

DOSSIÊ

Narrativas de IA: tendências da
produção audiovisual



V. 14 – N. 3 - set./dez. 2023

ISSN: 2179-1465 / <https://www.revistageminis.ufscar.br>

DOI: <https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2023v14i3p05-20>

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E OS DESCONCERTOS NO CONTEXTO ARTÍSTICO

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND CONFUSION IN THE ARTISTIC
CONTEXT

INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA Y CONFUSIÓN EN EL CONTEXTO
ARTÍSTICO

Lucia Santaella

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0681-6073>
São Paulo, SP, Brasil

Alexandre Braga

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8969-4683>
São Paulo, SP, Brasil

Recebido: 10/10/2023 / Aprovado: 04/02/2024

Como citar: SANTAELLA, L.; BRAGA, A. A Inteligência Artificial Generativa e os Desconcertos no Contexto Artístico. Revista GEMINIS, v. 14, n. 3, p. 05–20, 2023.

Direito autoral: Sob a Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.



RESUMO

Desde o início do ano de 2023, a emergência da Inteligência Artificial Generativa (IAG) de textos e imagens vem provocando a adesão surpreendente de milhões de usuários, acompanhada de uma produção de textos noticiosos e acadêmicos relativos aos seus impactos socioculturais, políticos e estéticos. Este artigo se situa no campo das discussões estéticas sobre obras cujos autores fazem uso da IAG e que são apresentadas em concursos, recebendo prêmios e, com isso, provocando efeitos discursivos controversos. Baseado na pesquisa de informações referentes aos casos mais importantes ocorridos em várias partes do mundo, o objetivo deste trabalho é analisar o conjunto desses acontecimentos para extrair deles conclusões situadas no pano de fundo e na continuidade de dois séculos de produções estéticas tecnológicas, desde o surgimento da fotografia.

Palavras-chave: Inteligência artificial generativa, impactos, concursos, estéticas tecnológicas

ABSTRACT

Since the beginning of 2023, the emergence of Generative Artificial Intelligence (GAI) of texts and images has caused the surprising adoption of millions of users, accompanied by the production of news and academic texts related to their sociocultural, political, and aesthetic impacts. This article is located in the field of aesthetic discussions about works whose authors use IAG and which are presented in competitions, receiving awards and, therefore, causing controversial discursive effects. Based on the research of information regarding the most important cases that occurred in various parts of the world, the objective of this work is to analyze the set of these events to extract from them conclusions situated in the background and continuity of two centuries of technological aesthetic productions, since the advent of photography.

Keywords: Generative artificial intelligence, impacts, contests, technological aesthetics.

RESUMEN

Desde principios de 2023, la aparición de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) de textos e imágenes ha provocado la sorprendente adopción de millones de usuarios, acompañada de la producción de noticias y textos académicos relacionados con sus impactos socioculturales, políticos y estéticos. Este artículo se ubica en el campo de las discusiones estéticas sobre obras cuyos autores utilizan IAG y que se presentan en concursos, recibiendo premios y, por lo tanto, provocando efectos discursivos controvertidos. Basado en la investigación de información sobre los casos más importantes ocurridos en diversas partes del mundo, el objetivo de este trabajo es analizar el conjunto de estos eventos para extraer de ellos conclusiones situadas en el contexto y la continuidad de dos siglos de producciones estéticas tecnológicas, desde la llegada de la fotografía.

Palabras Clave: Inteligencia artificial generativa, impactos, concursos, estética tecnológica.

INTRODUÇÃO

O sucesso pragmático crescente alcançado pela Inteligência Artificial (IA) não tem mais do que poucas décadas, apresentando resultados depois de mais de meio século de desenvolvimento das pesquisas em IA no campo das ciências cognitivas. Em uma definição simples, “Inteligência artificial (IA) é o nome dado ao amplo espectro de tecnologias desenhadas para que máquinas percebam, interpretem, aprendam e ajam imitando as habilidades cognitivas humanas” (Canuto, 2024).

Que o espectro é amplo deve ser enfatizado. Entretanto, é possível dividir a história recente da IA em duas fases. A primeira delas diz respeito à IA que pode ser chamada de preditiva, aquela cujos algoritmos são aptos para o reconhecimento de padrões, facilitando o processo de tomadas de decisões. Vem daí sua relevância para o mundo corporativo, assim como para a execução de tarefas repetitivas capazes de incrementar a produtividade.

