

ARTE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: NASCIMENTO DE IMAGEM NOVA E OS LIMITES DO NOVO ARTÍFICE

Erik Nardini Medina¹

RESUMO

Da frieza imperturbável de algoritmos e da etérea imaterialidade das redes emergem manifestações de uma poética contemporânea. Enraizada em temporalidade que transcende nossa compreensão, fundamentada em conjuntos de dados que desafiam nossa cognição, a Inteligência Artificial (IA) surge como vernáculo que antecede o fim de tudo e profetiza a obsolescência universal. A arte e seus artífices, tradicionais agentes de subversão e resiliência diante das vicissitudes do tempo, enfrentam uma vez mais o desafio de sua própria redefinição. A IA, enquanto catalisadora de incertezas e transformações na esfera criativa, convida a questionar qual será a verdadeira magnitude de seu potencial disruptivo sobre a expressão artística. Neste artigo, serão exploradas as relações entre IA e arte, trazendo a figura do “novo artífice” como um agente essencial na configuração da estética contemporânea e, ao mesmo tempo, como um reflexo da eterna busca humana pela compreensão e transcendência de sua própria natureza.

Palavras-chave: Inteligência artificial. Arte. Arte e tecnologia. Novo artífice.

ABSTRACT

From the undisturbed coldness of algorithms and the ethereal intangible nature of networks arise expressions of a contemporary poetics. Rooted in a temporality that exceeds our comprehension, based on data sets that challenge our cognition, Artificial Intelligence (AI) emerges as a vernacular that foreshadows the end of everything and predicts universal obsolescence. Art and its artisans, traditional players in subversion and resilience in the face of the circumstances of time, are once again facing the challenge of redefining themselves. As a catalyst for uncertainties and

¹ Jornalista pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), especialista em Jornalismo Científico pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e mestre em Divulgação Científica e Cultural também pela Unicamp. Pesquisa as relações entre arte e IA, bem como os desafios associados ao fazer artístico no cenário contemporâneo. *E-mail:* eriknardini@live.com.

transformations in the creative realm, the question arises as to the true extent of AI's disruptive potential for artistic expression. The relations between AI and art will be examined, portraying the figure of the “new craftsman” as an essential agent in the configuration of contemporary aesthetics and, at the same time, as a reflection of the eternal human quest for the understanding and transcendence of its own nature.

Keywords: Artificial Intelligence. Art. Art and technology. New craftsman.

A INFLUÊNCIA TECNOLÓGICA NA ESFERA DO SENSÍVEL

Não se trata do fim da arte, mas um cenário com ares de revolução se desenha a pinceladas virtuais. A clareza desse cenário é tamanha que não deixa de causar espanto notar que uma parcela da comunidade criativa ainda se comove, hoje, com a influência da inteligência artificial (IA) e suas implicações na esfera artística. Evidentemente, a adoção da IA na criação marca um ponto de inflexão significativo na intersecção entre tecnologia e expressão humana, mas tampouco isso é novo.

Para riscar apenas a superfície, desde que sistemas Computer-Aided Design (CAD) foram introduzidos, em 1957, seres humanos contam com um auxílio virtual para conceber grandes feitos. Ocorre que, nessas criações, o propósito pode não servir exatamente a fins estéticos; então, por isso, não há frenesi. Também não pode ser esquecido que, ao menos desde os anos 1960, Harold Cohen já criava com seu parceiro cibernético AARON (McCorduck, 1991) obras de potência estética importante – a ponto de ter aberto caminho para que a teoria e a crítica artísticas pudessem falar em cocriação sem que isso presumisse cocriação entre seres biológicos.

Evidentemente, AARON era menos capaz que os mastodônticos sistemas concebidos por OpenAI e equivalentes. AARON era artificial, mas não necessariamente inteligente. Tudo havia sido programado por Cohen, ainda que os resultados das obras cocriadas pelo *software* resultassem em projetos inimaginados com o parceiro humano.

Pouco depois, em 1968, Jasia Reichardt faria a curadoria de *Cybernetic Serendipity*, que, até hoje, segue projetando-se como o grande marco expositivo dedicado a demonstrar a influência da arte e da tecnologia, abrindo caminho para novas formas de expressão. A diferença fundamental entre as iniciativas apresentadas nos anos 1960 e as tecnologias atuais reside na capacidade de a IA a que assistimos hoje ser generativa; hoje, lidamos com autômatos.

