

Molduras vazias? Presença e permanência na arte de inteligência artificial

Empty Frames? Presence and Permanence in Artificial Intelligence Art

Pedro de Sousa Luz dos Anjos¹

¹ Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Estadual do Maranhão e Artista visual. pdosanjos.art@gmail.com.

Resumo

As inovações no campo da computação e tecnologia de informação possibilitaram, a partir dos primeiros anos da segunda década do século XXI, o que a pesquisadora e autora australiana Kate Crawford tem chamado de “a virada generativa”, um momento peculiar da história em que variadas plataformas de inteligência artificial foram criadas e tem se tornado amplamente popularizadas em todo o mundo. Softwares como DALL-E, Stable Diffusion e Midjourney, sendo treinados a partir de extensos bancos de dados, podem gerar imagens inéditas de grande complexidade a partir de simplificados comandos textuais. Tais tecnologias têm inflamado discussões políticas, éticas e estéticas, nos levando à pergunta sobre como as novas obras de arte, resultantes de processos algorítmicos, deveriam ser experimentadas. Consideraremos a contribuição de autores de diferentes visões filosóficas, devotos de distintas tradições cristãs - como Thomas Reid, Étienne Gilson, Calvin Seerveld e Byun-Chul Han - que compreenderam em sua produção filosófica - obras de arte como coisas, objetos da percepção, capacidade humana que lida objetivamente com a realidade no espaço-tempo. Desse modo seguiremos critérios que chamaremos de presença (o nível de objetividade e experimentação no mundo material) e permanência (a capacidade de ganhar significado no tempo para além de seu contexto imediato e se tornarem recipientes de memória), para entender de que maneira a experiência estética é afetada pela imaterialidade das imagens e obras de arte geradas por inteligência artificial.

Palavras-chave

Artes visuais; Inteligência artificial; Imagens; Percepção; Filosofia.

Abstract

In recent years, innovations in the field of computing and information technology have given rise to what Australian researcher and author Kate Crawford refers to as the “generative turn.” This moment in history, which emerged during the early years of the second decade of the 21st century, is characterized by the widespread creation and adoption of various artificial intelligence (AI) platforms worldwide. Notably, software systems like DALL-E, Stable Diffusion, and Midjourney—trained on extensive datasets—can generate novel and highly complex images from simplified textual commands. These technologies have ignited discussions across political, ethical, and aesthetic domains, prompting us to consider how new artworks resulting from algorithmic processes should be experienced. To explore this topic further, we will examine the perspectives of authors from diverse philosophical backgrounds, including adherents of different Christian traditions such as Thomas Reid, Étienne Gilson, Calvin Seerveld, and Byung-Chul Han. These thinkers have conceptualized artworks as objects of perception — products of human capacity that objectively engage with reality within the context of space and time. In our analysis, we will introduce two criteria: presence (referring to the level of objectivity and experimentation in the material world) and permanence (the ability of artworks to acquire meaning beyond their immediate context and become vessels of memory). By doing so, we aim to understand how the aesthetic experience is influenced by the immateriality of AI-generated images and artworks.

Keywords

Visual Arts, Artificial Intelligence, Images, Perception, Philosophy

1. Introdução

A invenção das técnicas de fotografia e do cinema enriqueceram a arte com novas linguagens artísticas, ao mesmo tempo em que potencializaram o consumo massivo de imagens na vida comum das pessoas. Espetáculo e simulação foram termos que, no século XX, surgiram com novos sentidos para explicar os efeitos da massiva reprodutibilidade de imagens (FOSTER, 2021), tendo o primeiro sido amplamente estudado por Guy Debord em *A sociedade do espetáculo* (1967) e o segundo, por Jean Baudrillard em *Simulacro e Simulação* (1981).

Atualmente, lidamos não apenas com os efeitos da reprodução mecânica, de que trata Walter Benjamin em sua obra² mas com a velocidade da reprodutibilidade digital. Mais especificamente, estamos em um momento histórico em que tais imagens podem ser imediatamente geradas por processos computacionais, invisíveis à percepção humana. O teórico da arte Hal Foster manifesta uma visão mais pessimista em relação à contemporaneidade, defendendo que estamos situados em um tempo em que as imagens não mais documentam, nem – tomando emprestado o conceito cunhado por Didi-Huberman – *desrealizam* o mundo simplesmente, mas tem a capacidade de modelar a própria realidade, de maneira independente da agência humana. Por mais categórico que tal diagnóstico possa parecer, ele manifesta uma preocupação que pensadores das mais diversas tradições tem. A preocupação de que precisamos ponderar, como seres humanos, a nossa relação com as imagens digitais.