A segunda fase -- importante assim chamar para perceber uma diferença substantiva -- corresponde ao avanço recente das pesquisas em IA que deram origem à IA Generativa (IAG) de textos e a IAG de imagens. Eis aí uma segunda distinção de natureza semiótica que também precisa ser estabelecida entre a geração de textos e a geração de imagens tanto fixas quanto em movimento que se apresenta na possibilidade da produção de audiovisuais.

A presença sociocultural da IAG está completando apenas um ano, mas seus impactos imediatos visíveis e seus efeitos capilares de transformação são de uma intensidade desconcertante. Seu desenvolvimento é fruto da evolução do processamento de linguagem natural reforçado pelos grandes modelos de linguagem e por uma rede neural chamada de Transformer, baseada na atenção ao contexto que a habilita a monitorar probabilisticamente as relações entre dados sequenciais, no caso, as palavras e frases contextualizadas (ver Santaella, 2023a, p.33-44).

Por isso, é capaz de criar textos por conta própria, imagens e outras mídias a partir dos dados que recebe e com os quais foi treinada. Basta o prompt (comando) dado pelo usuário para que venham textos ou imagens a uma velocidade inquietante. Não se trata apenas de velocidade, mas também de variedade. No caso da IAG de textos, de que o ChatGPT se tornou o mascote mais conhecido, o dispositivo reage, criando e-mails, rotinas *stand-up*, receitas, trabalhos de conclusão de curso de faculdade, até mesmo poemas e uma infinidade de outros gêneros discursivos em frações de segundos. A IAG de imagens, por seu lado, ao receber um comando, cria saídas de mídias sintéticas, quer dizer, engendradas a partir do manacial de imagens e sons com que foi alimentada e que vem recebendo o nome de AIG multimodal.

Quando tais recursos de uso extremamente facilitado são colocados gratuitamente ou a baixo custo nas mãos dos usuários, seus efeitos disruptivos não são de espantar, especialmente porque não

se trata apenas de uma sofisticação técnica, mas de um dispositivo que penetrou no cerne da constituição humana: seu potencial para a produção de linguagens. A intensidade e extensão das consequências disruptivas são tantas que dificultam sua mensuração e avaliação. Mas não faltam preocupações tanto éticas quanto educacionais e políticas principalmente, acompanhadas pelos prenúncios de transformações no mundo do trabalho.

De todo modo, o que se pode dizer, levando-se em conta o objetivo deste artigo, é que há distinções a serem estabelecidas entre as potencialidades e as externalidades negativas da IAG de textos, de um lado, e da IAG de imagens, de outro, embora evidentemente as duas estejam ligadas, dado o fato de que em ambas se trata de um diálogo entre humano e dispositivo maquínico, sempre comandado pelo usuário humano.

Neste artigo não iremos explorar a teia de complexidades que se abrem quando se trata especialmente das externalidades negativas que são mais frequentemente citadas, tais como o incremento na disseminação de fake news, no caso dos textos e de deep fakes no caso das imagens. Selecionamos como tema um aspecto das IAG de imagens que está trazendo muito desconcerto, a saber, o modo como a produção automatizada de imagens está afetando o mundo da arte.

AFECÇÕES DA IAG NA ECONOMIA CRIATIVA

Os efeitos que a IAG de textos e imagens está provocando nas atividades voltadas para a economia criativa não são os mesmos que afetam o universo da arte. Isso sinaliza que os circuitos criativos de cada uma delas não devem ser confundidos. Ambas apresentam seus próprios modos de existência social. Enquanto a economia criativa, como o próprio nome diz, acomoda-se a modelos de negócios voltados a finalidades de escoamento no mercado de trabalho e de consumo cultural, os processos de criação e produção artísticos submetem-se a outros tipos de determinação, ou seja, critérios de autoria, modos de exposição, de julgamento, de circulação, de distribuição e de recepção que os caracterizam como artísticos.

Basta citar alguns acontecimentos recentes provocados pela IAG que podem ilustrar essas diferenças nas consequências pragmáticas que produziram. Começemos pela economia criativa cujo exemplo significativo encontra-se nos acontecimentos que acometeram os profissionais da produção criativa alocados em Hollywood, acontecimentos que obtiveram ampla repercussão internacional.

A repercussão se explica porque os mais variados modos de criação da indústria do entretenimento podem sofrer o impacto da IAG, ou seja, a produção de textos, na forma de histórias, *scripts*, roteiros, textos de anúncios e análises, também a produção de marketing, além de enorme facilidade para a criação de imagens estáticas e em movimento. Todos esses segmentos da indústria

enfrentam pressões econômicas pela busca de maior produtividade por preço mais barato. Para completar, grande porcentagem do conteúdo do entretenimento vem do passado ajustando-se aos limites da coleta datada dos bancos de dados da IAG. Essas condições redundam na insegurança dos profissionais quanto aos seus empregos.

