

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA E O MUNDO DA ARTE: NOVOS MODOS DE PRESENÇA OU MEROS SISTEMAS ALGORÍTMICOS?*

Anna Luiza Coli; Thobila Gabriela de Lima Costa Souza**

Resumo: O uso da inteligência artificial generativa (IA) na criação de objetos estéticos não apenas altera, mas transforma radicalmente os fundamentos do processo criativo, desafiando concepções consolidadas sobre arte e autoria. A emergência dessa tecnologia levanta uma série de questões cruciais que atravessam o campo da estética e da filosofia da arte: os produtos gerados por IA podem ser reconhecidos como obras de arte em sentido pleno, ou seriam meras simulações algorítmicas da criatividade humana? Em que medida a agência humana ainda desempenha um papel essencial na definição do estatuto artístico desses objetos, e qual a extensão da autonomia da máquina nesse processo? Essas interrogações tensionam a relação entre autoria e criatividade, reconfigurando os conceitos de originalidade e intencionalidade artística e nos obrigam a reconsiderar os limites entre produção estética e programação computacional. Para abordar essa complexidade, recorreremos à análise dos modos de presença, propostos por Rodrigo Duarte, com ênfase nos modos de apresentação e representação, bem como na transição entre eles. A partir dessa estrutura teórica, investigamos como os produtos da IA transitam entre diferentes formas de mediação e imediaticidade na experiência estética, evidenciando a interação entre agência humana e agência algorítmica no processo de criação artística. Dessa forma, a inteligência artificial generativa desafia paradigmas históricos e nos impele a revisar criticamente as noções tradicionais que sustentam o entendimento do que é arte, exigindo uma nova abordagem que contemple as dinâmicas de mediação estética contemporâneas.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Generativa; Modos de Presença; Agência Algorítmica; Mediação Estética; Criação Artística.

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND THE ARTWORLD: NEW MODES OF PRESENCE OR MERE ALGORITHMIC SYSTEMS?

Abstract: The use of generative artificial intelligence (AI) in the creation of aesthetic objects not only alters but radically transforms the foundations of the creative process, challenging established conceptions of art and authorship. The emergence of this technology raises a series of crucial questions that traverse the fields of aesthetics and philosophy of art: can AI-generated products be recognized as artworks in the full sense, or are they merely algorithmic simulations of human creativity? To what extent does human agency still play an essential role in defining the artistic status of these objects, and what is the scope of machine autonomy in this process? These questions strain the relationship between authorship and creativity, reconfiguring the concepts of originality and artistic intentionality and compelling us to reconsider the boundaries between aesthetic production and computational programming. To address this complexity, we turn to the analysis of the modes of presence proposed by Rodrigo Duarte, with an emphasis on the modes of presentation and representation, as well as the transition between them. Through this theoretical framework, we investigate how AI-generated products transition between different forms of mediation and immediacy in aesthetic experience, highlighting the interaction between human and algorithmic agency in the artistic creation process. In this way, generative artificial intelligence challenges historical paradigms and urges us to critically revisit the traditional notions that sustain the understanding of what constitutes art, demanding a new approach that considers the dynamics of contemporary aesthetic mediation.

*Artigo recebido em 21/02/2025. Aprovado em 19/05/2025.

** Doutora em Filosofia pela UEL e Pós-doutorado em Filosofia na UFMG. E-mail: annaluizacoli@gmail.com.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3008-7541>; Doutoranda em Filosofia pela UFMG. E-mail: thobila.c@gmail.com.

Keywords: Generative Artificial Intelligence; Modes of Presence; Algorithmic Agency; Aesthetic Mediation; Artistic Creation.

INTRODUÇÃO

O uso de inteligência artificial generativa (IA) na produção de objetos estéticos¹ transforma radicalmente o processo criativo e levanta uma série de questões fundamentais: os produtos resultantes desse processo podem ser legitimamente considerados obras de arte? Qual é o papel das agências humana e maquina na definição do que é arte? Até que ponto o objeto gerado por IA deve ser considerado como uma manifestação estética ou simplesmente como o resultado de operações algorítmicas? Essas indagações nos levam a problematizar noções clássicas de autoria, originalidade² e significado no campo artístico.

