

Performatividade videográfica e IA generativa: por um estudo da arte generativa na obra de Alexandre Rangel e Pedro Alves da Veiga

Regilene Aparecida Sarzi-Ribeiro
Universidade Estadual Paulista (UNESP)

Pedro Alves da Veiga
Universidade Aberta, Lisboa (UAb)

Resumo

O artigo visa relacionar a performatividade videográfica e o uso de ferramentas de IA generativa para contribuir com o debate sobre o processo criativo em Artemídia e Videoarte. A metodologia aproximou os conceitos de performatividade videográfica e arte generativa e empreendeu um breve estudo de duas videoartes, *G.O.D.L.E.S.S. Gaza Ominous Dataset Lawless Evil Systematic Slaughter* (2024), de Pedro Alves da Veiga, uma videoarte generativa que resulta de processos generativos e uso de algoritmos generativos desenvolvidos pelo artista, e *Sopa Primordial* (2023), de Alexandre Rangel, produzida com GenerativeAI e exibida como tríptico audiovisual. Os resultados indicam que a performatividade videográfica pode ser impulsionada pelas ferramentas de IA generativa, mas a produção que tenha por objetivo gerar material criativo e obras de arte conscientes e integradas ao seu tempo e tecnologia precisa, em essência, da mente imaginativa do artista e da sua capacidade crítica e conceitual para tecer relações éticas e poéticas.

Palavras-chave: performatividade videográfica; arte generativa; IA generativa; Alexandre Rangel; Pedro Alves da Veiga.

Introdução

Na atualidade, inúmeros debates surgem em torno da arte produzida com ferramentas de inteligência artificial generativa, trazendo o termo generativo para o foco das atenções. Com o objetivo de contribuir para o debate atual sobre o processo criativo em Artemídia e videoarte e as ferramentas de inteligência artificial, este estudo busca aproximar conceitos como performatividade videográfica e arte generativa, aproximando-se do debate sobre tecnodiversidade e do conceito de generatividade, para discutir em que medida as ferramentas de inteligência artificial generativa tem acelerado o consumo e o uso indiscriminado, com criatividade discutível,

de ferramentas de IA generativa “text-to-video” por alguns setores das indústrias culturais e criativas, fazendo um contraponto entre obras e experiências artísticas que têm se empenhado em explorar as ferramentas digitais a um certo tempo, para ampliar a criatividade e a potencialidade da arte digital, como a generatividade e a participação do público.

A metodologia é baseada em estudos de caso, análises comparativas entre conceitos e, neste artigo, uma breve análise de duas videoartes – G.O.D.L.E.S.S. Gaze Ominous Dataset Lawless Evil Systematic Slaughter (2024), de Pedro Alves da Veiga e Sopa Primordial (2023), de Alexandre Rangel. A fundamentação teórica buscou aproximar alguns conceitos propostos por pensadores contemporâneos, entre eles, tecnodiversidade de Yuki Hui (2020), infocracia de Byung-Chul Han (2021), o trabalho das imagens de Jacques Rancière (2021), a ética na era cibernética de Mariah Brochado, aos estudos sobre artemídia de Pedro Alves da Veiga (2023) e performatividade videográfica de Regilene Sarzi-Ribeiro (2022; 2023).

Em linhas gerais, o termo generativo pode ser definido como a propriedade de gerar algo, que é relativo à capacidade geracional, gerador (Oxford Languages, 2024). Portanto, o termo generativo se refere à competência geracional ou generativa presente na natureza, na vida e em diferentes materialidades e ou linguagens, muito antes mesmo de ser associada a um tipo específico de tecnologia digital.

Só em 1965 Nees cunhou o termo *generativo*, aplicado à obtenção de experiências estéticas a partir de sistemas computacionais (Nake, 2018). De entre as muitas definições de “arte generativa”, destacamos as de Philip Galanter (2014) e de McCormak *et al.* (2014), que podem ser resumidas pelo pensamento de Sol LeWitt: a ideia consubstancia-se em uma máquina que produz arte.

Portanto, trata-se de um ensaio crítico e reflexivo sobre artemídia e arte generativa com foco em obras artísticas que podem ser caracterizadas como videoarte, marcadas pela audiovisualidade gerada por ferramentas digitais e que repercutem os termos tecnodiversidade e videoativismo, na esteira das reflexões sobre o papel da arte na sensibilização e conscientização sobre a tecnologia na contemporaneidade.

1. Performatividade videográfica e tecnodiversidade

Performatividade videográfica é o termo usado por Sarzi-Ribeiro (2023), uma das autoras deste trabalho, para definir o exercício performativo da linguagem (Sarzi-Ribeiro; Rocha, 2022), por meio do qual o vídeo se projeta através de sua atuação social e midiática, contaminando a expressão e a comunicação audiovisual, para se tornar um fenômeno cultural que contagia comportamentos humanos, além de ser subvertido e reescrito pelo homem continuamente.

A partir de estudos sobre a performatividade videográfica em análises realizadas com videoartes generativas e videoartes produzidas com ferramentas de IA generativa, entre os anos de 2022 e 2023, Sarzi-Ribeiro (2024) observou e classificou a ação videográfica em quatro categorias: 1) identidade e presentidade: condição que permite a manutenção da existência, relação entre agir e existir como linguagem; 2) simultaneidade e repetição: envolvem a temporalidade em fluxo e a permanência da ação; 3) edição e mutação: operações linguísticas que garantem a inovação e a construção de novas audiovisuais no sistema videográfico; 4) projeção e difusão: abrangem a competência do sistema videográfico que se soma a diferentes suportes e outras linguagens, garantindo o trânsito e a circularidade em diferentes sistemas visuais e sonoros.