Em artigo de 2014 intitulado “*Ten Questions Concerning Generative Computer Art*”, seis autores e pesquisadores americanos levantaram dez perguntas que consideram as mais importantes na compreensão deste tipo de arte para fundamentar discussões posteriores sobre o tema. No artigo, a arte generativa é classificada da seguinte maneira:

Essencialmente, toda arte generativa concentra-se no processo pelo qual uma obra de arte é criada, e esse processo deve ter um grau de autonomia e independência em relação ao artista que o define. O grau de autonomia e independência atribuído ao computador varia significativamente: desde obras que buscam minimizar ou excluir a ‘assinatura’ criativa do designer humano até aquelas em que o papel do computador é mais passivo e o artista humano tem responsabilidade criativa primária e autonomia. (BOWN, DORIN, McCABE, McCORMACK, MONRO, WHITELOW, 2014, p.135 – tradução nossa).

A arte generativa não é um conceito novo, podendo ser um processo computacional ou não. Apesar da relação entre arte e computação não ser recente, precisamos perguntar quais novas dinâmicas os últimos avanços nas tecnologias de inteligência artificial viabilizam. De maneira inicial, para o pesquisador e artista Lev Manovich, o que definiria a arte de IA não é simplesmente o processo específico no uso da tecnologia, mas o nível e o tipo de controle exercido sobre o processo algorítmico que leva a produção desses novos artefatos (MANOVICH, 2023).

A pesquisadora Kate Crawford diz entender que estamos num ponto de inflexão crucial na história, que ela tem chamado de a *virada generativa*³. Um momento histórico

2 BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução: Gabriel Valladão Silva. 1. ed. Porto Alegre: L&PM, 2018. 150 p.

3 Crawford desenvolve o tema no vídeo *Generative Machines and Ground Truth*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tDjuq6Wxj3s&t=2093s>. Último acesso em 06/07/2024.

em que variadas esferas da criação humana mudarão pelo contato com a tecnologia. É o que se pode testemunhar quando modelos experimentais de inteligência artificial são escalados para o uso de um público global, permitindo que milhões de pessoas possam escrever, produzir arquivos de áudio, criar imagens e vídeos de maneiras diversas e jamais vistas anteriormente.

A arte generativa de IA levanta discussões importantes e sensíveis, tendo em vista que um novo e poderoso tipo de ferramenta é capaz de, não somente somar-se ao ecossistema artístico existente, mas de profundamente alterar suas estruturas, e fazer com que a própria definição do que chamamos arte, mude (SACASAS, 2022). Para ilustrar a proporção que essas tecnologias tem tomado, segundo pesquisa ⁴ mais recente da McKinsey & Company – uma das principais empresas no ramo de consultoria de gestão no mundo – o ano de 2024 marca o estabelecimento do uso das IAs por grandes organizações, que têm se engajado em explorar as possibilidades de tais tecnologias. A pesquisa aponta que 65% dos entrevistados responderam que suas organizações já fazem uso regular de IAs generativas, reportando cortes de custos e vislumbrando mudanças significativas em suas indústrias nos anos futuros.

Para Crawford, uma das consequências desta virada generativa, momento que oferece possibilidades quase mágicas, é um tipo de maravilhamento que pode nos impedir de fazer as perguntas difíceis e necessárias para avaliar a natureza, o uso e a constituição dessas tecnologias. Essas perguntas também precisam ser feitas considerando as implicações da inteligência artificial para a esfera artística.

2. A Estética da Imagem Generativa

Na passagem do século XX para o XXI, começaram a surgir discussões e trabalhos científicos em torno de modelos de treinamento para inteligências artificiais que se baseassem na vasta rede de mídias, textos e artefatos culturais já presentes na internet. A partir de 2015, a Google divulgou novos métodos que permitiam que sistemas de IA criassem imagens simulando “estilos” de artistas consagrados na história da arte. Em 2021, com o lançamento do software DALL-E, começaram a se estruturar os geradores de criação texto-imagem. Em 2022, o código que permitia a renderização de imagens em alto nível técnico foi viabilizado para uso público (MANOVICH, 2019).