A capacidade de as máquinas conceberem obras de arte desafia concepções tradicionais sobre criatividade, autoria e originalidade; além disso, leva a um campo de força cuja tensão é importante: enquanto alguns interpretam a intervenção da IA como ameaça à singularidade da expressão humana, outros reconhecem seu potencial para expandir os limites da imaginação e catalisar a inovação artística; eis o ponto nevrálgico.

Em sistemas especialistas modernos e naqueles que veremos com frequência cada vez mais vertiginosa ao longo do tempo, há e continuará havendo, em sua origem codificada, uma porção significativa de trabalho humano. Mas a natureza da IA perseguida pela indústria é aquela que aprende sozinha, que faz associações, que cria com base no que já existe e que, por essa própria razão, pode eventualmente originar algo cujas qualidades visuais pareçam, e talvez sejam mesmo, inéditas.

Nesse sentido, questões que podem ser ventiladas abarcam a possibilidade de emergir, da IA, um novo movimento artístico; e, se sim, quem julgaria sua relevância. Sobre a primeira, a resposta pode ser “sim” e, quanto à última, o poder de decisão sobre o que é ou não arte, até que haja uma revolução das máquinas, permanecerá competindo à sociedade e, mais precisamente, aos atores que circulam no mercado da arte. Se evocarmos a partilha do sensível (Rancière, 2005), veremos que a maneira pela qual a sociedade divide e organiza as formas de percepção, sensibilidade e experiência estética se dá entre diferentes grupos e classes sociais, e não entre homem e máquinas.

A suposta batalha entre carne e cálculo está fadada ao desaparecimento se optarmos por seguir nessa direção, embora os fundamentos possam ser mais ou menos abalados a depender de como a sociedade evoluirá.

OS NÃO LIMITES DA CRIAÇÃO NUMÉRICA

O período iniciado em 2010 pode ser tido como o marco temporal que deu início à bagunça no domínio arte-tecnologia, e um dos disparadores desse processo foi desencadeado quando pesquisadores começaram a inverter, com mais afinco, a lógica dominante de determinados algoritmos.

Existe uma extensa biblioteca de códigos dedicados à identificação de elementos em imagens e legendagem automática. Especialmente redes sociais, portais noticiosos e repositórios de venda de imagem se valem disso com frequência para tornar a rastreabilidade/encontrabilidade e a experiência do usuário, em especial de pessoas com deficiência, mais intuitivas.

Uma imagem carregada na *web* de uma criança brincando com uma bola na praia durante o pôr-do-sol poderia ser lida pela IA como “criança jogando futebol à beira do mar no entardecer”, texto que pode ser automaticamente adicionado ao atributo *alt* da figura para permitir que *softwares* leiam o conteúdo para pessoas cegas, por exemplo. Pesquisadores pensaram que seria interessante oferecer à máquina tal hipotética legenda da foto para compreender como a IA reagiria quando programada para criar imagens. Um modelo aprimorado (algoritmo) foi desenvolvido para produzir figuras de maior qualidade e gerar imagens “com novas composições de cenas correspondentes a legendas não vistas anteriormente no conjunto de dados” (Mansinov *et al.*, 2016, p. 1). E, de repente, o mundo mudou, e é por isso que a última década foi marcada por manchetes destacando a capacidade da IA de produzir arte.

Mas isso deve ser encarado com cuidado, já que há indícios de imprecisão nessas afirmações. A IA é capaz de gerar excertos visuais que podem oferecer maior ou menor prazer estético àqueles a quem os resultados são apresentados. Até que ponto isso pode ser considerado arte é um problema que pertence a outra ordem de grandeza.

Partindo do pressuposto de que arte é, em primeira instância, “pensamento antes de ser manifestação expressiva ou registro, sem se limitar a instrumentos e meios clássicos como lápis e papel” (Venancio Júnior, 2019), pode-se presumir que a contribuição da IA para o feito estético se desempenha sobretudo no campo da técnica e não do sensível, embora as imagens técnicas imaginadas pelas redes neurais sintéticas muitas vezes sejam impactantes. Objetivamente, contudo, parece ser menos subjetivo refletir sobre a IA em termos de poética.

