

O CÉU JÁ FOI O LIMITE: RESSURREIÇÃO DIGITAL NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Felipe Lima de Souza (PIBIC/CNPq/FA/UEM), Tiago Franklin Rodrigues Lucena (Orientador). E-mail: ra139536@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Maringá, PR.

Área e subárea do conhecimento: Ciências Sociais Aplicadas/ Comunicação / Teoria da Comunicação

Palavras-chave: Ressurreição Digital, Indústria Cultural, Síntese de voz, morte, *pactum de non petendo*

RESUMO

O artigo investiga o fenômeno da Ressurreição Digital, com foco no uso da inteligência artificial (IA), para recriar artistas falecidos em novas produções musicais. Partindo de referências históricas da síntese de voz e evolução das tecnologias de gravação de som, o texto analisa como a indústria fonográfica se apropria de artistas mortos para fins comerciais. Como estudo de caso, foram analisadas as criações póstumas com IA do *rapper* Sabotage, o dueto acontecido entre João Gomes e Luiz Gonzaga e o lançamento do álbum póstumo do cantor Gabriel Diniz. A partir desses exemplos, discute-se o impacto cultural, ético e econômico da imortalização digital, relacionando o tema com conceitos como Indústria Cultural, capitalismo de vigilância, sociedade pós-mortal e direitos de imagem. O artigo aponta para uma nova fronteira do entretenimento, onde até os mortos se tornam ativos comerciais reconfigurados por algoritmos.

INTRODUÇÃO

Num dos momentos mais dramáticos no filme “2001: uma odisseia no espaço” de 1968, dirigido por Stanley Kubrick, vemos o computador Hal sendo desligado pelo astronauta Dave. Nesse momento, Hal anuncia que vai cantar uma música e escolhe a música “*Daisy Bell*”, cantada em 1961 pelo modelo IBM 7094, depois de ter os vocais programados por pesquisadores. Antes disso, em 1939, já havia sido documentado o surgimento da primeira máquina a sintetizar a voz humana.

Quase 80 anos após, em 2016, a WaveNet introduziu uma nova geração de modelos de síntese de voz utilizando redes neurais profundas, produzindo vozes semelhantes à voz humana. Em 2020, IA generativa aproximou ainda mais a fala da máquina da voz humana, uma técnica que vem sendo utilizada atualmente em assistentes virtuais, como a Alexa da Amazon e Siri da Apple.

Mas gravar e escutar a voz de uma pessoa que já faleceu passou a ser uma possibilidade maior com o registro de som em suportes diversos, criados ainda no

séc. XIX. Por meio desses registros, escutamos cantores/cantoras, ou amigos/familiares que deixaram suas vozes gravadas em algum suporte (Ex: fita cassete, arquivo de áudio). No entanto, técnicas contemporâneas permitem que uma máquina simule a voz de alguém, falando ou cantando, inclusive de uma pessoa já falecida. Essa máquina pode inclusive interagir conosco em tempo real. Para esse novo contexto de tecnologias digitais/computacionais que simulam uma pessoa que já faleceu (por vídeo, texto e/ou voz) dá-se o nome de Ressurreição Digital - RD.

O surgimento dos chamados de *deadbots* foi o começo desse movimento da RD. Esses são *chats* modelados com dados, memórias e fotos de pessoas falecidas e que agem de acordo com um cálculo lógico de como essa pessoa agiria em diversas situações (Rodríguez Reséndiz; Rodríguez Reséndiz, 2024). Já se têm serviços de RD explorados por *startups* como Humai e Eterni.me, Eter9, HereAfter AI, Replika e LifeNaut.

Na indústria musical essa possibilidade tem sido explorada em lançamentos póstumos de canções criadas com o auxílio de tais tecnologias. Este artigo explora três casos da aplicação dessas tecnologias no contexto brasileiro.

MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, exploratória e de natureza teórica (Gil, 2008) que buscou identificar e listar as principais produções musicais que aplicaram técnica de RD, amplamente divulgadas em veículos de comunicação. Uma lista com exemplos foi criada após o acesso a sites especializados, páginas em redes sociais e/ou reportagens que citaram e identificaram produções musicais com RD.

Após leitura panorâmica dos diversos exemplos, buscou-se identificar neles a representatividade quanto às diferentes possibilidades do emprego da técnica no campo musical. Para esse artigo foi selecionado três acontecimentos para servir como estudo de caso (Duarte; Barros, 2008) que foi relacionado com teóricos do campo da comunicação, após breve revisão de literatura sobre RD, Indústria Fonográfica, Indústria Cultural, do direito de imagem e direitos autorais.