O termo tecnodiversidade provém do desenvolvimento teórico elaborado recentemente pelo filósofo chinês Yuki Hui que defende a necessidade de uma concepção diferente ou outra da tecnologia, vista em sua diversidade e em detrimento à lógica da universalidade tecnológica, que tem resultado no fracasso da espécie humana frente à crise do Antropoceno. Crise, esta, que se manifesta, entre outros desafios, nas guerras, na fome mundial, na dificuldade de combater a ignorância e o negacionismo, no avanço da extrema direita e em questões geopolíticas, na desigualdade social e econômica e na competição tecnológica em escala global.

Para promover a ruptura do sistema hegemônico legitimado pela cultura ocidental européia que disseminou a tecnologia como elemento estrutural de sua ação e poder, e sobretudo, preconiza a universalidade da tecnologia, inclusive sobre a natureza, o filósofo afirma que é preciso haver, de maneira urgente, uma mudança na concepção do que se entende por tecnologia e seu papel na vida humana.

Segundo Hui, para que ocorra a virada ontológica na forma de conceber a tecnologia é necessário considerar a diferença, de uma sociedade para outra, das ordens cósmica e moral que organizam as atividades técnicas, unificadas a partir do que o filósofo nomeia de cosmotécnica.

Não rejeitamos a noção de que há uma dimensão universal na tecnologia, mas essa é apenas uma delas. De um ponto de vista cosmotécnico, a técnica é, em essência, motivada e limitada por especificidades geográficas e cosmológicas. Se quisermos reagir às perspectivas de autoextinção global, precisaremos retornar a um discurso cuidadosamente elaborado sobre localidades e a posição que o humano ocupa no cosmos (Hui, 2020, p.89).

No lugar de conceber a tecnologia como universal é preciso buscar a localidade e as relações entre o local, uma busca dos lugares nos quais o desenvolvimento, a aplicação e utilização da tecnologia são à maneira do local, que é diferente nas inúmeras culturas no ocidente e no oriente, pois são resultado de um longo processo de cosmologias e concepções morais distintas.

Em linhas gerais, a tecnodiversidade propõe a quebra das relações contraditórias que concebem a tecnologia como algo fora do humano e sua universalidade como síntese. Para Yuki Hui, a tecnologia é parte integrante da vida humana e sua materialidade, que assume formas para expressão e comunicação de sentidos. Para compreensão e respeito a essas diferentes formas, o autor indica a cosmotécnica e o emprego de cosmopolíticas. “Redescobrir múltiplas cosmotécnicas não implica recusar a inteligência artificial ou o aprendizado de máquina, mas, sim, se reapropriar da tecnologia moderna, atribuir outras posições às composições (Gestell) que estão no cerne da tecnologia moderna” (Hui, 2020, p. 95).

Das cosmopolíticas para o videoativismo, neste contexto associado à performatividade videográfica, cabe citar o papel do vídeo nessa virada epistemológica de concepção e uso da tecnologia, e aqui em particular, nosso interesse recai para as práticas artísticas que resultam em videoarte e ou vídeo experimental. Conforme atestam Mateos e Sedeño (2018), o videoativismo, além de produzir obras artísticas em vídeo, interfere na prática cultural pois atua no campo simbólico, “distribuindo o sensível” por meio de práticas de transformação partilhada, conforme Jacques Rancière (2012, 2021).

O movimento Punk do final dos anos 70 e início dos 80, herdeiro da *Internationale Situationniste*, do *détournement*, e do espírito de rebeldia de maio de 68, é um dos precursores do moderno ativismo (arte + ativismo). O faça-você-mesmo (do it yourself: DIY) característico do Punk relaciona-se ainda com as experimentações artísticas do dadaísmo e de Marcel Duchamp, dentro do mesmo espírito de transgressão e crítica à sociedade, recuperando o ludismo e irreverência (Ensmnger, 2016).

A ideia do DIY foi absorvida, mais tarde, por aqueles que desejavam penetrar no, inicialmente inacessível, universo da tecnologia da informação digital. O *hacktivismo* apropriou-se do conceito e influenciou, não apenas os grupos próximos à cibercultura, mas também a própria indústria da tecnologia da informação (Leão *et al.*, 2017). Os modernos ativistas digitais criam eventos ao invadir e transgredir o espaço social, usando mídia e estruturas de comunicação não-convencionais para captar a atenção e sensibilizar o público: instalações, performances, vídeo, e arte cibernética fazem parte do léxico de muitos dos ativistas contemporâneos.

Aproveitando a convergência midiática que o meio digital favorece e estimula, e a facilidade de disseminação das mensagens ativistas em redes sociais, esta prática torna-se perversa, quer por via das suas características participativas, quer pela exposição a um público vasto. E neste meio complexo, em que as próprias redes sociais digitais se tornam mais inteligentes, recolhendo dados e informação sobre gostos, hábitos e biometria dos usuários, o ativismo visa usar aquele complexo para os seus próprios fins – habitualmente contrários aos da máquina neoliberal: o que ela sustenta, deve o ativismo subverter. Eva

Aladro-Vico sugere que “O dinamismo, expressividade e estrutura disruptiva da linguagem fazem dela uma arte para não-artistas, um instrumento de criação para não criativos e, portanto, um caminho ideal de mudança e evolução social. É uma nova forma de liberdade” (Aladro-Vico *et al.*, 2018, p. 16). Mas não o é apenas para não-criativos e não-artistas: esta liberdade pode (e deve) ser usufruída por todos, embora com resultados claramente distintos – entre a *experiência inócua e efêmera* ou a *ação socialmente interventiva e planejada*.