Ao ser alimentada com grandes conjuntos de dados, algoritmos complexos e capacidades de aprendizado profundo, a IA pode tanto criar imagens que imitam estilos estabelecidos quanto produzir novas formas de expressão que desafiam as convenções existentes. Naturalmente, isso levanta questões fundamentais sobre o que realmente constitui a criatividade. Seria a capacidade de conceber algo novo e original uma qualidade exclusivamente humana, ou poderia a máquina, por meio de sua capacidade de analisar padrões e de gerar novas combinações, também ser considerada criativa? Há sintomas de uma espécie de criatividade inorgânica – expressão que parece adequada na ausência de uma locução que melhor defina a impressionante capacidade sintética das máquinas.

Falar em termos de criatividade computacional não é uma aberração. Para os cientistas da computação, a criatividade informática é uma expressão empregada costumeiramente no contexto do desenvolvimento de novos modelos de IA; na esfera filosófica, pesquisadores podem explorar

“modelos de criatividade” para avaliar de que modo seres humanos manifestam criatividade; e, finalmente, na dimensão das artes visuais, “os artistas podem estar mais interessados em descobrir de que forma os computadores podem ajudar a expressar a sua própria criatividade” (Carnovalini; Rodà, 2020, p. 2). A criatividade computacional está estabelecida e merece atenção.

Ferramentas baseadas em IA para geração artística surgem em velocidade astronômica graças à escalabilidade virtualmente ilimitada da dimensão a que chamamos redes. Dall-E, Midjourney e Stable Diffusion são exemplos de plataformas que permitem o exercício criativo entre carne e cálculo. Em comum, essas ferramentas têm o fato de serem espécies de assistentes artísticos que operam sobre os ombros do inconsciente coletivo.

Os algoritmos que transformam, em imagens (estáticas ou não), músicas, poemas e poesias a partir de meros *prompts* textuais são treinados em bases de dados gigantescas – que vão de sinfonias, fotografias e vídeos de animais, paisagens, construções, comida e pessoas, até extensas coleções de obras de arte que permeiam muitos séculos e movimentos artísticos. É com base nesse catálogo virtualmente inesgotável de imagens, textos, sons e vídeos associados a palavras-chaves que a IA consegue produzir elementos estáticos, extratos sonoros e vídeos de praticamente tudo e qualquer coisa.

Os resultados produzidos por esses sistemas especialistas variam em potência estética e são influenciados, majoritariamente, pelos *prompts* textuais a que são submetidos os modelos, pelo tamanho e tipo da coleção em que foram e são constantemente treinados e pelo refinamento dos *inputs* oferecidos às ferramentas (que permitem que o usuário informe se deseja que a IA seja mais “criativa” ou mais “literal” ao produzir as imagens).

Manifestações imagéticas completamente distintas podem emergir ao se trocar “A” por “a” ou “1” por “01”, e a probabilidade de um mesmo *prompt* resultar numa imagem idêntica é nula – tamanha a capacidade imaginativa da máquina em estabelecer identidade e projetar estrutura na dimensão perceptiva. Se o que experimentamos hoje parece fantástico, imaginemos por um instante como pode vir a ser a IA operando na infinidade de estados entre 0 e 1 da iminente computação quântica.

A variedade interminável de elementos visuais passível de ser extraída de mecanismos baseados em IA é animadora. Essa vasta coleção de tudo o que já foi produzido e tudo o que pode vir a ser produzido – que, para os teóricos da fotografia, pode remeter à caixa preta flusseriana – torna a distinção entre o que é obra humana e o que é obra maquínica praticamente impossível de ser feita.

Importante observar, porém, que, apesar de ser difícil distinguir entre o que foi elaborado pelo homem e o que foi produzido pelas máquinas, a capacidade de estas gerarem tais excertos tem menos a ver com sciência e mais com a qualidade de aprendizado generativo que tais interfaces possuem – característica que lhes atribui vantagens competitivas sem precedentes em relação aos seres humanos. Ausência de sciência não pressupõe carência de criatividade.