Por fim, os exemplos foram selecionados como estudo de caso, por possibilitarem reflexões quanto à técnica e por terem sido os primeiros amplamente divulgados e comentados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro caso, a IA foi utilizada não para simular a voz do *rapper* Sabotage, mas para criar novas letras de músicas como sendo do artista. Podemos relacionar essa criação com o conceito de Adorno (2020) de "A indústria Cultural". A exploração de Sabotage pós-morte expõe o interesse comercial por trás da sua marca. Empresários da plataforma Spotify encantados com a renda que as produções de um falecido artista ainda traziam, buscaram explorar mais o interesse massivo por mais conteúdo desse artista. Sabotage foi um *rapper* que falava do contexto da sua época e teve uma letra de música criada pela IA, mas o mundo não é necessariamente mais o mesmo. Novos exemplos e contextos sociais poderiam

ser evocados pelo artista e que, ancorados em dados de um outro período, a IA não consegue alcançar. Assim o que se viu foi sobre a “capitalização da imortalidade digital”, onde quem tem mais recursos pode “ficar vivo por mais tempo” ou “se tornar produto por mais tempo”.

Enquanto no caso do rapper, a letra foi produzida como uma “inspiração poética”, o uso de IAs que imitam vozes humanas abre novos dilemas éticos. Há uma necessidade de atenção aos riscos da Inteligência Artificial e seus impactos sociais dando destaque a obras ficcionais que ajudam a refletir sobre os limites e perigos da chamada RD. Por fim, “Neural”, por ser financiado por uma grande empresa, surge de um teste de uma nova tecnologia como uma forma de lucrar em cima de uma demanda curiosa sobre o conteúdo de um artista falecido, e torna-se homenagem como justificativa para a inovadora exploração dos mortos forçados a produzir mesmo após o seu descanso eterno.

Sobre o segundo caso, o dueto entre Luiz Gonzaga e João Gomes, uma reflexão foi feita sob o ponto de vista jurídico discutido por D’amico (2021). Para ele, o ideal seria os próprios artistas estipularem em vida tais direitos, como fez o ator Robin Williams que limitou o uso comercial de sua imagem ou recriação digital pelo período de 25 anos. Atualmente a proteção *post-mortem* não estende a personalidade após a morte, tutelando assim, sua personalidade em face da memória do artista e tem como detentor legal os herdeiros do indivíduo. Porém, Fortunato também diz que não cabe aos herdeiros a legitimidade de autorizar a utilização da imagem recriada de um artista falecido, uma vez que durante o processo de ressurreição digital há a criação de uma obra totalmente distinta da herança/legado deixado pelo falecido artista, apresentando logo em seguida o *pactum de non petendo*. Os herdeiros então não podem autorizar o uso da técnica, mas podem opor-se a ela.

O último caso analisado foi do álbum póstumo lançado com a voz do artista Gabriel Diniz, nele nos debruçamos sobre o ponto de vista técnico, já que o projeto foi desenvolvido por um fã do artista, o que mostra a capacidade dessa tecnologia nas mãos do grande público. Sobre a perspectiva de Bell (2024) destaca que a voz sintética nunca é neutra e essa tecnologia pode causar uma reconfiguração social da morte pois com essas novas técnicas um morto não só continua presente, mas se torna um ativo reprogramável, disponível para novos usos.

Isso ecoa diretamente na discussão sobre sociedade pós-mortal e capitalismo de vigilância aplicado à memória. Concluindo assim, que a facilidade em criar esse tipo de projeto merece ser repensada com cuidado, uma vez que possui a capacidade de alterar diretamente a configuração social existente.

CONCLUSÕES

A partir das análises feitas e dos resultados obtidos, conclui-se a necessidade de mais estudos sobre a RD digital principalmente no crescente mercado fonográfico póstumo, uma vez que a morte sempre esteve presente na sociedade e por isso há uma cultura já estabelecida sobre ela. A ressurreição digital possui a capacidade de

alterar diretamente a interação social com a morte, sendo necessárias discussões e regulamentações acerca de seu uso.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi desenvolvido com apoio do CNPq, por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), e com fomento da Universidade Estadual de Maringá, curso de Comunicação e Multimeios. Agradeço ao Prof. Tiago Franklin Rodrigues Lucena pela orientação.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. **Indústria cultural**. São Paulo -SP: Editora UNESP, 2020..

BELL, Sarah A. **Vox ex machina: a cultural history of talking machines**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2024.

D'AMICO, Gustavo Fortunato. **Ressurreição Digital: Aspectos Jurídicos e Repercussões**. Curitiba-PR: IODA, 2021.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2 eded. São Paulo: Atlas, 2008.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed.ed. São Paulo - SP: Atlas, 2008.

RODRÍGUEZ RESÉNDIZ, Hugo; RODRÍGUEZ RESÉNDIZ, Juvenal. Digital Resurrection: Challenging the Boundary between Life and Death with Artificial Intelligence. **Philosophies**, [s. l.], v. 9, n. 3, p. 71, 2024. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2409-9287/9/3/71>. Acesso em: 15 out. 2024.