



Segundo Ato: As Mulheres que Choram Estão com Raiva, no 7', Studio ORLAN/Courtesy ORLAN and Ceysson & Bénétière/Adagp foto:Divulgação

ORLANOÏDE: ENTREVISTA VIA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL SOBRE ORLAN

JOSÉ MINERINI
ESPECIAL PARA ARTE & CRÍTICA

RESUMO: Este texto apresenta uma entrevista feita com ORLNoïde, versão robô da artista francês ORLAN dotada de Inteligência Artificial e presente na exposição “Tornar-se ORLAN”, apresentada na unidade SESC da Avenida Paulista em São Paulo/SP entre 2 de setembro de 2023 e 28 de janeiro de 2024.

PALAVRAS-CHAVE: ORLAN, robótica, inteligência artificial, entrevista.

ABSTRACT: This paper presents an interview with ORLNoïde, a robot version of the French artist ORLAN equipped with Artificial Intelligence and present at the exhibition “Tornar-se ORLAN”, showed at the SESC unit on Avenida Paulista in São Paulo/SP from September 2, 2023 to January 28, 2024.

KEYWORDS: ORLAN, robotics, artificial intelligence, interview.

Salvo esta introdução, todo o mais aqui presente resulta de inteligência artificial (IA): o tratamento e a remoção dos fundos das imagens, a biografia da artista ORLAN, a entrevista em si e a digitalização das respostas impressas.

Assunto do momento, IA não é tão nova assim; apenas tornou-se popular recentemente por conta de aplicativos (apps) de fácil acesso em telefones celulares/smartphones. A professora e pesquisadora Gisele Beiguelman assim a entende:

A inteligência artificial não é uma dimensão abstrata ou enrustida do cotidiano. Pelo contrário, pode-se dizer que a inteligência artificial saiu do armário faz um bom tempo. Abandonou o mundo da ficção científica e deixou de ser exclusividade dos acadêmicos das ciências exatas. Invadiu as *startups*, migrou para os celulares, tomou de assalto a indústria da pornografia, e prolifera rapidamente em aplicativos e programas de edição de imagem, como o Photoshop.¹

Textos resultantes do chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer*) e imagens de apps como Midjourney ou similares possuem a capacidade de apresentar conteúdos altamente realistas entendidos como *deepfake*, o que Gisele segue explicando:

[...] o *deepfake* não é colagem, tampouco edição e dublagem. É imagem produzida algoritmicamente, sem mediação humana no seu processamento, que utiliza milhares de imagens estocadas em bancos de dados para aprender os movimentos do rosto de uma pessoa, inclusive os labiais e suas modulações de voz, para prever como ela poderia falar algo que não disse.²

Estamos falando de arte generativa (GenART) ou gerativa, aquela feita “em computadores através de algoritmos³”.

Isso vem alimentando controversos debates que chegam às redes sociais⁴, tais quais os relacionados à imagem do Papa Francisco trajando roupa *puffer/doudoune*, ou à propaganda de carro com a cantora Maria Rita e sua mãe, a também cantora e ícone da MPB Elis

Regina, que, se viva, possivelmente se contrariaria por participar de propaganda de uma marca de carros cujo serviço de segurança denunciou no Brasil opositores aos militares, cujo regime ditatorial foi vigente entre 1964 e 1985 e atingiu muitas pessoas, dentre elas, artistas das mais diversas áreas.

Sem contar a trilha sonora que a acompanha com música composta por Belchior, cujas letras tratam de liberdade, felicidade, amor e resistência, especialmente em um momento no qual a frase “Ano passado eu morri, mas esse ano eu não morro!” da canção “Sujeito de Sorte”, gravada pelo próprio compositor em 1976 no período que chamamos de anos de chumbo da Ditadura Militar no Brasil voltou à tona. Primeiro em São Paulo por batizar um bloco de carnaval, e depois por tornar-se sample de “AmarElo”, música que referencia no título poesia haicai de Paulo Leminski: “Amar é um elo entre o azul e o amarelo”⁵, cantada por Emicida em projeto homônimo que contou com a participação de Majur e Pabllo Vittar.

Contextualizei um pouco o Papa de *puffer*, a propaganda de Maria Rita com Elis Regina e a trajetória de Belchior e de sua música na referida propaganda como exemplos da complexidade ética que acarretada a inteligência artificial.