Em última análise, na miríade de astúcias que emergem da IA, um elemento primordial inexistente: intenção. Sem intenção não há arte, e é esse o componente que diferencia o novo artífice do artista como o conhecemos; e é por tal razão que a colaboração entre ambas as naturezas sensíveis é tão promissora.

A EMERGÊNCIA DO NOVO ARTÍFICE

Elaboramos o conceito de *novo artífice* (Medina; Farina, 2021) na tentativa de agrupar as limitações e capacidades dessa reconfiguração criativa. A ideia desse operador virtual que cria com base no que existe e que pode ser capaz de originar algo inédito quando associado a um parceiro humano é elemento fundamental para a compreensão do ecossistema criativo que estabelece as bases da arte de nosso tempo; trata-se da extrapolação do conceito de IA como ferramenta.

As capacidades desse parceiro virtual, é importante ratificar, não são fruto do acaso. Cumpre anotar uma vez mais que tudo o que os sistemas inteligentes endereçados à elaboração imagética conseguem produzir se dá em função do gigantesco conjunto do que seres humanos fizeram. Além disso, para que sejam capazes de elaborar algo, as máquinas precisam ser estimuladas: geralmente, o estímulo parte de um usuário que, na maior parte das vezes, é um ser humano. Por mais que isso seja óbvio e até mesmo caricato, é uma reflexão vital para entendermos que o raciocínio maquínico só consegue jogar com o que já foi feito. A originalidade de imagem nova, do que pode vir a existir, é completamente indissociável do hercúleo trabalho humano que antecede a própria natureza do desenvolvimento da IA.

Já preconizamos que a arte não pode existir sem intenção, que é algo faltante no novo artífice, e agora podemos até considerar que isso é insignificante, uma vez que, na simbiose entre homem e máquina, as forças se complementam num saudável hibridismo. O novo artífice não se sustenta sem que esteja acompanhado de seu parceiro humano; então, a falta de intenção é preenchida por esse último.

A velocidade e incansável tolerância à mudança e à repetição, inerentes aos aparatos numéricos, associadas à experiência, à sensibilidade e ao sentido, tão caros aos seres humanos, fecham esse robusto ciclo criativo e solidificam a maior revolução nas artes visuais desde, pelo menos, o surgimento da fotografia. A genialidade do ser artista, imerso na dimensão sensível e atento às pulsões sociais, é o legítimo agregador e denotador de sentido e intenção à natureza ilimitada e hiperbólica dos cérebros sintéticos. É da combinação desses dois elementos de naturezas distintas – o ser humano fazendo o que faz de melhor, associado à formidável potência e velocidade com que máquinas são capazes de consultar bancos de dados, além da incansável habilidade delas de testar fórmulas, formas e condições por tempo indeterminado, sempre com a mesma cadência avassaladora – que algo novo poderá se manifestar. Movimentos artísticos e revoluções estéticas levam séculos para acontecer por conta de – entre numerosas razões muito mais subjetivas e sensíveis – limitações biológicas, que não perturbam códigos e máquinas. É por isso que artistas podem se beneficiar dessa união.

Tomando emprestado um conceito barthesiano desenvolvido n’*A câmara clara* (Barthes, 2012), o usuário (artista) que estimula o novo artífice (sistemas inteligentes) a elaborar criações desempenha papel múltiplo de *operator* (em conjunto com a máquina) e de *spectator*, que, nesse caso, é tanto espectador quanto curador. Curador, pois quantas imagens geradas pelos milhares de novos artífices não foram já descartadas por não se revelarem como um *spectrum* digno de audiência? Centenas de *petabytes*. A curadoria humana já aniquilou uma porção de obras vazias do novo artífice por não as considerar dotadas de efetiva substância.

O novo artífice, esse ser periférico que habita a corporeidade do terminal, é o propulsor que poderá revelar as próximas obras em potência. E, por mais que o ser humano seja o agente nato que concede valor e intenção à criação, é seguro dizer que se rompe com a “hegemonia que coloca o homem sobre a máquina e parece instituir uma dinâmica de criação que, aparentemente, só pode se concretizar no reconhecimento de corpos de diferentes naturezas” (Medina; Farina, 2021, p. 73).