Em seu artigo "Defining *A.I. Arts*", Manovich vislumbra possibilidades conceituais e propõe a definição de que esta arte emerge de tecnologias com capacidades bem específicas. Tal arte não é criada a partir de um esboço e nem resulta da captura de

⁴ *The state of AI in early 2024: Gen AI adoption spikes and starts to generate value.* Disponível em: <https://www.mckinsey.com/capabilities/quantumblack/our-insights/the-state-of-ai>. Último acesso em 06/07/2024

um fenômeno sensível, mas de uma arquitetura de rede e dos algoritmos usados para treiná-la a partir dos padrões capturados de um conjunto de artefatos culturais que a possibilitará gerar novos artefatos. O autor conclui então que:

Arte de I.A. é o tipo de arte que nós humanos não somos capazes de criar por causa das limitações de nossos corpos, cérebros e outras restrições. Uma possibilidade que esbocei anteriormente é a criação de objetos, mídia, situações e experiências gerados por computador que não têm a sistemática e a previsibilidade das artes humanas - mas também não são aleatórias, elas não apenas juntam mecanicamente elementos para chocar, e elas não são simplesmente exemplares de estéticas remixadas. (MANOVICH, 2019, p.8 - tradução nossa).

Manovich, um pensador que tem feito contribuições significativas para a compreensão das consequências e ramificações culturais da arte generativa por I.A., acredita que este caráter não humano pode ser uma porta para novos e animadores caminhos para a arte e para a expansão de quem somos enquanto seres humanos. Para outros autores, cujos trabalhos se desenvolvem sobre teorias estéticas mais materialistas, questões como consciência e intencionalidade deveriam ser minimizadas dentro da discussão sobre arte. A conclusão a que chega a Dra. Alkim Almila Akdag Sala, professora na universidade de Utrecht, é de que o presente debate sobre o uso de inteligência artificial no campo artístico oferece uma plataforma pela qual computadores podem se tornar, futuramente, mais que ferramentas ou colaboradores, mas artistas únicos (SALAH, 2021). Questionando essa estética algorítmica, o filósofo sul-coreano Byung-Chul Han afirma que obras de arte têm sido entendidas historicamente como coisas, objetos (HAN, 2013). Por meio do digital, elas deixam de ser coisas para se tornarem informações. O regime digital - que prioriza informações - se desconecta da ordem natural e terrena, onde coisas (utensílios, ferramentas, obras de arte etc.) assumem uma forma duradora que estabiliza nossa vida no mundo. Han continua argumentando que é a partir da nossa relação com os objetos - incluindo obras de arte - nessa ordem natural regida pelas dimensões do espaço e do tempo, que constituímos morada. Com base na compreensão de que partilhamos todos - obras de arte, artista e público - de uma realidade que se constitui tanto espacialmente como temporalmente, podemos analisar comparativamente, como artes de naturezas distintas relacionam-se com percepção e a memória humanas.

3. Presença: percepção e materialidade na obra de arte enquanto objeto

Em seu trabalho “*Duty Free Art: Art in the Age of Planetary Civil War*” que reúne diversos escritos, a artista e teórica das mídias alemã Hito Steyerl defende que a percepção contemporânea é intensamente maquínica (STEYERL, 2017). Lidamos

agora com processos que se dão, em grande parte, em espectro de luz invisível aos olhos humanos: cargas elétricas, ondas de rádio, pulsos eletromagnéticos, bem como dados e códigos dos quais dependem muitas de nossas práticas culturais. Sentidos humanos, como a visão, perdem espaço para habilidades como a decifração e a filtragem de informações.

No século XVIII, o filósofo escocês Thomas Reid recorreu à “simplicidade” das capacidades sensoriais no funcionamento da percepção humana, no processo de formação de crenças e conhecimento, para propor uma resposta à teoria do conhecimento vigente em sua época. A tradição iniciada por Locke, desenvolvida por George Berkeley e David Hume, em síntese, erguera um véu entre o mundo exterior e as ideias e representações internas do sujeito. O grande desafio levantado pelo ceticismo é a incapacidade de conhecermos objetivamente. A mente humana estaria isolada no labirinto das próprias representações. Grande foi a consequência dessa proposta filosófica para a arte. A experiência estética se tornou uma realidade absolutamente subjetiva. Nesse contexto, Reid defendia que nossas crenças perceptivas são produto da interação entre nossos sentidos e um mundo externo com uma existência objetiva e, a partir dessa compreensão, buscou estabelecer uma estética baseada em princípios também objetivos (ROBBINS, 1942).