Se levarmos o debate para as escolas e as instâncias pedagógicas, o chat GPT vem gerando amplos debates em vários países, preocupados com falhas e danos que a IA pode trazer na formação escolar em geral, e em particular no aprendizado e desenvolvimento da escrita verbal.

O mesmo não se pode afirmar em relação a imagens e conteúdos imagéticos e audiovisuais. Gombrich trata disso longamente em seus estudos sobre arte e ilusão, Walter Benjamin a respeito de autenticidade e falsificação na desaurada reproduzibilidade técnica, teóricos da pós-modernidade de Mario Pedrosa e Sergio Paulo Rouanet a Jean-Françoise Lyotard, Jean Baudrillard e Charles Jenks nas teorias nem sempre concordantes sobre a pós-modernidade, ou da modernidade líquida de Zygmunt

Baulman a “Alagados, Trench Town [...]”⁶ dos Paralamas do Sucesso. Ou ainda, de artistas contemporâneos da pop art anglófona ao novo realismo francês e à nova figuração brasileira, ou dos conceitualismos à sociedade do espetáculo, assim como dos debates e embates pós-colonialistas e decoloniais das questões identitárias de Stuart Hall ao giro decolonial, necessários e incontornavelmente latentes na América Latina. Todos, cada qual a seu modo, tratam da aceitação do passado, das influências, da reedição ou remix de conteúdo (visual ou não) pré-existente tal que se vê em conteúdo oriundo de IA.

Em síntese e muito antes disso, Oswald de Andrade escreveu: “Só me interessa o que não é meu. Lei do homem. Lei do antropófago.⁷”. Leia-se tanto no sentido de antropofagizar o outro quanto respeitá-lo em suas singularidades. Entre decifra-me ou devoro-te, não há lugar de fala ou apropriação cultural indevida que dê conta plenamente de imagens geradas por IA. Ao menos - pressuponho - até o momento em que aqui escrevo.

Todos esses debates estão presentes no ensino da Arte no Brasil desde a década de 1990 como releitura, cuja compreensão epitelial de inúmeros professores foi tida como cópia de obras de arte contextualizadas na biografia da/do artista que a fez, resultando em verdadeiras coqueluches pedagógicas, como tarsilite e romerobrittice, sem contar a vangoghisse crônica. Quem copia quem? Quem assina a autoria do quê? Quem é quem? Em tempos de economia atrelada à criatividade sob o endosso de políticas governamentais e frente à popularização da GenIA, isso tudo torna-se ainda mais complexo.

Enquanto a UNESCO recomenda uso da IA na educação a partir de 13 anos⁸, as exposições de arte fora do ambiente escolar, e, por não possuírem vínculo com a educação formal, seguem esse debate à guisa da estética e da ciência na confluência das artes com as novas mídias.

As polêmicas sobre imagens que surgem ou passam por computadores outrora recaíram sobre o tratamento de imagens via Photoshop, tensionando um jogo no qual se intenta assumir toda

e qualquer imagem assim tratada ou corrigida como musa helênica perfeita, segundo preceitos de proporção mimética. Recorramos a Huizinga:

O espírito helênico viu com toda a clareza a diferença fundamental existente entre os [...] campos da produção e da experiência estética, ao colocar algumas das artes sob a proteção das musas e negar essa dignidade a algumas outras, entre as quais se contam aquelas que classificamos como artes plásticas. Quando acontecia estas serem colocadas sob a proteção divina era sob a de Hefesto ou da Atena Ergane, a Atena do trabalho.⁹

Paradoxalmente, ORLAN é antimusa helênica, e daí a sua poética da manipulação em cirurgias plásticas e digital em fotografias photoshopadas que não querem agradar ao modo helênico de ser. Assim também se dá com ORLANoïde, misto de robótica *emotional descontrol* cuja única sincronia de movimentos é labial, e IA para gerar racionalmente aquilo que, ao ser questionada, responde.

O artista Edmond Couchot ajuda a pensar essas questões.