Finalmente, não é possível falar em esgotamento do que pode ser produzido pela IA, mas talvez seja seguro dizer que o pastiche dos resultados obtidos pelas IAs comerciais pode se tornar cansativo ao longo do tempo – o que resultará, fatalmente, em “novos movimentos estéticos artificiais”.

Por que razão artistas que se valem de IA e treinam seus parceiros virtuais com insumos de sua própria experiência artística e com elementos de sua própria natureza tendem a encontrar na IA um colaborador incansável e fiel? A condição de parceria é imperativa e está em consonância

com a prerrogativa de Philippe Willemart, que afirma que os modelos de IA são parceiros que, embora fantásticos, permanecerão sem autonomia suficiente e não se assemelharão ao ser humano no futuro imediato: “Mesmo que aprendesse a aprender com meta-aprendizagem, manteria sua dependência até o fim, incluindo a do inconsciente de seu inventor” (Willemart, 2022, p. 103).

É sadio, porém, que haja um afastamento dessa condição do novo artífice para que se possa fruir a parceria sem vieses. Um fotógrafo, por exemplo, não encara sua câmera como um aparato dependente de si? Por que não faríamos o mesmo com a IA? O sintoma da supremacia precisa ser erradicado.

Ao se dedicar a pensar e criar, o artista poderá concluir que os infinitos processos realizados pela máquina, com base em *inputs* bastante particulares, podem vir a desencadear, na pessoa artista, uma porção de sequências de pensamentos e ideias latentes, antecipando criações que, sem o auxílio numérico, poderiam levar gerações para ocorrer ou, em última instância, nunca acontecerem.

Conclui-se que a ideia romântica do artista solitário trabalhando em seu ateliê perde sentido na configuração moderna do exercício criativo. É inevitável e desejável que esse exercício seja realizado e que a IA tenha seus propósitos subvertidos a favor da arte. O novo artífice é corresponsável pelo nascimento de imagem nova, e o trabalho do artista consistirá em treinar o parceiro virtual de modo a romper com a herança imagética sob a qual operam os modelos virtuais vigentes; a colaboração é crucial.

NASCIMENTO DE IMAGEM NOVA

O princípio da geração artística por meio da IA estabelece a possibilidade de essa tecnologia elaborar algo “à maneira de”. Para que isso aconteça, é preciso haver precedente, um original. Por meio da análise de originais, a inteligência inorgânica dos aparatos tecnológicos dotados de IA projeta, sobre o mundo real, suas imaginações numéricas. Muito embora esses sistemas sejam treinados em catálogos da imensidão de informações produzidas pelos seres humanos e para eles, pode ocorrer, em algum momento da história, desvios e aberrações capazes de desestruturar a arte como a conhecemos.

A pedra angular da associação entre arte e IA não está na capacidade de esta gerar arte, mas sobretudo na capacidade não negligenciável do ser artista de antecipar a evolução de sua obra; ou, no mais radical dos cenários, de contribuir para forjar o desenvolvimento de algo inédito: permitir o nascimento de imagem nova.

Toda imagem toma forma por intermédio de ferramentas, e a IA é uma delas. Não como pincel ou câmera fotográfica, mas ferramenta com a capacidade espetacular de remixar o mundo e dar sentido à plethora de dados, formas, sons e movimentos em imagens estáticas ou sequências coesas, que podem agradar – ou não.

No contexto do novo artífice, porém, o conceito de *ferramenta* parece insuficiente para elaborar a crítica de uma arte que se pretende nova. Insuficiente pois a tecnicidade dessas novas imagens tem como pano de fundo a dimensão matemática – uma dimensão que descarta o elemento humano na concepção formal e que, por alguma razão, se distancia do modelo de ferramenta que pressupõe a ação humana.

O novo artífice que elabora imagens em conjunto com o artista não acessa o mundo através de objetivas – imagens técnicas por natureza, como o faz um aparelho fotográfico tradicional; ao contrário, “enxerga” binariamente a imensidão de elementos em bancos de dados e joga com o que está a seu favor: cores, formas, *pixels*.

No espaço latente das redes neurais, violentas sinapses ocorrem com cadência impressionante, em tempo real, e se manifestam na forma de iterações quadro a quadro, que vão aos poucos dando forma à imaginação numérica do novo artífice. Ruído após ruído, a mente profunda do parceiro virtual exhibe ao artista não apenas uma imagem, mas o processo de criação ele próprio: eis a poética contemporânea.