Para Reid, a percepção estética surgia da síntese entre um *input* sensorial, advindo de um objeto externo e um juízo racional interno, num percurso de significado e linguagem. Não experimentamos o mundo, inclusive obras de arte, como feixes de ideias ou informações desconexas que no fim se combinam para formar um objeto. Reid compreendia que experimentamos os objetos como coisas completas (ROLLINS, 1978). A percepção e apreciação da beleza requer uma percepção da natureza e da estrutura dos objetos, bem como da nossa própria estrutura humana:

O pintor, o poeta, o ator, o orador, o moralista e o estadista tentam operar sobre a mente de diferentes maneiras, e para diferentes fins; e eles são bem-sucedidos se manusearam bem os fios da estrutura humana. Tampouco podem suas diversas artes ter uma base sólida, ou se elevar à dignidade da ciência, até que sejam construídas sobre os princípios da constituição humana (REID, 2013, p.19).

Reid acreditava que o verdadeiro conhecimento advém de observar o modo pelo qual, natureza e homem como criações de Deus, são constituídos, compreendendo as regras e os padrões que os regem. A percepção é o poder de, através de nossos sentidos, apreender a anatomia das coisas. Mas o que acontece com a nossa relação com os objetos de apreciação estética, quando estes começam a ocupar lugares de difícil acesso a nossa percepção?

Em sua obra “*Não-coisas: Reviravoltas do mundo da vida*” (2022), Byung-Chul Han argumenta que a realidade é, em nossos dias, prioritariamente percebida em

termos de informação. Ele observa que nossa relação com o mundo tem sido mediada pelas informações, não mais pelas coisas que possuímos, criamos ou estimamos. Consequentemente, há uma superficialização de nossas percepções numa era em que o intangível dita o modo como vivemos.

A informação representa a realidade. Mas sua predominância torna a experiência de presença mais difícil. Nós consumimos permanentemente informações. A informação reduz o contato. A percepção perde profundidade e intensidade, corpo e volume. Ela não se aprofunda na camada de presença da realidade. Ele só toca sua superfície informativa. (HAN, 2022, p.103)

A conclusão comum de Reid e de Han é que a arte feita por outras pessoas, por se estabelecer em estruturas universais e materiais, aprofunda a nossa compreensão da realidade. Obras de arte são objetos. Objetos são, na sua raiz etimológica (do latim *obicere: objetar, opor-se*), coisas que oferecem resistência, oposição. Exercem um papel “negativo” na realidade, portanto. Nesse sentido fortalecem a sua presença, pois é na negatividade da resistência que constituímos experiência (HAN, 2022). O objeto digital não oferece a resistência necessária para a profundidade da experiência, portanto, precariza seu grau de presença. Obras de arte têm passado por um processo de *descoisificação*. A dimensão material da arte tem sua importância reduzida, enquanto ela é forçada a se tornar um mero portador de pensamentos desencarnados, um veículo para informações.

Para Han, a própria noção de inteligência relacionada a processos artificiais é contraditória. O pensamento é em si um processo analógico, faltando à inteligência artificial tal dimensão afetivo-analógica, uma comoção que é incapaz de ser capturada por dados e informações. Poderíamos estender a mesma lógica para a criatividade e a imaginação, domínios do pensamento. Todas essas capacidades se fundamentam e desenvolvem numa estrutura sensível e corporificada. Por meio delas, o objeto artístico está presente como o resultado de um processo pelo qual a matéria é moldada por uma mente intencional e autoconsciente que representa a si mesma e suas ideias, a partir de suas percepções extraídas de um mundo real e objetivo, na criação de imagens que pertencem à ordem do mundo.

No pensamento de Reid, a arte nos apresenta objetos descompartmentalizando a síntese das aparências em nuances de percepção, nos mostrando uma diversidade de dimensão, cores, escala, texturas, perspectivas e técnicas. Ademais, ela faz isso nos inserindo num microcosmo originado por outras pessoas que partilham conosco seu olhar e suas mentes. Por sua própria natureza, a arte feita por nossos pares é dialógica. A arte generativa de IA perde em capacidade de revelar o mundo. Tais sistemas organizam informações e dados através de processos algorítmicos que apenas concebem suas representações como um simulacro. Não há unidade real entre os pedaços de informação

acessados por seus códigos, apenas uma simulação que confunde os nossos sentidos com o que parece ser um objeto completo diante de nós.