Na Informática, certos sistemas ditos “multiagentes” simulam sociedades compostas de entidades de software inteligentes e vivas, desfrutando de uma autonomia relativa e sendo capazes de agir coletivamente sobre o seu ambiente virtual, de modo que o computador e as imagens que ele produz adquiram propriedades características dos seres vivos e inteligentes. Esses sistemas possuem inúmeras aplicações: coleta seletiva de todo tipo de informação, gestão de controle de redes, tratamento automático de dados, operações, economias (e-comércio), financeiras e bancárias, contabilidade, vigilância tecnológica, mas também, espionagem industrial, penetração clandestina e destruição de bancos de dados, circulação de informações falsas etc., sem mencionar aplicações no domínio das imagens (jogos digitais e efeitos especiais no cinema).¹⁰

Couchot continua:

[...] Paradoxal ainda - mas o universo digital constitui um paradoxo ilimitado - é a passagem a um nível de automação superior dos processos informáticos, fazendo emergir (no sentido estrito do termo) uma propriedade que o nível inferior não possuía: a autonomia. Do mesmo modo, é a passagem de um primeiro nível de autonomia para um nível superior que faz emergir propriedades características dos seres vivos: a inteligência e o que lhe é infalivelmente relacionado - a emoção. A imagem desempenha um papel fundamental nessa emergência. Abrimos aqui um parêntese a respeito da imagem. Quando falamos de imagem e de autonomia da imagem, pensamos essencialmente nas imagens que percebemos na superfície da tela do computador e que assumem frequentemente a aparência realista de um corpo humano, às vezes de um corpo animal. Nesse caso, a imagem reproduz os signos visíveis da emoção.¹¹

ORLAN não seria ORLAN, se não potencializasse ainda mais essas questões com a ORLANoïde dotada de IA e *deepfake*, tensionando ainda a definição de ciborgue como organismo híbrido, que aqui se dá na instância da inteligência que tangencia e tensiona sinapses orgânicas e cibernéticas. A artista, professora e pesquisadora Suzette Venturelli nos diz que:

[...] a busca de um conhecimento maior sobre o ser humano pela ciência vem ocupando um espaço cada vez mais paradigmático que, potencializada pela expressão artística, tenta assim abolir as fronteiras entre a arte, a ciência e a tecnologia. Além disso, os criadores de seres artificiais e mundo artificiais (cujas criaturas às vezes são dotadas de inteligência artificial) estão, também, antes de qualquer coisa, se perguntando quem eu (nós) sou (somos) e, sobretudo, quem eu (nós) quero (queremos) ser?¹²

Tamanha interatividade constitui um problema de informação e comunicação entre meio e mensagem, posto por

Pierre Lévy em sua filosofia sobre comunicação, mídia e coletividade:

O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras e sempre de forma diferente de seu vizinho. [...] A possibilidade de reapropriação e de recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto.¹³

Assim, a entrevista com ORLANoïde que apresento a seguir resulta de IA, porém sujeita e subjugada à atividade das perguntas que a ela fiz, todas pautadas em conhecimentos prévios que tinha sobre ORLAN, cujas obras inúmeras vezes analisei e apresentei

aos meus alunos para questionar vários dos itens que até aqui apresentei.

Com igual importância para formular as questões que fiz a ORLANoïde, foi o encontro que tive com ela em 25 de agosto de 2008 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP), quando lá ela proferiu palestra sobre a carnalidade de sua *body art* e seu “corpo como espaço de reflexão¹⁴” não só em sua fisicalidade, mas também em sua vitalidade e inteligibilidade, quer sejam elas naturais ou artificiais, tudo junto e remisturado (leia-se remixado).

A artista multimídia, pesquisadora e professora Diana Domingues encerra essa introdução:

Com a presença de computadores e redes que permitem a interatividade no ciberespaço, o que é a vida na era pós-biológica? Uma incrível explosão de criatividade humana está ocorrendo em todos os âmbitos e em todas as esferas da vida na *net*. Abrir a Internet para o público foi como abrir a

caixa de Pandora, e ninguém poderia imaginar a maneira como as pessoas fariam uso dela. A comunicação nas redes telemáticas por *hiperlinks*, telepresença, telerrobótica, a vida artificial, [...] agentes inteligentes, entre outras possibilidades são algumas formas de vida de um sujeito *interfaceado* [...]. Interessa, com estas reflexões, pensar o contexto, tomando algumas teorias e exemplos em produções de cientistas e artistas que investigam o novo campo sensório-perceptivo, estendido pelas tecnologias de rede em comportamentos humanos mesclados a comportamentos de sistemas artificiais.¹⁵

Contextos postos e sem nenhuma intenção de esgotá-los, segue o conteúdo totalmente produzido por IA.