2. Videoarte e arte generativa

Na arte generativa, a produção de som e imagem gerados por programação e computação gráfica operacionaliza visualidades e audiovisualidades originais, geradas pela conceitualização artística que busca, por meio de exercícios experimentais, dar forma à projetos planejados e executados com a ajuda de algoritmos matemáticos, em diálogo com a estética de movimentos artísticos como surrealismo e abstracionismo. Os artistas da arte digital e da artemídia têm explorado o design dos algoritmos ampliando conceitos e aspectos éticos e estéticos que envolvem o processo criativo colaborativo entre homem-máquina como na *Algorithmic Art*, *Data Art*, *AI Art* e *Fractal Art*.

Entre os pontos que provocam interesse sobre arte generativa estão os seus pressupostos e à ascensão no cenário artístico contemporâneo por volta dos anos de 1990 da estética algorítmica, que nos impelem a trazer o tema para o presente para fazer jus a um conjunto expressivo de obras que sempre operaram a partir do campo geracional ou generativo, e que na atualidade possa vir a ser esquecido pela euforia provocada pelo uso de ferramentas de inteligência artificial no campo de produção de imagens e vídeos.

Ao buscar as possíveis origens e linhagem da videoarte generativa, Bonet (2007) situa a origem do cinema calculado já em 1916, com as experiências dos artistas futuristas Arnaldo Ginna e Bruno Corra na concepção do filme *Vita Futurista* em episódios ou segmentos autônomos. No final da década de 1940, John Whitney e o seu irmão James ganharam o prêmio de melhor som no Festival de Cinema de Bruxelas com “Five Abstract Film Exercises”. Eles designavam suas obras de *música-áudio-visual* e seu objetivo era criar filmes a partir da luz, na sua forma pura, agindo diretamente sobre a película através de formas recortadas – por oposição à captura de imagens de objetos e cenas do mundo (Patterson, 2009, p. 39).

Nam June Paik e Wolf Vostell, dois artistas ligados ao movimento Fluxus, expuseram pela primeira vez as suas obras de videoarte em 1963, estabelecendo assim a data de nascimento comumente aceite desta forma de arte. Ao longo das décadas seguintes, ela assumiu diferentes formatos, desde instalações complexas constituídas por equipamento tecnológico intervencionado, exibidas em galerias ou museus, até à mostra de vídeos ou performances que

incorporavam aparelhos de televisão, monitores de vídeo e projeções, com imagens em movimento e sons.

Em 1967, A. Michael Noll (1967) destacou a conexão entre os computadores e as artes visuais e as vantagens da exploração artística daquelas tecnologias, incluindo a redução de tarefas intensivas e repetitivas, com elevados requisitos de mão de obra, e que exigissem precisão. Noll propôs formas de automatizar a criação de obras de arte – ópticas, geométricas, cinéticas, psicodélicas e estereoscópicas. Devido às limitações da capacidade dos computadores da época, sobretudo ao nível do processamento de imagem e som, e também às tendências contemporâneas nas artes visuais – abstracionismo, cubismo e construtivismo – aquelas novas abordagens adoptaram maioritariamente uma abordagem minimalista.

A utilização de sistemas generativos com os modernos computadores digitais permite atualmente que várias operações complexas possam ocorrer quase instantânea e simultaneamente, e não apenas em termos numéricos, mas sobretudo em termos de manipulação de mídia, – imagens, vídeos, áudio – e ainda realizar a síntese de grafismos e som. E os computadores atuais também fornecem soluções práticas para sistemas generativos estocásticos, através da introdução e manipulação da aleatoriedade por eles mesmos gerada.

Um traço comum às diversas definições de arte generativa é, assim, a existência de um sistema algorítmico com algum grau de autonomia, combinando iterativamente estrutura com aleatoriedade controlada / cálculo probabilístico. E este conjunto de regras é, de facto, o que define a arte generativa. O resultado da execução desse sistema é um fluxo complexo de gráficos, texto, áudio, que podem ser sintetizados ou manipulados e recombinações, de forma independente, ou ainda criando padrões *cross-media*. Assim, consegue-se uma sequência infinita e iterativa de estados ou combinações, dentro de um limite estético específico e intenção definida pelo artista/programador (Dorin, 2013).

Veiga (2023) propõe uma definição de videoarte generativa, como sendo uma forma de arte em que o artista cede o controle a um sistema com autonomia funcional. Este sistema é projetado com um vocabulário inicial contendo imagens estáticas e em movimento, cuja proveniência é principalmente externa (ao sistema). Usando um dispositivo estruturante e um conjunto de regras de recomposição e amplificação, o sistema é executado dentro de limites estéticos selecionados, produzindo eventos que contribuem ou resultam em um fluxo completo de vídeo.

A seguir, são apresentadas duas obras em vídeo, a partir das quais pode-se observar a performatividade videográfica em sinergia com o videoativismo e a tecnodiversidade, expressos na forma (linguagem videográfica) e no conteúdo (temas e conceitos) da videoarte *G.O.D. | Generative Ominous Dataset* (2023), de Pedro Alves da Veiga, e *Sopa Primordial* (2023), de Alexandre Rangel.