Embora ainda seja cedo para aquilatar até onde vai o poder substitutivo de produtos automatizados, são legítimas as preocupações quando, para a produção de enredos, arcos de personagens e diálogos, bastam alguns comandos que são respondidos com presteza. Mas os problemas não param aí, a eles se acrescentam questões de direitos autorais. Se um usuário solicita à IA que seja construído “um novo personagem influenciado, digamos, por Bob Esponja, os criadores originais deveriam conceder permissão? Quem é o dono? O novo trabalho pode ser protegido por direitos autorais?” (Davenport, 2023).

Sinais de alarme não tardaram e em maio- 2023, o *Writers Guild of America* (WGA) entrou em greve, para protestar contra a baixa renda dos roteiristas de cinema e TV provenientes da programação de serviços de streaming, incluindo no protesto a exigência de regulamento do uso de material produzido por IA ou tecnologias similares. Atores e atrizes célebres apoiaram o movimento, o que ajudou a aumentar a sua repercussão.

Para Taplin (apud Davenport, *ibid.*) o maior problema da produção cinematográfica atualmente, incrementada pela produção para distribuição em *streaming*, encontra-se nas fórmulas feitas, previsíveis e despidas de originalidade. A tendência do emprego da IAG para essa produção só tenderá a produzir mais conteúdo estereotipado, alimentado de clichês, um prognóstico que não é sem razão já que a originalidade é justo o que mais falta à IAG.

Menos pessimista, Bergquist (apud Davenport, *ibid.*) aponta para outros lados da moeda. Segundo ele, alguns grupos nos estúdios de produção, tais como diretores de tecnologia, criadores e técnicos de efeitos visuais, estão usando IAG, pois já desenvolveram experiências e competências prévias no uso de tecnologias. “Os estúdios fazem grande parte do trabalho de pós-produção de filmes – principalmente de animação – e há muita pressão para reduzir os custos. As empresas de pós-produção têm uma cultura de desenvolvimento de *software*, por isso irão adotar a IA generativa”. Além disso, produtoras deverão utilizar a IA, pois “já estão filmando em grandes telas de LED e precisarão de imagens generativas para elas” (*ibid.*).

A par da cinematografia, criadores de curtas, que distribuem seus trabalhos no TikTok ou no YouTube, tenderão a ser mais agressivos ao utilizar atores virtuais e síntese de voz nas suas produções. Isso se não mencionarmos a indústria dos games que foi pioneira e continua sendo uma grande experimentadora nos usos de IA e agora de IAG (Trevisan e Braga, 2022). Em suma: não há

nada que possa evitar que a IAG seja amplamente utilizada pelas companhias de pós-produção dada a competência que desenvolveram na cultura do *software*, fazendo valer o título do livro de Lev Manovich, 2013 – *Software takes command (O software assume o comando)*. O que se pode esperar é que essas competências comecem a se infiltrar em outros campos da produção do entretenimento.

Heaven (2023) informa que Waymark, uma criadora de vídeos, de Detroit, desenvolveu *The Frost*, um filme de 12 minutos em que cada cena é gerada por uma IA criadora de imagens. Ele foi visto como um exemplo impressionante e bizarro de um novo gênero de filme. Segundo seus desenvolvedores, o filme partiu de um roteiro escrito por Josh Rubin, produtor executivo da empresa que dirigiu o filme que, então foi entregue ao modelo DALL-E 2 de criação de imagens. Depois de algumas tentativas e erros para fazer o modelo produzir imagens em um estilo que lhes agradou, o DALL-E 2 foi usado para gerar cada tomada. Em seguida, eles usaram o D-ID, uma ferramenta de IA que pode adicionar movimento a imagens estáticas, para animar essas fotos, fazendo os olhos piscarem e os lábios se moverem.

A tecnologia atual da Waymark, lançada no início do ano, trabalha com diversas técnicas diferentes de IA, incluindo grandes modelos de linguagem, reconhecimento de imagem e síntese de fala, para gerar um anúncio em vídeo dinamicamente. Para isso, ela se baseia no grande volume de dados de comerciais não gerados por IA, criados para clientes anteriores. “Temos centenas de milhares de vídeos”, diz o CEO Alex Persky-Stern. “Retiramos o melhor deles e treinamos para ver a aparência de um bom vídeo” (apud Heaven, *ibid.*).