A aparição das imagens emerge de uma série de borrões, pinceladas numéricas que vão sendo aperfeiçoadas à medida que o cérebro virtual refina sua lógica criativa. Ao parceiro humano, cabe aguardar a conclusão desses pensamentos profundos ou, se preferir, interromper o processo, de modo que possa assumir a criação a partir do *framework* gerado pelo novo artífice.

Toda imagem gerada sob essa lógica pertence à categoria de imagem nova – ou, por que não, metaimagens, evoluções da imagem técnica. Possuem essas imagens algumas características essenciais: cocriadas por uma ação combinada de seres biológicos e virtuais, baseadas em pensamentos profundos, racionalizadas pelo ser humano e por ele imbuídas de intenção quando de sua conclusão. Quais e quantas dessas imagens serão bem-sucedidas e capazes de serem inscritas na história da arte é uma decisão que recai ao circuito da arte e aos atores que determinam a ascensão ou obsolescência daquilo que é feito: o mercado. Essa é uma etapa ao mesmo tempo natural e perigosa. As imagens que ascenderão ao circuito artístico das futuras bienais e feiras o farão por meio de quais critérios? Dificuldade, proeza técnica, toque autoral, estética? Na cartografia da criação e posterior circulação, é fundamental que seja traçada a linha

que distingue entre o que é meramente belo e a arte, sob pena de sermos condicionados a apreciar a beleza que carece de essência e, a isso, chamarmos arte. É um problema latente, mas que não parece limitar a potência inevitável do novo artífice, tampouco competir a ele.

A IA generativa que domina o ecossistema criativo de hoje, ao catalisar amostras de diversas naturezas e ser provocada por *inputs* humanos, torna cada resultado uma obra em potência – nascimento ou morte de imagem nova. Nessas obras, observa-se a ausência de unicidade formal, o que impede que tais criações sejam designadas ou atribuídas a um só movimento (senão um contemporâneo, cujo rótulo é tão impreciso quanto vazio).

A arte cogerada pelo novo artífice é um pastiche de tudo o que pode ser amalgamado e apresentado na forma de expressão visual. Desponta, então, uma radical reconfiguração do fazer artístico. Uma que é hostil à rotulação e que, portanto, articula, organiza e dá sentido ao intercâmbio que molda a dimensão virtualizada da potência artística que emerge dessa nova configuração estética e formal, baseada em dados.

O nascimento de imagem nova só é possível na dimensão colaborativa. A próxima revolução artística não acontecerá sem IA, mas também não acontecerá sem o elemento biológico. Fruto da associação entre ambas as entidades, o ecossistema que define a arte de nosso século é composto pela experiência humana e a ininteligível capacidade virtualizada do sensível.

ARMADILHAS DA ARTIFICIALIZAÇÃO

A arte não está fadada ao fracasso, e os artistas não estão sob risco iminente de perderem suas posições no cenário criativo. No entanto, há uma extensa categoria de criadores que poderão receber um duro golpe conforme as evoluções tecnológicas se sofisticam – aqui, abordaremos apenas uma.

Produtores de imagens “*stock*”, comercializadas em plataformas como Getty Images, tendem a ver suas produções circularem cada vez menos. Com ferramentas como Dall-E, Midjourney, Stable Diffusion e outras que surgirão, associadas a motores criativos como o Sora², introduzido em 2024 pela OpenAI, vídeos e fotos autorais dividirão espaço com produções realizadas por assistentes virtuais. E, por mais que empresas por trás de

² Consultar detalhes relativos à criação de vídeos a partir de textos no *site* dedicado ao Sora: <https://openai.com/sora>. Acesso em: 4 maio 2024.

enormes bancos de imagens impeçam³, limitem ou dificultem a comercialização de imagens geradas por IA, o usuário ainda poderá gerar suas próprias imagens hipotéticas (pensemos em uma ilha vista a partir de um *drone*, em uma tarde de verão, para dar vida a um artigo sobre viagem, ou em um vinhedo de beleza irretocável, para promover uma publicação sobre vinhos). Em um dado momento da história, não haverá razão para se limitar à oferta reunida pelas plataformas de comercialização de conteúdo audiovisual – considerando que será possível, a um custo relativamente acessível, produzir quantas imagens forem necessárias para a ilustração de publicações impressas ou digitais, ou inserções de *spots* publicitários, como o fez a prefeitura de Belo Horizonte (MG) em campanha para o Carnaval de 2024⁴.