Diante dessas questões, recorreremos à análise empreendida por Rodrigo Duarte (2020, 2023b), que propõe a compreensão das manifestações estéticas por meio dos diferentes “modos de presença”. Sua abordagem organiza esses modos em um quadrado semiótico, que relaciona quatro categorias principais: *apresentação*, *representação*, *irrepresentação* e *perrepresentação*. Esses modos são pensados como formas distintas de interação entre o objeto estético, suas mediações e a percepção humana. Em tal quadrado, as categorias são articuladas de forma a evidenciar as transições e interações possíveis entre elas, permitindo, assim, uma análise que traz ao primeiro plano as relações entre mediação e imediaticidade nos fenômenos estéticos. Essa estrutura se mostra particularmente útil para explorar a complexidade dos objetos estéticos produzidos por

¹ Por "objetos estéticos", referimo-nos a criações que provocam uma experiência sensível, sejam elas visuais, sonoras, textuais ou que utilizem vários media, e cuja apreciação está intrinsecamente ligada a questões de percepção e interpretação. A noção de "estético" aqui empregada não se restringe a um viés estritamente kantiano ou hegeliano, mas alinha-se a uma abordagem pluralista, na qual o foco está menos em delimitações normativas do belo e mais nas múltiplas formas como tais objetos se manifestam na experiência contemporânea.

² Por “conceitos tradicionais de autoria e originalidade” remetemos à concepção moderna do autor como uma instância singular de criação, dotada de subjetividade e intencionalidade, e à ideia de que a originalidade seria um traço distintivo da arte, marcado pela inovação e pela ruptura com o que já foi feito. No contexto da IA, essas noções são tensionadas, uma vez que o processo de criação envolve não apenas o humano, mas também sistemas algorítmicos capazes de produzir imagens, textos, sons e outros, de maneira autônoma ou semiautônoma, em níveis que desafiam nossa compreensão habitual de agência e criatividade.

IA, uma vez que eles muitas vezes atravessam ou combinam diferentes modos de presença.

Desde a primeira proposta do quadrado semiótico, Duarte (2020) já adotara uma postura fenomenológica que privilegia o modo de aparecimento dos objetos estéticos à consciência – o seu modo de presença – relegando, assim, a questão da autoria e da criação a um plano secundário. Contudo, pensar os fenômenos estéticos no contexto da pós-história³, i.e., levando em consideração a transformação do processo criativo e sua consequente estruturação radicalmente nova tanto de produção quanto de recepção (Lopes, 2023), nos confronta com o desafio de tratar os novos fenômenos estético-tecnológicos menos como fruto de uma autoria singular (como nos fenômenos que ainda dispensam o recurso à IA) e mais como o resultado de uma combinação de estilos e de agentes – incluindo tanto humanos quanto sistemas algorítmicos. Diante dessa nova configuração, parece claro que a utilização de IA na produção estética impõe uma função diferente à autoria humana no processo de produção artística, o que por sua vez reposiciona a figura do autor no centro da estrutura proposta por Duarte. Isso acontece porque a análise do modo de presença desses fenômenos, especialmente em sua forma gerada por IA, demanda uma problematização das condições criativas que os tornam possíveis. Nesse contexto, a discussão sobre o modo como esses objetos aparecem à consciência do receptor que lhe está diante parece ter se tornado insuficiente: antes, é fundamental problematizar também os processos e as agências envolvidas em sua criação (Estadão, 2023).

Duarte (2020, 2023b) organiza os fenômenos estéticos em modalidades que se relacionam à apreensão das manifestações culturais e artísticas, pautando-se fundamentalmente em sua mediaticidade e imediaticidade. Seguindo essa linha de pensamento, ampliamos a discussão para considerar a noção de autoria propondo tomar cada modalidade do quadrado semiótico de Duarte a partir de uma maior ou menor presença do que aqui denominamos "agência humana" como mecanismo autoral, em

³ Para Flusser, a pós-história marca a transição de uma cultura baseada na escrita (história) para uma dominada pelas imagens técnicas (pós-história). Essa mudança implica uma reorganização da percepção e do conhecimento humano, mediada por aparelhos que produzem e reproduzem imagens de forma programada.

contraposição à "agência algorítmica". Em outras palavras, buscamos avaliar determinados produtos estéticos a partir da proporcionalidade de agências humana e/ou maquínica⁴, tomando-as como “camadas” de mediação em sua elaboração estética.

Dissecar analiticamente a participação de cada agência na criação de um objeto estético é uma tarefa complexa e talvez mesmo impossível. Não se trata, portanto, de quantificar um grau exato de uma ou outra agência no produto final, mas de propor uma reflexão sobre a propriedade ‘artística’ de objetos produzidos com IA e do conseqüente deslocamento da figura do ‘autor’. Essa questão é o fio condutor da argumentação na medida em que a questão proposta poderia ser assim formulada: se, e em quais condições, produto resultante do processo interativo de agências humana e maquínica pode ser considerado *artístico*⁵.