O exemplo dessa empresa é significativo porque dá razão a Heaven (*ibid.*), quando afirma que o futuro imediato do vídeo generativo está sendo moldado pela indústria da publicidade. Tanto é que Waymark não criou *The Frost* como um experimento estético, mas sim para explorar como a IA generativa poderia ser incorporada em seus produtos. “A empresa fabrica ferramentas de criação de vídeo para empresas que buscam uma maneira rápida e barata de fazer comerciais. Waymark é uma das várias *startups*, ao lado de empresas como *Softcube* e *Vedia AI*, que oferecem anúncios em vídeo personalizados para clientes com apenas alguns cliques.

Pelo número de *startups*, inclusive no Brasil, que já fazem experimentos com IAG para agilizar a produção de vídeos, fica difícil negar que a IAG veio para ficar e deve se aprimorar cada vez mais, visto que aqueles que a praticam, mesmo sem o saber, providenciam exigências que retornam aos próprios desenvolvedores como instigação para o aperfeiçoamento do produto.

Quando novas tecnologias de linguagem surgem, os artistas são frequentemente os primeiros a experimentar com elas na busca da criação de estéticas inusitadas. Isso certamente está também acontecendo com relação à IA, tanto com os aplicativos de IA antes da IAG quanto depois desta

última. Entretanto os efeitos culturais que os experimentos de arte vêm provocando são reveladores das diferenças que afetam a economia criativa, de um lado, e a arte, de outro. Com isso não se está negando que, tanto em um caso quanto no outro, trata-se de formas de criação. O que se afirma é que seus modos de existência na realidade são distintos.

TECNOLOGIA: VILÃ OU ALIADA?

Quando um artista cria o seu trabalho, para chegar ao público, é preciso dar-lhe visibilidade em algum lugar de exibição. Para isso, interpõem-se intermediários culturais e camadas de mediações sociotécnicas, mas simplificando, a depender do tipo de produção, trabalhos de arte são expostos em galerias, institutos de cultura, museus, festivais, feiras ou outras modalidades menos institucionais para aqueles que não se tornaram ainda minimamente conhecidos para que tenham acesso às várias mediações que estão aí pressupostas. Uma modalidade que também pode ser usada encontra-se na inscrição da obra em concursos, um meio privilegiado para o julgamento do valor estético do trabalho. É isso que veio ocorrendo há mais de um ano com trabalhos visuais que utilizaram IAG na suas criações e que se notabilizaram pela reação provocada.

Antes que, em 2023, a IAG tivesse se tornado o grande centro de atenções dos noticiários e dado início à sua inserção nos trabalhos de muitos criadores visuais, em setembro de 2022 foi divulgada a participação em um concurso e a premiação de uma obra criada com *Midjourney*, que se tornaria o mais popular dentre os vários sistemas de geração de imagens. Na época o *Dall-E* do Google já estava sendo bastante usado.

Com o nome de *Theatre d'Opera Spatial* (Figura 1) a obra levou o primeiro prêmio na competição de artes da *Colorado State Fair*, realizada nos Estados Unidos. O autor Jason Allen é um designer de jogos e sua produção venceu na categoria *Digital Arts/Digitally-Manipulated Photography* (Artes Digitais/Fotografias Manipuladas Digitalmente). Portanto uma categoria que acolhe práticas artísticas que se utilizam de tecnologias digitais para o seu processo tanto de criação quanto de apresentação. Por isso, Allen não escondeu na sua inscrição que sua peça havia sido produzida com dispositivos de IA.

Figura 1 - *Théâtre D'opéra Spatial*, Jason Allen.



Fonte: <http://www.uol.com.br/tilt/Noticias>

Entretanto, a reação do público acercou-se do repúdio. Claro que surgiu a velha e cansativa pergunta: “mas isso é arte”? Ou então, afirmações de que a morte da arte estava sendo decretada, de um lado, e de que a obra não passava de enganação, de outro. Diante disso, o artista explicou que sua obra necessitou de esforço e dedicação como qualquer outra. O comando feito para obter uma resposta do programa foi sendo ajustado por muitas semanas, por meio da curadoria de todas as imagens e sua edição no Photoshop constituiu 10% do trabalho (Imagem Criada com IA).