É nesse sentido, a imagem enquanto arte visual subsistindo como objeto completo, que Gilson (1957) investiga a pintura em sua existência estética e como isso afeta tanto a experiência de quem a produz, quanto de quem a aprecia. Pinturas, para Gilson desfrutam da mesma realidade objetiva e concreta das coisas da natureza. Algo particularmente importante em se tratando de obras de arte visuais como a pintura e a escultura é a sua feitura manual. Tais obras são objetos, coisas feitas a mãos hábeis e capacitadas ao longo do tempo. Sobre a importância do corpo no processo artístico, o filósofo diz:

A mão de um pintor é uma mão progressivamente educada, que requer uma paciência infinita para se transformar num colaborador confiável e cuja cooperação nunca será inteiramente passiva [...] – não se pode duvidar que a arte de um pintor reside nas suas mãos, nos dedos, e provavelmente ainda mais no pulso, ao mesmo tempo que reside no seu intelecto. A arte do pintor é uma arte do homem inteiro. (GILSON, 2022, p. 59 – tradução nossa)

Há na arte gerada por inteligência artificial um lapso, uma descontinuidade entre o artefato resultante e o corpo humano e sua mecânica criativa. Por mais preciso que tenha sido o *prompt*⁵ inserido na primeira estação do processo de criação de uma imagem de IA, o artefato resultante depende de uma série de eventos que fogem totalmente das percepções do sujeito que insere as informações. Costuma-se defender que esse processo em que a parte humana alimenta textualmente o software gerador de imagens é uma colaboração entre homem e máquina. Apesar disso, o fator humano estará sempre envolvido em algum nível de ausência quanto à imagem resultante, seja na sua concepção, seja no processo de desenvolvimento.

4. Permanência: o senso de eternidade na obra de arte

Em “*A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*”, Walter Benjamin alerta que em seu contexto se fazia cada vez mais presente a necessidade de possuir o objeto através de sua cópia. A consequência seria que a duração e unicidade presentes na obra original se tornariam transitoriedade e repetibilidade. A sua aura, o véu que envolve sua existência autêntica no espaço-tempo, seria destruída.

Para Benjamin, a limitação na técnica de reprodução é um aspecto essencial para a permanência de uma obra de arte. Um tipo de limitação deu aos gregos uma

⁵ Termo original da língua inglesa que descreve o comando de entrada fornecido pelo usuário da ferramenta generativa para que esta inicie o processo de criação de conteúdo.

expressão eterna, o peso cultural de suas obras de arte que ainda atingem fortemente nossa presente época. Para fins instrutivos, Benjamin oferece uma comparação: o filme, em oposição à arte grega, é uma linguagem que nega a criação em um lance - como um bloco de pedra esculpido em Vênus - e em vez disso coleta uma série de imagens que são passíveis de edição e melhoramento. Essa capacidade para o autor estaria conectada intimamente com a sua radical recusa à eternidade. Desse modo, as limitações naturais de uma técnica artística estariam intimamente conectadas ao seu senso de perpetuidade.

Obras de arte normalmente convidam o nosso olhar a demorar-se sobre elas, em contemplação e atenção profunda. Essa dinâmica temporal para Han é associada ao “silêncio” das coisas de ordem terrena. A ordem digital, no entanto, é regida por informações que demandam nossa atenção constante, só que de maneira fragmentada, portanto ela anula o silêncio. Se a crítica de Benjamin toca a destruição da aura das imagens pela reprodução mecânica, a nossa era de geradores inteligentes nos apresenta imagens sem profundidade temporal, são superfícies rasas que estimulam demasiadamente nossos desejos sem o peso temporal para saciá-los (SACASAS, 2022). Imagens que são feitas sob medida para cumprirem expectativas, mapeando e interpretando padrões matemáticos já existentes nos bancos de dados virtuais de grandes corporações.