Assim, é inevitável supor que a IA eventualmente dominará parte desse mercado, dado que nem toda imagem e nem todo uso dessas imagens dependem da sutileza do fator humano. Há situações em que o belo é suficiente, por mais que seja desprovido de intenção, humanidade, profundidade e talento.

Grandes modelos de IA estão ficando cada vez melhores: os aparatos ainda erram – e muito, e tampouco é preciso procurar atentamente para identificar aberrações em certas criações que se pretendem hiperrealistas – mas isso será aperfeiçoado, e rapidamente. A única forma de prosperar na produção dessa onda de imagens feitas por robôs será por meio da sofisticação do toque e das habilidades humanas na produção de obras autorais bastante distintas e que se afastem do que a IA pode fazer tão bem quanto, só que mais rapidamente.

No ecossistema moldado pelo novo artífice e para ele, há uma porção de fatalidades dessa “natureza apocalíptica” – do fim dos *métiers*. Leis ou regras são insuficientes para limitar o efeito devastador que a IA irá promover nos cenários em que as máquinas são capazes de fazer mais a um custo insignificante, e qualquer tentativa coercitiva nesse sentido já nasce fracassada, obsoleta e imprudente. Não devemos tratar de proibir ou limitar a IA, mas sim de estabelecer protocolos para gerenciá-la, aperfeiçoando essa nova configuração para devolver o equilíbrio ao ecossistema criativo compartilhado.

3 Ver, a título ilustrativo, a política da Getty Images em: <https://contributors.gettyimages.com/article/9146>. A plataforma estabelece em seus termos que “[...] não aceita submissões criadas utilizando modelos generativos de IA (por exemplo, Stable Diffusion, Dall-E 2, Midjourney etc.)”. Acesso em: 4 maio 2024.

4 Conferir, entre outras fontes, uma reportagem do periódico *O Tempo*: <https://www.otempo.com.br/carnaval/2024/carnaval-de-bh-em-propaganda-no-rio-e-criado-por-inteligencia-artificial-1.3310437>. Acesso em: 4 maio 2024.

Não será o fim dos fotógrafos e artistas audiovisuais, mas o reposicionamento desses profissionais será necessário para que a coexistência homem-máquina seja possível e saudável. Lançar mão da IA nesse contexto pode, inclusive, ser libertador para esses artistas, de modo que possam estabelecer novos rumos, linguagens e formatos. Ao mesmo tempo, observar a exponencial cascata de materiais elaborados por algoritmos de IA e modelos de *machine learning* pode fazer com que os seres humanos, em última instância, possam apreciar mais as qualidades de artefatos e obras feitas por nossos iguais.

NA FRONTEIRA DO DESCONHECIDO, O FRACASSO DAS CERTEZAS

Qualquer exercício de natureza futuróloga parece imprudente no contexto em que a evolução da IA não está senão em sua aurora, e que, portanto, não cessa de surpreender.

À medida que novos modelos de *machine learning* forem lançados ou aperfeiçoados, as críticas que se pretendem imutáveis correm o risco de nascerem imediatamente antiquadas. No universo das aplicações tecnocientíficas empregadas à arte, convém adotar uma postura que se molda na esfera do possível ante à dura convicção do “sim” e do “não”.

Sabe-se que máquinas não são e, possivelmente, não serão sencientes. Mas até que ponto a senciência é atributo indispensável à criação? As obras cocriadas por IA, sejam elas imagens, vídeos, peças musicais, poemas ou poesias, são qualificáveis a ascender à qualidade artística quando associadas ao elemento humano que a elas outorga refino e intenção. A emergência do novo artífice e o movimento de imagem nova estão intimamente associados à figura humana, e sua dissociação é impossível.