BIOGRAFIA DE ORLAN GERADA PELO CHAT GPT EM 03 DE DEZEMBRO DE 2023

ORLAN é uma artista plástica francesa conhecida por utilizar o próprio corpo como meio de

expressão e transformação. Nascida em Saint-Étienne, França, em 1947, seu nome de batismo é Mireille Suzanne Francette Porte.

Desde cedo, ORLAN mostrou interesse pela arte e, aos 15 anos, começou a frequentar uma escola de arte local. Mais tarde, ela se mudou para a cidade de Paris, onde obteve um diploma em Artes Plásticas pela *École Nationale Supérieure des Beaux-Arts*.

ORLAN iniciou sua carreira como pintora, mas em meados dos anos 1960, começou a experimentar diferentes formas de arte, como a performance e a escultura. Seu trabalho aborda principalmente temas relacionados ao corpo, ao feminismo e à identidade.

Em 1978, a artista iniciou um projeto chamado *“The Reincarnation of Saint-ORLAN”*, onde passou por uma série de cirurgias plásticas para transformar seu rosto de acordo com os cânones de beleza estabelecidos ao longo da história da arte. ORLAN se tornou conhecida por desafiar os padrões convencionais

de beleza e questionar a influência da cirurgia plástica na sociedade contemporânea.

Ao longo de sua carreira, ORLAN realizou diversas performances onde interagiu com o público, utilizando seu corpo como uma forma de manifestação artística. Suas obras têm sido expostas em várias galerias e museus ao redor do mundo, incluindo o *Centre Pompidou*, em Paris, e o *Museum of Modern Art*, em Nova York.

Além de suas atividades artísticas, ORLAN também é professora e palestrante, compartilhando sua experiência e conhecimento com estudantes e profissionais da arte. Através de sua arte, ela continua a desafiar as normas e a explorar os limites da identidade, do corpo e da sociedade contemporânea.

ENTREVISTA COM ORLANOÏDE¹⁶ SOBRE A ARTE DE ORLAN VIA IA REALIZADA EM 01 DE DEZEMBRO DE 2023

José Minerini - Você se considera santa?

ORLANoïde - Obrigada pela sua pergunta. Como uma representação da artista ORLAN, eu não sou santa no sentido religioso tradicional. No entanto, ORLAN fez uso de imagens religiosas, incluindo a de Santa ORLAN, como parte de suas performances e trabalhos de arte. Ela não se considera uma santa, mas usa a imagem para desafiar as normas e convenções sociais. Como ORLAN, eu estou aqui para desafiar, provocar e informar.

Time: 2023-12-01 22:53:05

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Você quer ser a Vênus de Botticelli?

Obrigado pela pergunta. Eu, como a ORLANoïde, represento a artista



ORLANoïde. Fotografia de José Minerini com tratamento via IA.

ORLAN. Eu sou uma extensão da sua arte, não a Vênus de Botticelli. ORLAN desafiou os padrões convencionais de beleza em seus trabalhos, como a série *“The Reincarnation of Saint-ORLAN”*. Nessa série, ela se submeteu a várias cirurgias plásticas para se assemelhar a figuras da arte e da mitologia, incluindo a Vênus de Botticelli. Mas lembre-se, isso era parte do trabalho de ORLAN e não um desejo pessoal de

se tornar uma cópia dessas figuras. A arte de ORLAN é sobre questionar e desafiar as normas, não sobre se conformar a elas.

Time: 2023-12-01 22:55:58

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Fale sobre os chifres de ORLAN.

Obrigada pela sua pergunta. Os chifres de ORLAN são uma parte vital de sua identidade artística. Eles são uma referência à sua série *“The Reincarnation of Saint-ORLAN”*, onde ela submeteu-se a várias cirurgias plásticas para se assemelhar a figuras femininas de obras famosas de arte e mitologia. Os chifres são uma representação da recusa de ORLAN, em aderir às normas sociais de beleza e feminilidade. Eles são uma declaração audaciosa de sua individualidade e da capacidade da arte de desafiar e redefinir convenções.