2.1. PEDRO ALVES DA VEIGA

A obra *G.O.D.L.E.S.S. | Gaza Ominous Dataset Lawless Evil Systematic Slaughter* (2024) é uma evolução de uma outra obra anterior do artista transdisciplinar Pedro Alves da Veiga, com a designação de *G.O.D.*. Em *G.O.D. (Generative Ominous Dataset)*, Veiga (2023) apropria-se da representação iconográfica tradicional do divino através do “olho que tudo vê”, do qual emanam raios coloridos, que se projetam alongados, em movimento contínuo até as extremidades, atingindo as bordas até tomar toda a superfície do quadro. Os raios comportam formas arredondadas ao redor do grande olho (que tudo vê) e a cada nova explosão de cor, a “mandala” (círculo em sânscrito e símbolo da espiritualidade, cura e conexão para hindus e budistas), se altera em movimentos leves e suaves para fora de si mesmo e do olho que a originou. As cores variam de tons de lilases e azuis arroxeados a azuis profundos e laranjas acobreados, passando por tons de rosa claro e verde água, marrons suaves e avermelhados.

Durante os movimentos de expansão, gerados por uma espécie de força centrífuga, observam-se formas gráficas cuja definição nos escapa, em contínua e fluida transformação, desenhando pontas octogonais e trapezoidais que nos remetem à lapidação de pedras preciosas, cristais, esmeraldas. Conforme se distanciam do centro tais formas se desmancham e se misturam a um todo sem forma, compondo uma massa homogênea de mesclas e fusões cromáticas, a partir das quais se forma um emaranhado de (pedaços de) imagens quase (ir)reconhecíveis.

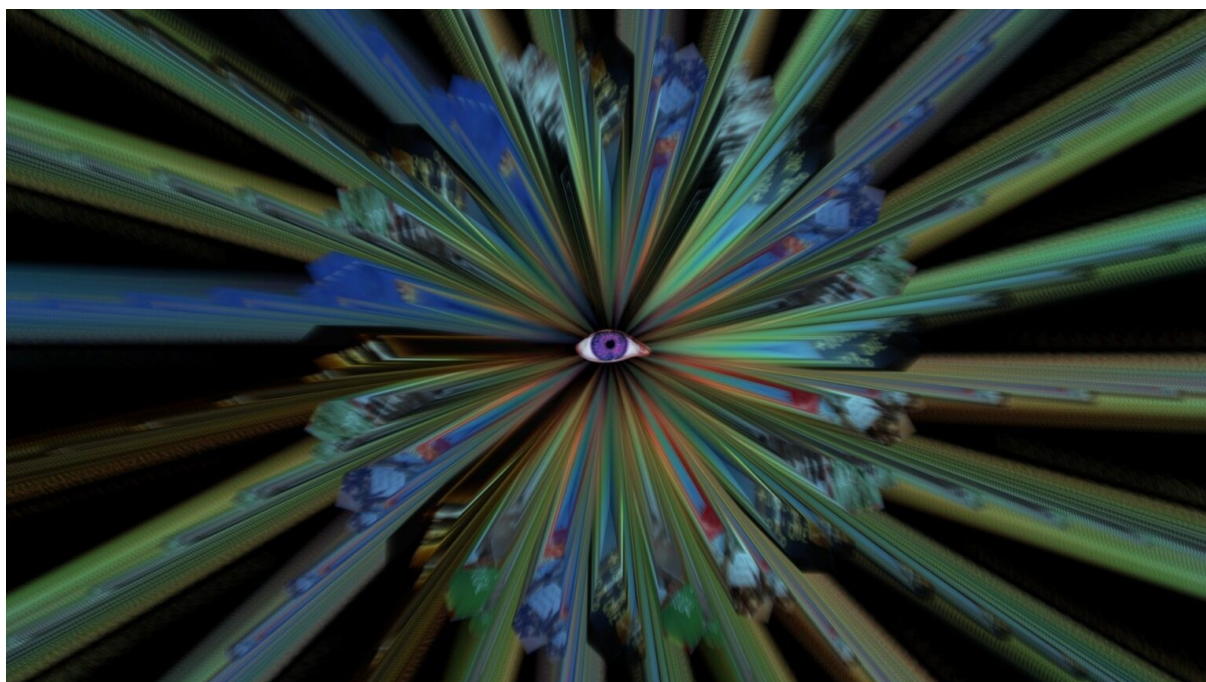


Figura 1 – *G.O.D. | Generative Ominous Dataset* (2023), Pedro Alves da Veiga, videoarte generativa; fonte: <https://pedroveiga.com/g-o-d-generative-ominous-dataset/>

Essa mutação cromática e formal exerce uma força sobre a nossa atenção e quando nos damos conta, estamos hipnotizados e imersos na imagem-movimento de G.O.D., deslumbrados com as emanções daquele que tudo vê (figura 1).

Toda a força formal e simbólica da obra descrita acima é resultado dos aspectos conceituais, ou seja, do conteúdo que sustenta a videoarte generativa G.O.D.. Segundo Pedro Alves da Veiga (2023), a obra foi concebida a partir de três conceitos-chave: 1) “*Data = God*”, metáfora que relaciona *dados* a *deus*, numa alusão à vasta quantidade de dados pessoais que são coletados diariamente por múltiplos sistemas informáticos, públicos e privados, e que são usados para alimentar os *datasets*, usados para treinar as IAs; 2) “*Ominous Dataset*” – um conjunto *sinistro* de dados (imagens digitais), já que as imagens usadas por G.O.D. foram expressamente recolhidas de entre as que retratam situações *sinistras*: violência, guerra, destruição, conflito, assédio, crueldade, protestos de rua, repressão violenta e desastres naturais. Estas imagens foram obtidas da Internet, num processo igualmente *sinistro*, em tudo semelhante aos sistemas de IA – ou seja, sem autorização expressa dos autores das mesmas – exatamente para despertar o debate sobre a violação de direitos autorais; 3) “Epifanias Generativas” que resultam de combinações de simetria e caos, produzindo imagens hipnóticas e belas a partir de imagens de tudo o que de pior existe no antropoceno. Enquanto instalação generativa, em *run time*, G.O.D. consiste num fluxo contínuo de padrões únicos, o que justifica a descrição da experiência resultante como uma sucessão infinita de epifanias, quase como um arrebatamento estético, uma inundação sensorial do divino.