Nisso tudo, o importante é que o prêmio permaneceu. Não sem razão. A categoria de artes digitais já tem uma história de décadas desde que os artistas, nos anos 1960, começaram a realizar seus primeiros experimentos no computador, tendo obtido acolhida inclusive em galerias de Nova York e de Berlim. Portanto, tratava-se nessa premiação de uma instituição minimamente preparada para a atualidade das novidades no campo da arte digital, com um horizonte de expectativas capaz de avaliar os papeis que as tecnologias têm desempenhado nas alianças que os artistas buscam.

Diferente foi o caso de outro concurso. Em março de 2023, uma obra de arte gerada por IAG foi escolhida como vencedora na categoria criativa em competição aberta no concurso *Sony World Photography Awards* (Prêmio de Fotografia Mundial da Sony), da *World Photography Organization* (Organização Mundial de Fotografia). A obra intitulada *The Electrician* (O Eletricista, Figura 2) foi criada com a colaboração da IA (*DALL-E*), segundo declaração do artista, Boris Eldagsen, que se define como um “artista fotomídia”. Em tom sépia granulado com faixas de luz, retratando duas mulheres, a obra lembra “a ‘fotografia espiritual’ do início do século XX”. A obra é parte da série de Eldagsen, “pseudomnésia”, termo latino que significa “memória falsa” (Melo, 2023). Um mês depois,

Eldagsen recusou o prêmio. Sua obra foi retirada do site da organização e da exposição física em Londres.

Figura 2 - *The Electrician*, Boris Eldagsen.



Fonte: <https://gizmodo.uol.com.br/imagem-feita-com-ia-ganha-premio-fotografia/>.

Em seu site, o artista apresentou várias argumentações para a sua recusa. “IA não é fotografia. Portanto, não aceitarei o prêmio” (Oliveira, 2023). Ele explicou que vem explorando as possibilidades criativas dos geradores de imagens por IA desde 2000. Acrescentou que trabalhos desse tipo não se retringem a "pressionar um botão e pronto". Portanto, o trabalho com IA é uma "co-criação", em que o artista atua como diretor do processo. “A obra escolhida pelos juízes é resultado de uma complexa interação entre engenharia de *prompts*, *inpainting* e *outpainting*, que utiliza o conhecimento fotográfico adquirido pelo artista em seus mais de 20 anos de carreira”, o artista acrescentou (Melo, 2023).

Ao ser entrevistado, Eldagsen revelou que seu objetivo era iniciar uma conversa sobre a relação entre IA e fotografia, o que, segundo ele, o concurso não estava preparado para discutir, tanto é que não foi capaz de detectar claros sinais de geração da IAG, tais como falhas nas aparências dos dedos e nas pupilas (Oliveira, 2023). Para que concursos estejam preparados para as novas emergências da arte tecnológica, segundo o artista, organizadores de competições devem começar a criar categorias separadas para a arte gerada por IA, uma arte que está se tornando cada vez mais presente. Eldagsen estava justamente pressagiando o que viria a acontecer. A terceira obra de IAG a receber um prêmio foi inscrita em um concurso específico de imagens produzidas sinteticamente.

Aberturas para a IAG

Em uma imagem com aparência de uma foto realista em preto e branco, duas mulheres abraçam apertadamente um polvo em um gesto de ternura feliz, como se abraça um gato ou um cachorrinho de estimação (Figura 3). Ora, é provavelmente impossível que humanos se abracem tão calorosamente a cefalópodes. Em tempos de IA não é difícil dar-se conta de que se encontra aí um exemplo do emprego de IAG de imagens, dado o seu potencial para a criação de imagens hipnotizantes, assustadoras e mesmo absurdas, paradoxalmente com todas as propriedades de uma foto realista.

Figura 3 - Irmãs Gêmeas Apaixonadas, Annika Nordenskiöld.



Fonte: <https://www.forbes.com/sites/lesliekatz/2023/10/08/see-the-surreal-image-that-just-won-an-ai-art-contest/?sh=275a10654df8>

De fato, com o título de “Irmãs Gêmeas Apaixonadas”, essa peça realizada pela artista Annika Nordenskiöld, recebeu, também em 2023, o prêmio *Prompted Peculiar International AI*, na *Ballarat International Foto Biennale*, um festival de fotografia australiano. Prêmio recebido, prêmio aceito, pois não havia nenhum segredo quanto à parceria com o *Midjourney* para a sua criação.