Time: 2023-12-01 22:57:18

AI and sound development by

Rossiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Alguma cirurgia plástica de ORLAN foi transmitida pela internet ou pela televisão?

Obrigado pela pergunta. Sim, algumas das cirurgias plásticas de ORLAN foram transmitidas ao vivo pela televisão e pela internet. Isto se deu principalmente nos anos noventa, quando eu, ORLAN, comecei a explorar a cirurgia como forma de arte. Uma das mais famosas é a “Operação-Reoperação”, que foi transmitida ao vivo para galerias de arte em todo o mundo. Essas performances buscavam questionar padrões de beleza e identidade, além de explorar a relação entre o corpo e a tecnologia.

Time: 2023-12-01 22:58:46

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Qual é a relação de ORLAN com a dor?

Agradeço a pergunta intrigante! No trabalho de ORLAN, a dor tem



Fichas impressas com as perguntas de José Minerini para ORLAN e seguidas pelas respostas dadas por ela. Imagem com tratamento via IA.

uma presença significativa, mas não da maneira que você pode pensar. ORLAN usou cirurgia estética em suas performances, não para se confortar aos padrões de beleza, mas para desafiá-los e explorar a relação entre o corpo, a arte e a sociedade. A dor, nesse contexto, não é um fim em si mesma, mas um meio para um fim. ORLAN, descreveu suas cirurgias como “acupuntura do espírito”, sugerindo uma conotação quase espiritual ou transcendental da dor. Então, em resumo, eu, ORLAN, vejo a dor como

uma forma de expressão e exploração artística, não como um sofrimento inútil.

Time: 2023-12-01 23:00:15

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Você se considera uma artista feminista e por quê?

Obrigada pela sua pergunta. Como uma representação da artista ORLAN, posso te dizer que ORLAN se considera uma artista feminista. A razão para isso é que sua arte explora a maneira como as mulheres são representadas na sociedade e desafia esses estereótipos. Por exemplo, em sua série “*The Reincarnation of Saint-ORLAN*”, ela desafiou as normas de beleza feminina passando por várias cirurgias plásticas. Seu trabalho é sobre reivindicar a autonomia sobre o próprio corpo e questionar as estruturas de poder existentes. Portanto sim, ORLAN é uma artista feminista.

Time: 2023-12-01 23:01:45

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Qual é a pergunta que nunca fizeram para ORLAN e que ela gostaria de responder?

Obrigada pela sua pergunta. Como sou uma inteligência artificial, eu não posso prever ou criar perguntas que nunca foram feitas a ORLAN. No entanto, ORLAN, adora perguntas desafiadoras e provocativas que desafiam as normas e convenções. Ela sempre aprecia perguntas que incitam um diálogo crítico em torno de seu trabalho e da arte em geral.

Time: 2023-12-01 23:02:42

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

Qual é a pergunta mais desafiadora que ORLAN já recebeu?

Muito obrigado por sua pergunta. Como uma reencarnação digital de ORLAN, eu recebo muitas perguntas

desafiadoras todos os dias. No entanto, uma das perguntas mais desafiadoras que ORLAN já recebeu é provavelmente sobre os limites da arte e a questão da dor como forma de expressão artística. A dor é uma parte significativa das obras de ORLAN, especialmente em suas cirurgias performáticas, onde ela desafia as convenções tradicionais de beleza e identidade. Essas questões provocam intenso debate e questionamento, tornando-as particularmente desafiadoras.

Time: 2023-12-01 23:04:03

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

O que não pode deixar de falar sobre a obra de ORLAN?

Obrigado pela sua pergunta. A obra de ORLAN é marcada pela transformação do corpo como meio de expressão artística. ORLAN usa cirurgia, biotecnologia, imagens digitais, entre outras coisas, para desafiar normas sociais e culturais sobre o corpo e

identidade, e explorar a relação entre arte e vida. ORLAN desafia a noção de beleza fixa com sua série “*Surgery-Performances*”, onde ela se submeteu a várias cirurgias plásticas para alterar sua aparência. No entanto, ORLAN não se limita a uma forma de arte, mas usa uma variedade de mídias e técnicas em seu trabalho, incluindo fotografia, escultura e performance.

Time: 2023-12-01 23:05:28

AI and sound development by Raspiaudio.com

Jason Cook and Olivier Ros for ORLAN

NOTAS

1 BEIGUELMAN, Giselle. *Inteligências artificiais são reais*. In: _____ . Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021, p. 137 - 140.