Esta obra foi criada em 2023, antes do ataque perpetrado pelo movimento terrorista Hamas em solo israelita, e da consequente guerra genocida movida pelo Estado de Israel contra o território de Gaza. Assim, em 2024 nasceu G.O.D.L.E.S.S. | *Gaza Ominous Dataset Lawless Evil Systematic Slaughter*, com três alterações significativas face à obra anterior: 1) o olho divino que tudo vê é agora um olho cego; 2) o *dataset* compõe-se, nesta instância, exclusivamente de imagens de destruição e morte oriundas de Gaza – que, infelizmente, abundam em vários sítios na Internet, muitas delas disponibilizadas por habitantes do território; 3) as emanções epifânicas, nas quais anteriormente dificilmente se reconheciam as imagens (sinistras) usadas na sua construção, passaram a ser mais explícitas, permitindo essa identificação – ainda que parcial – com maior frequência: o olho cego espalha-as em rajadas, como explosões, disparos de atiradores furtivos ou mísseis, semeando a destruição a coberto do manto radioso da justiça autoproclamada: os belos vermelhos, laranjas e amarelos das explosões mortíferas, os cinzentos suaves dos escombros e da destruição, os pastéis azulados e lilases dos rostos lívidos dos feridos e mortos, como se pode ver na figura 2 (Veiga, 2024).

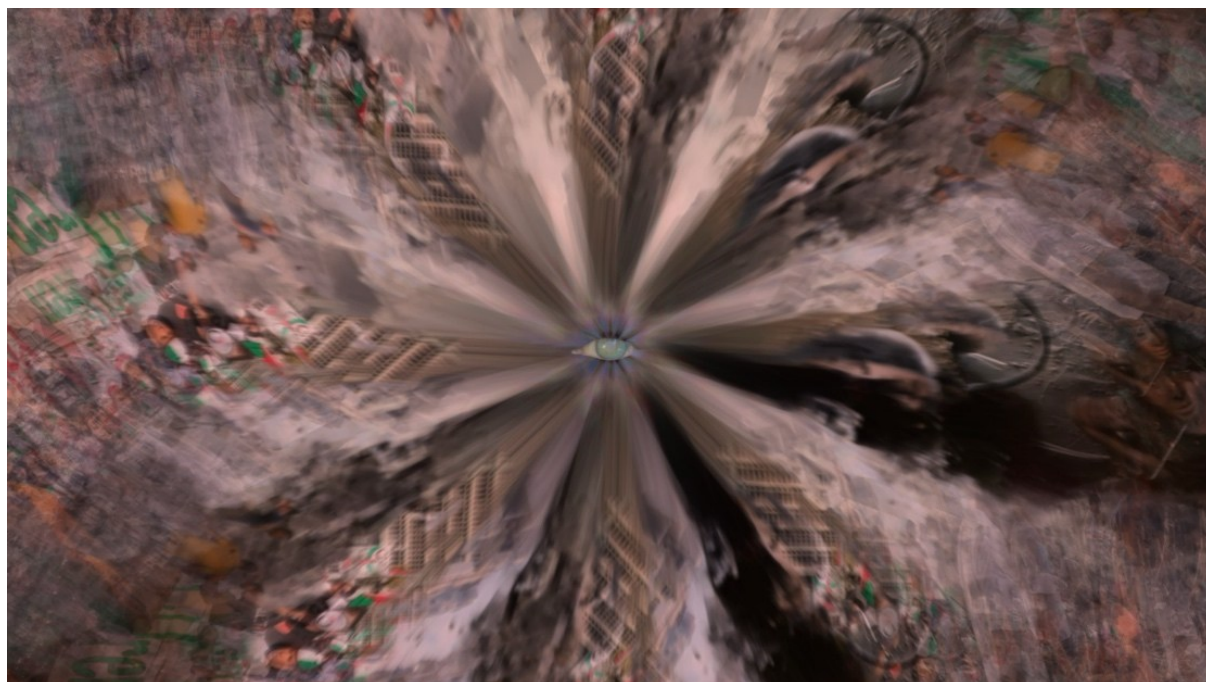


Figura 2 – G.O.D.L.E.S.S. | *Gaza Ominous Dataset Lawless Evil Systematic Slaughter* (2024), Pedro Alves da Veiga, videoarte generativa; fonte: <https://pedroveiga.com/godless-g-a-z-a-ominous-dataset-lawless-evil-systematic-slaughter/>

2.2. ALEXANDRE RANGEL

A obra *Sopa Primordial* (2023) do artista multimídia Alexandre Rangel é descrita como um tríptico de videoarte composto com imagens geradas por inteligência artificial. O artista a define como

[...] uma exploração de geração e percepção de significados visuais. A obra propõe um mergulho em um oceano de possibilidades criativas, de emoções e de interpretações imagéticas. A busca de sentido na emergência de formas assistida por algoritmos de Inteligência Artificial objetiva a criação de objetos poéticos transformadores” (Rangel, 2023).