Se não há tempo para fechar os olhos por parte de quem recebe as imagens, também não há intervalos entre os esboços iniciais que se tornarão uma pintura, desenho ou escultura, nem há o risco fundamental de se renunciar a algumas ideias na escolha por um único caminho criativo. Os geradores de imagens são capazes de responder a *inputs* de texto oferecendo modelos imagéticos em variadas opções, a partir de um treinamento que os possibilita oferecer os resultados mais apropriados. Nessa nova dinâmica, até mesmo os erros e incongruências presentes na obra de arte perdem seu peso existencial, como analisa o professor L. M. Sacasas, em seu artigo *Lonely Surfaces: On AI-generated images*. Por trás de nossos erros, há mentes e corpos evoluindo, aprendendo, tentando seguir regras - ou quebrá-las. Mentis que revelam sua incompletude em cada uma dessas falhas. A existência de erros⁶ nas imagens geradas por IA é totalmente insignificante, nossa experiência estética não é aprofundada, são erros no sistema que podem ser desfeitos com atualizações.

O valor de permanência se demonstra na forma como a nossa percepção repousa sobre algo, enquanto o tempo segue sua ordem natural. O contrário disso é a instabilidade temporal causada pela hiper-excitação de nossos sentidos pelas miríades de estímulos visuais que disputam o nosso olhar para as frequentes novidades que elas oferecem. Sacasas levanta perguntas centrais para essa avaliação: como essas imagens

⁶ Em geral, geradores de imagem têm apresentado dificuldades em representar mãos anatomicamente corretas: Cf. Why AI art struggles with hands, em <https://www.youtube.com/watch?v=24yjRbBah3w>. Último acesso em 06/07/2024.

treinarão nossos olhares? Que hábitos elas encorajarão em nós e quais modos de engajamento elas conseguirão sustentar?

Para a ordem digital, viabilizada pela inteligência artificial, o *novo* situa-se na capacidade de geração de mais conteúdo original, estruturando uma forma nova de comunicação e criação cultural, como descreve Manovich, nas quais algo pode ser perdido pela “democratização” de capacidades que antes pertenciam a pessoas artisticamente habilidosas (2019). Entretanto, o tipo de novidade proporcionada pela ordem digital, que nos fornece imagens infundáveis, pode facilmente desgastar-se em superficialidade e repetitividade. É necessário almejar por um outro significado para o novo e o filósofo e historiador da arte Calvin Seerveld propõe uma outra compreensão:

Na Bíblia, “novo” não está relacionado à “novidade”; uma “nova” canção se refere a uma melodia que não se desgasta nem fica desatualizada. Eu creio que o critério que nós precisamos para decidir que arte é “nova”, isto é, que arte do passado vale a pena recordar, e julgar que atividade artística contemporânea merece nossa atenção no presente [...] é: a criação artística e a arte feita constroem habilidades humanas imaginativas e oferecem, de maneira alusiva, às pessoas atentas, sabedoria em meio à dor e bom ânimo pela 'arte de viver' neste mundo conturbado de Deus? Então será uma arte genuinamente “nova” que perdurará. (SEERVELD, 2014, p.48 - tradução nossa)

Seerveld apenas reconhece como novas as coisas que afetam nosso senso do eterno, não propondo a substituição das habilidades humanas, mas as nutrindo e as fazendo florescer no decorrer do tempo. Obras de artes são novas não pela sua capacidade de surpreender com o que nunca foi feito anteriormente, com algo inédito, mas pela profundidade de sua relação com a existência humana: sua capacidade de durar, capturando memórias, representando a nós mesmos aos nossos próprios olhos, movendo as mãos que gastam tempo de maneira disciplinada no desenvolvimento de seu ofício, no domínio de suas ferramentas, fornecendo consolo e imaginação a outros seres humanos.

O volume contínuo de imagens digitais como stories, reels, propagandas, vídeos virais e imagens generativas, com o qual nos deparamos diariamente, estabelecem conosco uma relação fugaz com essas produções. A instantaneidade de sua criação por muitas vezes emula a rapidez de nosso interesse por elas. Somos muito mais atraídos por um singelo retrato nosso, feito por alguém que amamos, do que pela nossa imagem renderizada em estilo hiper-realista do aplicativo de nosso smartphone. Obras de arte que não descartam a importância do corpo humano e do esforço técnico em seu processo de criação, imagens que também são objetos, podem mais facilmente encarnar o papel de repositórios de nossas memórias, pois não sobrevivem apenas do estímulo de surpresa, como defende Han. São estabilizadoras da vida, pois “Tudo o que estabiliza a

vida humana demanda dedicação de tempo prolongada” (HAN, 2022, p.22).