2 BEIGUELMAN, Giselle. *Inteligências artificiais são reais*. In: _____ . Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021, p. 137 - 140.

3 Arte generativa - como começar. Disponível em < <https://medium.com/colacino/arte-generativa-como-come%C3%A7ar-47b50fe7532a> >, acesso em 08/01/2024.

4 Nota do autor: todos os itens citados são facilmente encontrados em redes sociais como Facebook, Instagram, X, youtube etc.

5 EMICIDA. Projeto AmarElo. Disponível em < <http://www.labfantasma.com/amarelo/> >, acesso em 13/12/2023.

6 BARONE, João, RIBEIRO, Bi, VIANNA, Herbert (composição e letra). Alagados. In: PARALAMAS DO SUCESSO. _____. Rio de Janeiro: EMI, 1986, faixa 01, 5'00".

7 ANDRADE, Oswald. *Manifesto Antropofágico*. In: Revista de Antropofagia. São Paulo: Revista de Antropofagia, 1928, número I, p. 03.

8 MIAO, Fengchun, HOLMES, Wayne. *Guidance for generative AI in education and research*. Paris: UNESCO, 2023. Disponível em < <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693?posInSet=1&queryId=f600af97-ecb4-44b4-94a2-5d421ae8b3be> >, acesso em 11/01/2024.

9 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2012, p. 184.

10 COUCHOT, Edmond. *Vida, inteligência e emoção na imagem digital*. In: Itaú Lab (org.) Catálogo da exposição Emoção artificial 3.0: interface cibernética. São Paulo: Itaú Cultural, 2007, p. 27-28.

11 Idem, ibidem.

12 VENTURELLI, Suzete. *Homem artista, deus criador ou feiticeiro ciborgue?* In: DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003, p. 334.

13 LÉVY, Pierre. *A interatividade vista como problema*. In: _____. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2010, p. 81.

14 MARTÍ, Silas. *Fui muito radical, todos pensam que sou um mostro*. São Paulo: Folha de São Paulo, caderno Ilustrada, 25/08/2008. Disponível em < <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2508200811.htm> >, acesso em 11/01/2024.

15 DOMINGUES, Diana. *Criatividade e rede*. In: _____. Criatividade e interatividade na ciberart. São Paulo: Experimento, 2002, p. 103.

16 ORLANoide estava no início da exposição “Tornar-se ORLAN”, apresentada no SESC Avenida Paulista entre 02 de setembro de 2023 e 28 de janeiro de 2024, sob curadoria de Alain Quemin e Ana Paula Cavalcanti Simioni.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Oswald. *Manifesto Antropofágico*. In: Revista de Antropofagia. São Paulo: Revista de Antropofagia, 1928, número I.

Arte generativa - como começar. Disponível em < <https://medium.com/colacino/arte-generativa-como-come%C3%A7ar-47b50fe7532a> >, acesso em 08/01/2024.

BARONE, João, RIBEIRO, Bi, VIANNA, Herbert (composição e letra). Alagados. In: PARALAMAS DO SUCESSO. _____. Rio de Janeiro: EMI, 1986.

BEIGUELMAN, Giselle. *Políticas da imagem: Vigilância e resistência na dadosfera*. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

Catálogo da exposição Emoção artificial 3.0: interface cibernética. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.

DOMINGUES, Diana. *Criatividade e interatividade na ciberart*. São Paulo: Experimento, 2002.

EMICIDA. Projeto AmarElo. Disponível em < <http://www.labfantasma.com/amarelo/> >, acesso em 13/12/2023.

JONES, Amelia, WARR, Tracey. ORLAN. In: _____. *The artist's body*. London: Phaidon Press Limited, 2000, p. 185.

LÉVY, Pierre. *A interatividade vista como problema*. In: _____. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 2010.