Àqueles que conhecem como funciona o *Midjourney* ou o *Dall-E 2* e outros, seria redundante a afirmação da autora de que a imagem foi produzida por comandos e não por instantâneos extraídos do mundo físico. Segundo ela, as fontes para que o sistema pudesse responder aos comandos eram provenientes de uma boa soma de experiências visuais de um manacial de imagens produzidas pelo coletivo humano (Katz, 2023).

Chamar de coletivo, de um lado, seria correto, mas de outro, todas as imagens, geradas sinteticamente a partir do acervo de um banco de imagens, foram produzidas por autores individuais. Não é à toa que, mesmo quando não há desavenças em relação à premiação, surge um outro problema controverso que vem sendo muito discutido: a reivindicação da ética dos direitos autorais. Afinal, o banco de imagens não caiu do céu, mas contém imagens que foram produzidas por artistas, designers gráficos, ilustradores, fotógrafos com marcas de estilo que podem estar sendo mimetizadas e, com isso, esses artistas temem o desgaste da originalidade de sua obra, enquanto os profissionais da economia criativa temem a perda de seus empregos.

Quanto à pergunta que sempre retorna, se máquinas são capazes de criar, ela não merece muita atenção, pois, por trás dela, reside um desconhecimento e ingenuidade em relação ao modo como as IAGs são geradas, como se as máquinas trabalhassem sozinhas e não em diálogo e parceria inevitável com a competência do criador humano.

Avançando do campo das IAGs de imagens para o texto verbal, outro prêmio foi concedido na China. Shen Yang, professor da prestigiosa Universidade chinesa Tsinghua, sob pseudônimo, com o título de *The Land of Machine Memories*, apresentou, no 5º Concurso Popular de Ciência e Ficção Científica de Jiangsu, uma narrativa inteiramente gerada por IAG, incluindo o esboço do romance, as ilustrações e até mesmo seu pseudônimo, que se traduz como @SiliconZen (Figura 4).

Segundo nos informa Vainilavičius (2023), o rascunho de mais de 40 mil caracteres foi gerado com base em 66 comandos, compondo 6.000 caracteres em um estilo que sugere uma escrita “kafkiana”. “A protagonista da história é uma aventureira do metaverso chamada Li Xiao, que está em uma missão para recuperar as memórias perdidas de sua vida no mundo real como engenheira neural”.

Figura 4 - *The Land of Machine Memories*, Shen Yang.



Fonte: <https://cybernews.com/news/ai-novel-wins-prize-china/>

A obra ficou entre outras em segundo lugar na premiação. Cerca de 200 trabalhos foram inscritos no concurso, com seis grandes prêmios vencedores, 14 primeiros prêmios, 18 segundos prêmios e 27 terceiros prêmios. Três dos seis jurados votaram a favor do manuscrito de Yang, o que lhe garantiu a premiação.

Por coincidência ou não tanto a obra era narrativa, quanto também a premiação envolveu uma narrativa quase novelesca. Shen foi incentivado a enviar o trabalho para a competição por um dos jurados, Fu Changyi, chefe do Comitê de Ficção Científica da Associação Provincial de Escritores Científicos Populares de Jiangsu. Ele era o organizador da competição e o único a saber que o texto havia sido gerado por IA. Também não informou aos outros jurados a verdadeira autoria do texto porque queria observar os seus efeitos no julgamento.

Ainda segundo Vainilavičius (ibid.), Xiao Xinghan, escritor de ficção científica e um dos jurados que votou contra *The Land of Machine Memories*, declarou para a mídia local que foi capaz de reconhecer que o texto havia sido gerado por IA. Sua recusa ao prêmio não se devia a isso mas sim ao fato de que, para ele, tanto faltava emoção à história, quanto também qualidade literária. Apesar da premiação, o restante dos jurados concordaram que, para ser publicada, a obra exigiria revisões significativas, além de que, segundo Fu, um texto escrito por IA apresenta muitas distinções em relação a um texto produzido por humanos. Portanto, o valor do prêmio se deve muito menos ao prêmio em si mesmo do que às discussões que gerou sobre o processo de valorização de uma obra cuja produção contou com a IAG.