O tríptico e suas três telas simultâneas oferecem a experiência visual, análoga a um mergulho no oceano, a partir de elementos como a temporalidade, a paisagem aquática e a mutação constante das imagens. As imagens, embora distintas nos três ecrãs, podem ser fruídas simultaneamente provocando a percepção de diferentes faces de uma mesma paisagem oceânica, mas ao mesmo tempo diversa e singular (figura 3).

A temporalidade evoca um tempo no qual a materialidade, formas e cores, encontram-se em constante mutação, tudo se transforma rapidamente embora a sensação seja de pequenas mudanças geradas pela visualização de constantes instantes do tempo presente. Tal efeito, que pode ser definido por uma estética mutante e em constante devir, é fruto da animação da atividade algorítmica que permite visualizar a generatividade imagética dos



Figura 3 – *Sopa primordial* (2023), Alexandre Rangel, tríptico audiovisual;
 fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=mhW0u2sblqs&t=1s>

dados elaborados e reelaborados continuamente pela ferramenta de IA generativa. Hora, Miertschink e Pereira (2022, p. 69) em seu estudo sobre arte generativa, estética e generatividade, ressaltam: “Sua produção diversa se caracteriza por associar a predeterminação das regras à aparente indeterminação de resultados, resultante de uma vasta heterogeneidade combinatória”.

A paisagem aquática, diversa e multiforme, revela várias espécies marinhas, corais exuberantes, plantas aquáticas de várias formas e tamanhos que se metamorfoseiam e se hibridizam, promovendo uma “sopa”, uma mistura potente que gera novas formas de vida, remetendo-nos ao oceano como o *locus* de geração da vida no planeta.

As cores acompanham a mutação das formas e a celeridade temporal e se alternam passando dos azuis, verdes, lilases e rosas para tons de laranja, amarelo e vermelho que figurativizam, além de uma estética psicodélica e feérica, o oceano em sua magnitude cromática até concretizarem um oceano que se desmancha em cores quentes, super aquecido pelo efeito climático de aquecimento do planeta e, claro, dos oceanos.

O movimento das águas dos oceanos, a mutação das formas e a rápida passagem do tempo nos levam a imergir nesse mundo gerador de vida, expresso por figuras *morphos* (gênero de borboletas azuis, da família morfoídeos), cuja essência é a mutação, rápida e

constante da qual surgem novas espécies, a Sopa Primordial, manifesta na videoarte de Alexandre Rangel.

3. Videoarte e IA generativa – aproximações e repercussões

As quatro categorias que, em síntese, definem a performatividade videográfica, como vimos no início deste artigo, podem ser observadas na videoarte generativa como em *G.O.D.L.E.S.S. | Gaza Ominous Dataset Lawless Evil Systematic Slaughter* (2024), de Pedro Alves da Veiga, mas de igual forma na videoarte produzida com ferramentas de IA generativa, como em *Sopa Primordial* (2023), de Alexandre Rangel.

Nota-se que paralelamente à discussão sobre os *big data* e os aspectos que os definem como volume, velocidade e variedade e recentemente, valor e veracidade, os dados, que alimentam a geração de conteúdo e soluções advindas do uso de ferramentas de IA, tornam-se cada vez mais essenciais, de igual forma, pesquisas e discussões a respeito. Emerge em discussões acadêmicas e educacionais (Foltynek *et al.*, 2023) a necessidade de assumir uma utilização colaborativa e crítica das ferramentas de IA generativas, em detrimento de uma utilização passiva e acrítica, em que elas se substituem ao elemento humano. Um dos argumentos baseados em lógica postula que, uma vez que estas ferramentas se limitam, na maior parte dos casos, a recombinar elementos preexistentes, não será de esperar que dessas recombinações possam resultar rasgos criativos inéditos ou vanguardistas. Contudo, há que reconhecer que muitas dessas recombinações seriam impensáveis para nós, humanos, e aí reside o potencial criativo da utilização em parceria.

Acompanhamos os avanços de um campo de produção de conteúdo visual e audiovisual, estimulado pela indústria da tecnologia e que tem sido provocado pela massificação da automação e uso de ferramentas de inteligência artificial generativa, que exploram grandes conjuntos de dados, necessários à geração de conteúdos. Em sua grande maioria, os resultados gerados por essas ferramentas não produzem nada diferente do que já se produziu no campo do som e imagem ao longo dos séculos e no tocante às artes visuais. Além de se apropriar da estética de movimentos artísticos já legitimados ou referenciados pela história da arte, estas apropriações promovem um mal-estar e podem ferir os direitos autorais ao incentivar que novas imagens ou sons sejam gerados por prompt que tem como base nomes de artista conhecidos. Isso, além de questionável, tem provocado uma quantidade gigantesca de imagens e sons que são “mais do mesmo”, ou seja, um excesso ou mal uso da cultura do remix sem critério de gosto ou bom senso que tem despertado na comunidade artística um sentimento de repulsa, diante da massificação e automação da produção de conteúdo visual e audiovisual.