A incerteza do que pode vir a ser do futuro da arte reside mais na latência do *que* será criado e menos do por *quem*. A única certeza é que, em mais ou menos tempo, um volume significativo da criação de nosso tempo terá tido, em algum estágio de seu desenvolvimento poético, o auxílio da IA.

E, quanto a isso, o público não deveria ter temor ou assumir guarda alta sobre se determinada obra se valeu de técnicas tão promissoras quanto aquelas oriundas da IA. A potência estética não se limita à técnica empregada na elaboração formal; é parte de um todo e, em última instância, reflexo de pulsões geniais de um ser humano. A IA é a caixa-preta, a caixa de ferramentas e o assistente propulsor indelével desse momento histórico. Viver e explorar esses elementos é fazer parte da história da arte de nosso tempo, é tomar distância do que já se encontra estabelecido,

afirmado, e é aprender a criar e a fruir uma arte ousada. Seres humanos e não humanos, ocupando cada qual corpos de diferentes naturezas (Zuanon, 2007), são os pilares do devir.

Se considerarmos a história da arte, perceberemos que as grandes obras que resistiram ao teste do tempo foram frequentemente aquelas que emanavam da mente e do coração humanos, carregadas de emoção, contexto cultural e experiências pessoais. Embora as inovações tecnológicas tenham ampliado os horizontes da expressão artística, proporcionando novas ferramentas e possibilidades, a verdadeira essência da arte permanece enraizada na experiência humana.

Nesse sentido, a IA pode contribuir com sua capacidade de processamento de dados e algoritmos complexos, gerando composições e formas inéditas, mas é a intervenção humana que dá vida e significado às criações. A arte é mais do que a mera manifestação estética; é reflexo de nossa condição, expressão de nossa identidade, de nossas aspirações e de nossos conflitos.

Enquanto exploramos os limites da criatividade computacional, é vital preservar, no horizonte, a visão de que a colaboração entre humanos e máquinas pode enriquecer o panorama artístico, oferecendo novas perspectivas, novos desafios e combustível para o exercício criativo, para a renovação crítica. Além disso, tal colaboração pode se configurar como um elemento que nos permita escrever um novo capítulo nessa narrativa, que se tornará uma herança importante no contexto teórico de nosso campo.

A emergência do novo artífice não se projeta como ameaça à autenticidade da arte ou à sobrevivência do artista, mas como oportunidade para expandir horizontes e promover um diálogo interdisciplinar entre tecnologia e humanidade. O paradigma do novo artífice, em última instância, pode permitir que sejamos mais humanos, que sejamos capazes de ir adiante. Ver além.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. São Paulo: Saraiva, 2012.
- CARNOVALINI, F.; RODÀ, A. Computational Creativity and Music Generation Systems: An Introduction to the State of the Art. *Frontiers in Artificial Intelligence*, v. 3, p. 14, 3 abr. 2020.
- FLUSSER, V. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma filosofia da fotografia*. São Paulo: É Realizações Editora, 2018.
- MANSIMOV, E. *et al.* Generating Images from Captions with Attention. *arXiv*, 29 fev. 2016. Disponível em: <http://arxiv.org/abs/1511.02793>. Acesso em: 21 abr. 2024.
- MCCORDUCK, P. *Aaron's code: meta-art, artificial intelligence, and the work of Harold Cohen*. New York: W. H. Freeman, 1991.
- MEDINA, E. N.; FARINA, M. M. Inteligência artificial aplicada à criação artística: a emergência do novo artífice. *Manuscrita: Revista de Crítica Genética*, n. 44, p. 68-81, 23 nov. 2021.
- REICHARDT, J. (ed.). *Cybernetic Serendipity: the Computer and the Arts*. New York; Washington: Frederik A. Praeger, 2018.
- RANCIÈRE, J. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Ed. 34, 2005.
- VENANCIO JÚNIOR, S. J. Arte e inteligências artificiais: implicações para a criatividade. *ARS (São Paulo)*, v. 17, n. 35, p. 183-201, 12 maio 2019.
- WILLEMART, P. (ed.). *A escritura pela rasura: a crítica genética em busca de outros saberes*. São Paulo: Perspectiva, 2022.
- ZUANON, R. *Computador vestível afetivo co-evolutivo: processos de comunicação entre corpos biológico e tecnológico*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) –Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.