O Frankenstein brasileiro

A produção de capas e ilustrações de livros é uma das categorias do Prêmio Jabuti, no Brasil, o que comprova o reconhecimento do caráter estético desse tipo de criação. Em 2023, a capa e ilustração do livro *Frankenstein*, feita pelo designer Vicente Pessôa com uso da inteligência artificial, foram indicadas entre outras semifinalistas (Figura 5). Embora o designer não tenha escondido que fez uso do *Midjourney*, tendo assinado como “Vicente Pessôa e *Midjourney*”, a indicação foi imediatamente retirada, provocando um grande alvoroço na mídia e nas redes

Figura 5 - *Franskenstein*, Vicente Pessôa



Fonte: https://andrelemos.substack.com/p/frankenstein?utm_source=%2Fbrowse%2Ftechnology&utm_medium=reader2

Se foi indicado é porque tem qualidade estética e, de fato, a tem especialmente pela profunda coerência que revela com o tema, um Frankenstein que, em lugar da hibridação da morte e vida, ilustra a hibridação da criação humana com os recursos que a IA ora apresenta. Muitas vezes sobre o fato fizeram-se soar, algumas bem fundamentadas particularmente pelo conhecimento da história da arte tecnológica e seus desenvolvimentos nas artes e estéticas digitais, outras ingenuamente opinativas, como se a complexidade da questão pudesse ser tratada por meras opiniões mal informadas.

A questão é certamente complexa de modo que daremos aqui apenas alguns encaminhamentos, começando como o fez André Lemos (2023) com o tema da autoria. É preciso considerar que nunca existiu qualquer tipo de arte, desde suas origens, que não tenha contado com materiais e técnicas mediadores que são manipulados pelo criador quando, exercendo agenciamento e domínio sobre essas mediações, revela sua capacidade criativa. Basta lembrar, por exemplo, das mutações que a tinta a óleo trouxe para as pinturas, sem a qual os artistas da Renascença não seriam o que são. Ou então, os maravilhosos quadros impressionistas que não teriam sido possíveis sem a invenção da bisnaga de tinta, graças à qual a tinta não secava ao ar livre. Enquanto isso, os chamados críticos de arte pontificavam em jornais parisienses contra esses quadros em matérias hoje risíveis. Como afirma Lemos, “a criatividade humana é consequentemente um processo híbrido, fruto da sinergia produzida pela capacidade simbólica humana e o uso de artefatos que materializam ideias e atitudes”.

Depois da revolução industrial, as artes também passaram a ser realizadas com a mediação de dispositivos tecnológicos de que a câmera fotográfica é o exemplo mais patente. Esses dispositivos não existem no vazio, mas incluem componentes que o artista coloca em funcionamento como, no caso da fotografia, os filmes, técnicas de revelação e impressão. Não faltam exemplos de uso da tecnologia na arte algumas delas mencionadas por Lemos (ibid.):

as máquinas autômatas de Tinguely, as pinturas feitas por telefone de Lázló Moholy-Nagy no começo do século passado (...), ou atualmente as esculturas 3D, o *video-mapping*, a música eletrônica... Mais recentemente, o artista alemão Mario Klingemann criou uma série de obras de arte geradas por redes neurais generativas para produzir arte abstrata e surrealista; o artista francês Patrick Tresset trabalha com robôs que desenham retratos de pessoas em tempo real.

Mediadores fundamentais encontram-se também nos recursos eletrônicos e computacionais que trouxeram uma multiplicidade de possibilidades abertas ao artista pelo universo digital e que se constituem em pressupostos de continuidade fundamentais para a compreensão das parcerias tecnológicas que os artistas têm buscado ao longo de pelo menos dois séculos e que hoje culminam na IA (Santaella, 2023b).

A obra do Frankenstein pertence à área do design. Antes da IAG essa área já era fértil em recursos como Adobe, incluindo Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects e muitos mais. Mas o Adobe é apenas o mais conhecido entre outros. Certamente, as outras capas e ilustrações com que Frankenstein estava competindo, devem ter feito uso dessas técnicas nas suas produções. Nesse contexto, por que o designer haveria de dispensar experimentações com a IAG? O que esse recurso poderia ter de inóspito ou proibido para um criador visual depois de muitos artistas terem produzido obras fascinantes mediadas por algoritmos de vida artificial?

É aguda a avaliação de Lemos (ibid.) sobre a atitude do Prêmio Jabuti que “revela desconhecimento sobre a arte e é assim anacrônica e lamentável”. Ao banir a obra, os organizadores da premiação, “não vislumbraram a oportunidade para a proposição de um bom debate, vinculando a imagem produzida com a ajuda da IA ao tema do livro: Frankenstein, uma criatura que se volta contra o criador”.

Os artistas sabem para onde sopram os ventos vivos da criação e, para seguir nessa direção, não se intimidam diante das tecnologias de linguagem que o seu tempo coloca ao seu dispor. Os casos aqui discutidos dão respaldo a essa afirmação como demonstrativos de que o criador vai colocando suas obras no fluxo da sua história, abrindo brechas nos preconceitos, nostalgias e nos dogmas das ideias fixas.