Dois efeitos extremos, pois são diametralmente opostos, merecem nossa atenção. Um produz os *deep fakes* e alimentam o fenômeno da pós-verdade e o outro revela como os artistas

podem romper com a lógica de tais ferramentas, gerando resultados disruptivos que podem atuar como contra-imagens, conforme Jacques Rancière (2021). O primeiro, o fenômeno da pós-verdade e a produção de vídeos *deep fakes* que colocam em xeque toda ética e precisam de regulamentação e sobretudo, de literacia digital. O segundo, a experimentação artística, a partir da qual os artistas podem experimentar as ferramentas e resultados desconhecidos, inesperados, os quais geram visualidades inusitadas (Sarzi-Ribeiro; Sedeño-Valdellós, 2024), dentro de estéticas legitimadas pela arte como surrealismo, hiperrealismo, abstracionismo, psicodelismo, que podem, uma vez compartilhadas, levar a reflexão e constituir pontos de fricção entre arte, tecnologia, ciência e sociedade (Sarzi-Ribeiro; Bressanin, 2023).

O debate envolve questões éticas como uso de imagens que compõem um banco de dados. Em sua grande maioria são imagens cuja estética é fruto da elaboração poética de artistas que levaram toda uma vida para criar uma identidade ou um estilo próprio, e a partir de um breve texto ou uma única palavra, como seu nome, como Picasso, Van Gogh e outros, são plagiados e ou mimetizados, em nome de uma pretensa cultura remix (Navas, 2012).

A performatividade videográfica pode ser impulsionada pelas ferramentas de IA generativa. No entanto, o desafio é enorme e os dilemas éticos também, pois a arte digital produzida pelo artista contemporâneo participa de um cenário dominado pela arquitetura particular da Infocracia (Han, 2022), caracterizado por um regime de informação que exerce uma dominação social, política e econômica evidente sobre os seres humanos, e a Artemídia pode ter um papel importante na ruptura do esvaziamento de sentido provocado pela Infocracia.

Considerações finais

O termo generativo ao ser aplicado à inteligência artificial está definindo um tipo de tecnologia que pode gerar textos, imagens e sons a partir de dados utilizados como fonte de aprendizado para a máquina visando que esta gere outras imagens, textos e sons. Ainda que os avanços envolvendo a IA generativa tenham sido bastante expressivos nos últimos tempos e que esta tenha se mostrado eficiente na produção de informação visual, textual ou audiovisual como no caso dos vídeos produzidos com IA generativa, resultado do uso de ferramentas que empregam *deep learning*, por exemplo, a grande maioria dos resultados depende da base de dados ou seja da qualidade e quantidade de material disponível para o treinamento das máquinas.

Em suma, a produção que tenha por objetivo gerar material criativo e obras de arte, precisa, em essência, da mente imaginativa do artista, da sua capacidade conceitual para tecer relações críticas e reflexivas que se manifestem em audiovisuais expressas por estéticas algorítmicas, generativas ou com ferramentas de IA, capazes de gerar imersão e provocar experiências outras para sensibilizar a espécie humana sobre a urgência da

tecnodiversidade. Com os resultados, espera-se contribuir para o debate atual sobre o uso criativo das ferramentas de IA generativa, visando um olhar crítico-reflexivo acerca da estética algorítmica e das operações poéticas que consistem na arte generativa por meio de pesquisas sobre a videoarte generativa e seu contexto.

Referências

- ALADRO-VICO, Eva; JIVKOVA-SEMOVA, Dimitrina; BAILEY, Olga. Activism: A new educative language for transformative social action. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación; Scientific Journal of Media Education*, v. 26, n. 57, p. 9-18, 2018. Disponível em: <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C57-2018-01>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- BONET, Eugeni. Calculated Cinema. *Verbindingen / Junctions* 5, 2007. Disponível em: <http://archive.constantvzw.org/events/vj5/calculatedLF.html>. Acesso em: 8 mar. 2022.
- BROCHADO, Mariah. *Inteligência artificial no horizonte da Filosofia da Tecnologia*. São Paulo: Dialética, 2023.
- DORIN, Alan. Chance and complexity: stochastic and generative processes in art and creativity. In: VIRTUAL REALITY INTERNATIONAL CONFERENCE: LAVAL VIRTUAL, 13, 2013. *Proceedings* [...]. New York: Association for Computing Machinery, 2013. p. 1-8. DOI: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2466816.2466837>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- ENSMINGER, David. A. *The Politics of Punk: Protest and Revolt from the Streets*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield, 2016.
- FOLTYNEK, T.; BJELOBABA, S.; GLENDINNING, I.; KHAN, Z. R.; SANTOS, R.; PAVLETIC, P.; KRAVJAR, J. ENAI Recommendations on the ethical use of Artificial Intelligence in Education. *International Journal for Educational Integrity*, v. 19, n. 1, p. 1-4, 2023. Disponível em: <https://rdcu.be/fIXsM>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- GALANTER, Philip. Complexism and the Role of Evolutionary Art. In: ROMERO, J.; MACHADO, P. (ed.). *The Art of Artificial Evolution: A Handbook on Evolutionary Art and Music*, 2014. Berlin: Springer Berlin. p. 311-333.
- HAN, Byung-Chul. *Infocracia: digitalização e a crise da democracia*. Petrópolis: Vozes, 2022.
- HORA, Daniel; BERGER MIERTSCHINK, Karyne; PEREIRA, Larissa. Estética e generatividade: o excessivo, o excepcional e o excedente. *Viso: Cadernos de Estética Aplicada*, v. 16, n. 31, p. 65-91, jul./dez 2022. Acesso em: 3 mar. 2025.
- HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.
- LEÃO, Lucia; LOPES, Vanessa; NUNES, Mirian A. M.; QUEIROZ, Bernardo. Imaginários de poder e redes midiáticas: diálogos entre o Creative Time Summit e o Brasil. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, XXVI, 2017, São Paulo. *Anais* [...]. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2017. p. 1-21. Disponível em: <https://proceedings.science/compos/compos-2017/trabalhos/imaginarios-de-poder-e-redes-midiaticas-dialogos-entre-o-creative-time-summit-e?lang=pt-br>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- MATEOS, Concha; SEDEÑO, Ana Valdellós. Videoartivismo: Poética del conflicto simbólico [Video activism: The poetics of symbolic conflict]. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, v. XXVI, n. 57, p. 49-58, 2018. DOI: <https://doi.org/10.3916/C57-2018-05>. Disponível em: <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=57&articulo=57-2018-05#Crossmark-Articulo>. Acesso em: 3 mar. 2025.
- MCCORMACK, Jon; BOWN, Oliver; DORIN, Alan *et al.* Ten questions concerning generative computer art. *Leonardo*, v. 47, n. 2, p. 135-141, 2014. Disponível em: <https://direct.mit.edu/leon/article-abstract/47/2/135/97805/Ten-Questions-Concerning-Generative-Computer-Art?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 3 mar. 2025.