5. Considerações Finais

Os sistemas generativos, ao mesmo tempo em que prometem fidelidade, flexibilidade e controle sofisticados, têm recebido por parte tanto de desenvolvedores quanto de artistas e criativos o investimento para alcançarem progressivamente níveis de autonomia maiores, libertando-se do grau de dependência do fator humano que ainda os envolve, não sendo meros sistemas responsivos aos *prompts* redigidos.

Diante disso, as inteligências artificiais têm treinado a nossa visão no tempo-espaço, a dimensão em que existimos e nos movemos. Apresenta-se uma tarefa desafiadora, como vimos no decorrer deste trabalho, o engajamento com as dinâmicas impostas por essas tecnologias sem que haja algum nível de perda em toda a complexidade que nos faz humanos. É preciso perguntar-se o que tais tecnologias intencionam mudar em nós, através dos novos hábitos que serão capazes de implementar e de que maneira, no decorrer do tempo, eles nos formarão, se enriquecendo nossas capacidades humanas ou nos conformando em mediocridade e miséria existencial e estética.

Só uma teoria estética que encarne a beleza e as metáforas do microcosmo que é uma obra de arte, pode nos assegurar que o caminho aberto por tais tecnologias na contemporaneidade não se torne um novo labirinto das representações, construído por imagens sem corpo. Dessa maneira, presença e permanência serão asseguradas ao passo em que tais tecnologias podem continuar sendo ferramentas, não substitutos, no auxílio do florescimento imaginativo da humanidade.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução: Gabriel Valladão Silva. 1. ed. Porto Alegre: L&PM, 2018. 150 p.

FOSTER, Hal. **O que vem depois da farsa?** Tradução: Célia Euvaldo, com colaboração de Humberto Amaral. 1. ed. São Paulo: Ubu, 2021. 192 p.

GILSON, Étienne. **Painting and Reality**. 1 ed. CLUNY MEDIA, 2022. 360 p.

HAN, Byung-Chul. **Não coisas: reviravoltas do munda da vida**. Tradução: Rafael Rodrigues Gardcia. 1. Ed. Petrópolis: Vozes, 2022. 176 p.

MANOVICH, Lev. **Defining A.I. Arts: Three proposals**. 2019. <http://manovich.net/index.php/projects/defining-ai-arts-three-proposals>. Acesso em 13/09/2023

MANOVICH, Lev. **Seven Arguments about AI Images and Generative Media.** 2023. <http://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>. Acesso em 14/09/2023

MCCORMACK, J., BOWN, O., DORIN, A., McCABE, J., MONRO, G., & WHITELAW, M. (2014). Ten Questions Concerning Generative Computer Art. *Leonardo*, 47(2), 135–141. <http://www.jstor.org/stable/43834149>. Acesso em 10/09/2023

REID, Thomas. **Investigação sobre a mente humana segundo os princípios do senso comum.** Tradução: Aline Ramos. 1. ed. São Paulo: Vida Nova, 2013. 220 p.

ROBBINS, David O. **The Aesthetics of Thomas Reid.** *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 1, no. 5, 1942, pp. 30–41. JSTOR, <https://doi.org/10.2307/426809>. Acesso em 14/09/2023.

ROLLIN, Bernard E. **“THOMAS REID AND THE SEMIOTICS OF PERCEPTION.”** *The Monist*, vol. 61, no. 2, 1978, pp. 257–70. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/27902531>. Acesso em 14/09/2023.

SACASAS, L. M. **Lonely Surfaces: On AI-generated images.** *The Convivial Society: Vol. 3, No. 20, 2022*, [Lonely Surfaces: On AI-generated Images - by L. M. Sacasas \(substack.com\)](http://Lonely Surfaces: On AI-generated Images - by L. M. Sacasas (substack.com)). Acesso em 14/09/2023

SALAH, Alkim Almila Akdag. **AI Bugs and Failures: How and Why to Render AI-Algorithms More Human?** In: ***AI for Everyone?: Critical Perspectives***, editado por Pieter Verdegem, University of Westminster Press, 2021, pp. 161–80. **JSTOR**, <http://www.jstor.org/stable/j.ctv26qjjhj.12>. Acesso em 12/04/2024.

SEERVELD, Calvin. *Does the World ask Europe to sacrifice its beautiful art?* In: KOK, John H. (org.) **Cultural Problems in Western Society: Sundry writings and occasional lectures.** Sioux Center: Dordt College Press, 2014. 199 p.

STEYERL, Hito. **Duty Free Art.** London/New York: Verso, 2017, p.47