REFERÊNCIAS

CANUTO, Otaviano. Como a inteligência artificial vai afetar a economia? **Folha de São Paulo**, UOL, 22 de jan. de 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/por-que-economies-em-bom-portugues/2024/01/como-a-inteligencia-artificial-vai-afetar-a-economia.shtml>. Acesso em: 22 jan, 2024.

DAVENPORT, Thomas H. The impact of Generative AI on Hollywood and entertainment, **MIT Sloan Management Review**, 19 jun. 2023.

HEAVEN, Will Douglas. Welcome to the new surreal. How AI-generated video is changing film. **MIT Technology Review**, 2023. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/2023/06/01/1073858/surreal-ai-generative-video-changing-film/>. Acesso em: 15 jun. 2023.

IMAGEM CRIADA COM IA ganha concurso e reacende discussão sobre o que é arte. **Tilt Notícias**. Disponível em: <http://www.uol.com.br/tilt/Noticias>. Acesso: 22 set. 2022.

KATZ, Leslie. See the bizarre image that just won an inaugural AI-Art award. **Forbes site**. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/lesliekatz/2023/10/08/see-the-surreal-image-that-just-won-an-ai-art-contest/?sh=275a10654df8>. Acesso em: 03 nov. 2023.

LEMOS, André. Frankenstein. **André's Newsletter**. Disponível em: https://andrelemos.substack.com/p/frankenstein?utm_source=%2Fbrowse%2Ftechnology&utm_medium=reader2. 2023. Acesso em: 30 nov. 2023.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. London, NY: Bloomsbury, 2013.

MELO, Cristino (2023). Foto criada por inteligência artificial vence concurso de fotografia; artista recusa. **Mundo conectado**. Disponível em: <https://www.mundoconectado.com.br/fotografia/foto-criada-por-inteligencia-artificial-vence-concurso-de-fotografia-artista-recusa-premio/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

OLIVEIRA, Isabela (2023). Imagem feita com IA ganha concurso e fotógrafo recusa prêmio. **UOL**. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/imagem-feita-com-ia-ganha-premio-fotografia/>. Acesso em: 20 abr. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Há como deter a invasão do ChatGPT?** São Paulo: Estação das Letras e Cores Ed., 2023a.

_____. A IA generativa de imagens e a emergência de novas questões estéticas. 2023b. **Revista Semiosis** 11, v. 1, dezembro-2023.

TREVISAN, Daniel; BRAGA, Alexandre. Inteligência artificial nos games. **TECCOGS – Revista Digital de Tecnologias Cognitivas**, n. 26, jul./dez 2022, p.89–101.

VAINILAVIČIUS, Justinas. AI-generated science fiction novel wins literary prize in China. **Cybernews**. Disponível em: <https://cybernews.com/news/ai-novel-wins-prize-china/>. Acesso em: 24 dez. 2023.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Lucia Santaella

Pesquisadora 1 A do CNPq, professora titular na pós-graduação em Comunicação e Semiótica e em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUCSP). Doutora em Teoria Literária pela PUCSP e Livre-docente em Ciências da Comunicação pela USP. Fez doze estágios de pós-doutorado no exterior e foi professora e pesquisadora convidada em várias universidades europeias e latino-americanas. Já levou à defesa 275 mestres e doutores. Publicou 56 livros e organizou 32, além da publicação de quase 500 artigos no Brasil e no exterior. Recebeu os prêmios Jabuti (2002, 2009, 2011, 2014), o prêmio Sergio Motta (2005) e o prêmio Luiz Beltrão (2010).

E-mail: lbraga@pucsp.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0681-6073>

Alexandre Braga

bacharel em Comunicação com habilitação em Publicidade pela PUC-SP, mestre e doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e pesquisador na área de Design, Ergonomia e Interação Humano Computador. Atualmente é professor R.T.I. na Escola Superior de Propaganda e Marketing ESPM-SP, no curso de Comunicação e Publicidade. Docente no programa de Pós Graduação Stricto Sensu de Mestrado Profissional em Desenvolvimento de Jogos Digitais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP, professor na FATEC São Caetano no curso de Jogos Digitais e professor/tutor de EAD na Faculdade Impacta. Professor do ensino superior desde 2002, também atua há mais de 27 anos como designer gráfico e digital.

E-mail: braga_ale@yahoo.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8969-4683>