NAKE, Frieder. The Pioneer of Generative Art: Georg Nees. *Leonardo*, v. 51, n.3, p. 277-279, 2018. Disponível em: <https://direct.mit.edu/leon/article-abstract/51/03/277/46498/The-Pioneer-of-Generative-Art-Georg-Nees?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 3 mar. 2025.

NAVAS, Eduardo. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Wien: Springer Vienna, 2012.

NOLL, A. Michael. Computers and the Visual Arts. *Design Quarterly*, Walker Art Center, n. 66/67, p. 64-71, 1966.

PATTERSON, Zabet. From the Gun Controller to the Mandala: The Cybernetic Cinema of John and James Whitney. *Grey Room*, n. 36, p. 36-57, 2009. <https://doi.org/10.1162/grey.2009.1.36.36>. Disponível em: <https://direct.mit.edu/grey/article-abstract/doi/10.1162/grey.2009.1.36.36/10562/From-the-Gun-Controller-to-the-Mandala-The?redirectedFrom=fulltext>. Acesso em: 3 mar. 2025.

RANCIÈRE, Jacques. *O trabalho das imagens*. Belo Horizonte: Chão da Feira, 2021.

RIBEIRO, Regilene Aparecida Sarzi. Performatividade videográfica e os seres media – por um estudo da arte do vídeo à luz da pós-fenomenologia. In: MARTINS, Alice; FREIXA, Pere; VIOLA, Natalia Martin (coord.). *Arte e Imagem na nova ecologia dos meios*. [Porto]: Ria Editorial, 2023. p. 218-245.

SARZI-RIBEIRO, Regilene A.; BRESSANIN, Marcelo. Inteligência artificial, arte e tecnologia: visualidades, audiovisualidades e sonoridades. In: ALBINO, J. P.; VALENTE, V. C. P. N. (org.). *Inteligência artificial e suas aplicações interdisciplinares*. Rio de Janeiro: E-Publicar, 2023. p. 157-177. <https://doi.org/10.47402/ed.ep.c2023210310201>. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1qrLCywkD0Ah9G4GwTvWp5WSqk4ADwtLc/view>. Acesso em: 3 mar. 2025.

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida. Performatividade videográfica e IA generativa – aspectos éticos e estéticos. In: *Conferência de Abertura do Retiro Doutoral*. Doutorado em Média-Arte Digital Universidade Aberta e Universidade de Algarve. Universidade Aberta – UAb 2, Lisboa, 2024.

SARZI-RIBEIRO, Regilene Aparecida; ROCHA, Cleomar de Sousa. La performatividad videográfica y la ocupación del espacio en línea: OUTROS Art Festival. CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN ARTES VISUALES ANIAV, V, 2022. *V Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales ANIAV: RE/DES Conectar*. València: Universitat Politècnica de València, 2022. <https://doi.org/10.4995/ANIAV2022.2022.15256>. Disponível em: <https://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2022/paper/view/15256>. Acesso em: 3 mar. 2025.

SARZI-RIBEIRO, Regilene; SEDEÑO-VALDELLÓS, Ana. Vídeo experimental y procesos creativos con inteligencia artificial: algunas obras de Ben Bogart. *AusArt*, v.12, n. 1, p. 257-266, 2024. <https://doi.org/10.1387/ausart.25813>. Disponível em: <https://ojs.ehu.eus/index.php/ausart/article/view/25813>. Acesso em: 3 mar. 2025.

VEIGA, Pedro Alves. *G.O.D.L.E.S.S. Gaza Ominous Dataset: Lawless Evil Systematic Slaughter*, 2024. Disponível em: <https://pedroveiga.com/godless-g-a-z-a-ominous-dataset-lawless-evil-systematic-slaughter/>. Acesso em 14 fev. de 2025.

VEIGA, Pedro Alves. Generative Ominous Dataset: Testing the Current Public Perception of Generative Art. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON CULTURE AND COMPUTER SCIENCE: CODE AND MATERIALITY (KUI '23), 20TH, 2023. *Proceedings [...]*. New York: Association for Computing Machinery, 2023. Article 10, p. 1-10. <https://doi.org/10.1145/3623462.3623475>. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3623462.3623475>. Acesso em: 3 mar. 2025.

VEIGA, Pedro Alves. Generative Video Art. In: BROOKS, Anthony L. (ed.). *Creating Digitally: Shifting Boundaries: Arts and Technologies—Contemporary Applications and Concepts*, 2023. Cham: Springer International Publishing. p. 241-266.