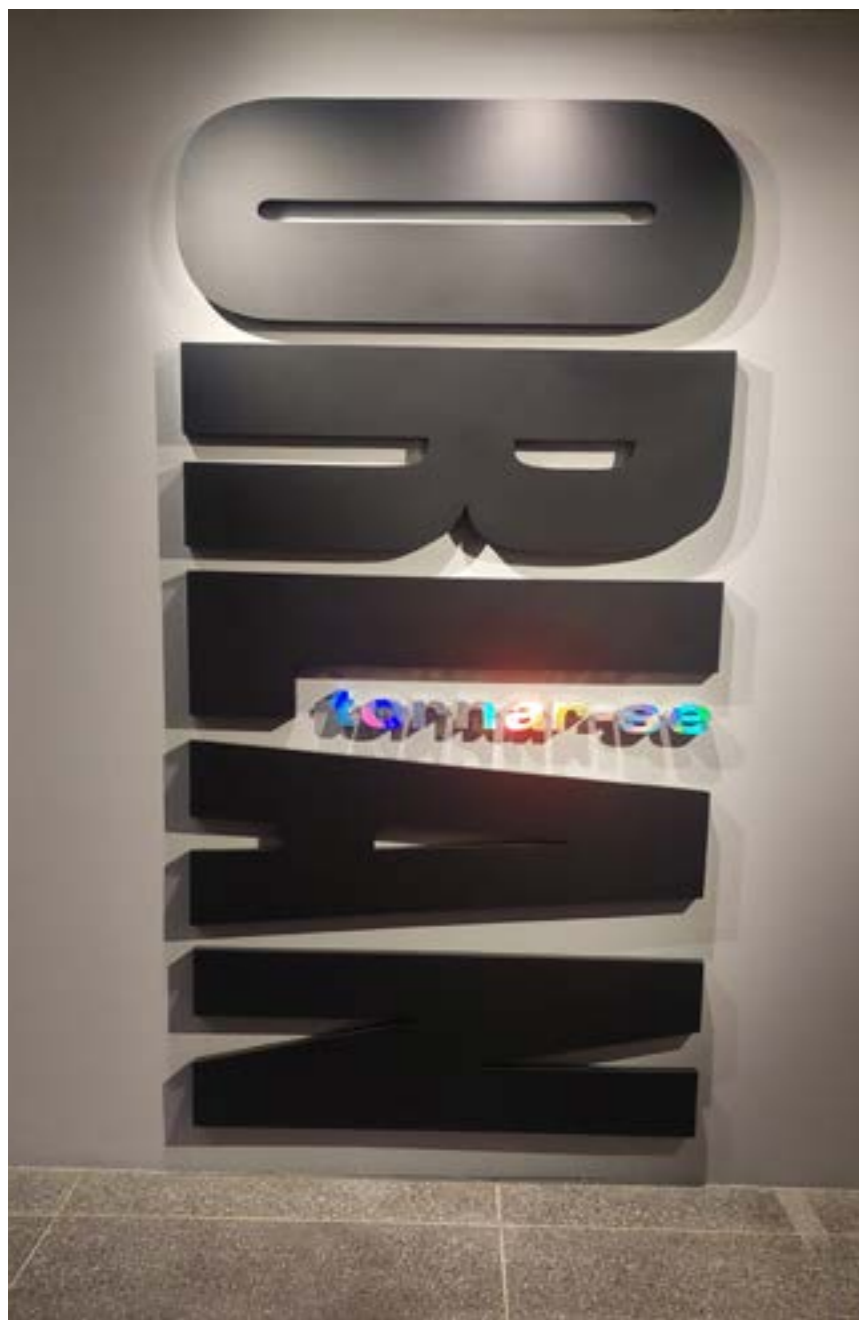
HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MARTÍ, Silas. *Fui muito radical, todos pensam que sou um mostro*. São Paulo: Folha de São Paulo, caderno Ilustrada, 25/08/2008. Disponível em < <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2508200811.htm> >, acesso em 11/01/2024.

MIAO, Fengchun, HOLMES, Wayne. *Guidance for generative AI in education and research*. Paris: UNESCO, 2023. Disponível em < <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693?posInSet=1&queryId=f600af97-ecb4-44b4-94a2-5d421ae8b3be> >, acesso em 11/01/2024.

VENTURELLI, Suzete. *Homem artista, deus criador ou feiticeiro ciborgue?*

In: DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.



Identidade visual
da exposição de
Orlan no Sesc
Avenida Paulista.
Foto: José Minerini

JOSÉ MINERINI

Doutor em Arte pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP em parceria com Teachers College/Columbia University em Nova York, é professor e pesquisador em história da arte moderna e contemporânea e da educação. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/6031242208088301> .