Para os fins deste artigo, optamos por trabalhar com o quadrado semiótico de Duarte privilegiando as modalidades de *apresentação* e *representação*⁶, assim como a

⁴ Neste artigo, utilizamos 'maquínico' como sinônimo de 'agência algorítmica', reconhecendo que tal escolha pode sugerir uma contraposição com o humano. Contudo, nossa intenção é evidenciar as características específicas das operações realizadas por sistemas baseados em inteligência artificial, sem desconsiderar as interações e co-implicações entre humano e máquina, que serão exploradas ao longo do texto.

⁵ Além do mais, é preciso ainda reconhecer que tanto o autor quanto o receptor já estão imersos em uma subjetivação tecno-mediada, onde a presença das máquinas atravessa e molda percepções, escolhas e interações. Nesse sentido, a produção de objetos estéticos com IA pode ser interpretada não como um processo isolado, mas um encontro dinâmico, no qual autor, máquina e receptor se entrelaçam para realizar o objeto como experiência estética plena. Esse entrelaçamento nos convida a reavaliar a figura do autor e do receptor, não apenas como polos isolados, mas como participantes integrados a um sistema transversalizado pela tecnicidade.

⁶ Reconhecemos que a *irrepresentação* também está presente no escopo das IA's, especialmente nas ferramentas que geram composições musicais ou sons abstratos. Contudo, decidimos não incluir esse modo na análise atual porque ele apresenta especificidades que demandariam uma abordagem conceitual distinta, mais alinhada a questões de autorreferencialidade e expressividade sonora. A música gerada por IA, por exemplo, envolve dinâmicas que transcendem a visualidade e a discursividade exploradas aqui, o que implicaria uma ampliação considerável do escopo e do arcabouço teórico do artigo. A análise da *irrepresentação* no contexto das IA's, portanto, será mais adequadamente tratada em futuros estudos, dado seu potencial de deslocar o foco para o campo da percepção sonora e dos fenômenos não discursivos. Quanto à *perrepresentação*, reconhecemos que este é o modo de presença que melhor captura a essência de qualquer objeto estético criado com IA, especialmente pela sua capacidade de integrar múltiplas mídias e modos de presença em uma experiência estética polimedial. Essa abordagem é consistente com a própria proposta de Duarte, que, no texto “*Da perrepresentação à irrepresentação*”, aponta esse caminho como particularmente fecundo para compreender os fenômenos estéticos contemporâneos mediados por tecnologias digitais. No entanto, optamos por não abordar diretamente a *perrepresentação* neste artigo devido à sua abrangência conceitual e à sua natureza integrativa, que ampliaria significativamente o escopo da análise. Em vez disso, escolhemos focar nas interações mais explícitas e diretas entre visualidade e discursividade, centrando-nos nas modalidades de *apresentação* e *representação*. Ainda assim, reconhecemos que a *perrepresentação* oferece uma chave interpretativa fundamental para futuras investigações sobre a estética das IA's.

transição entre elas — tanto da *apresentação* para a *representação* quanto no sentido inverso, da *representação* para a *apresentação*. Segundo nossa hipótese, essas seriam as modalidades que mais explicitamente revelam a interação e a tensão entre agência humana e algorítmica no contexto da criação estética com IA, na medida em que capturam de forma clara os aspectos visuais e discursivos fundamentais para a análise das transformações no processo criativo-tecnológico contemporâneo. Além disso, as transições entre esses modos exemplificam bem as dinâmicas de mediação e reconfiguração de autoria e originalidade, centrais para a discussão proposta.

1 NOTA SOBRE OS SISTEMAS DE IA GENERATIVA

A Inteligência artificial (IA) é, como se sabe, um campo da computação que desenvolve sistemas capazes de realizar tarefas atribuídas à inteligência humana, como reconhecer padrões, tomar decisões ou resolver problemas. Exemplos comuns incluem assistentes virtuais, algoritmos de recomendação e sistemas de detecção de fraudes. Nos últimos anos, o novo *boom* da IA foi puxado pelas tecnologias chamadas “generativas”, que configuram um tipo específico de uso dos sistemas de inteligência artificial para criar conteúdos, como textos, imagens, músicas, vídeos, códigos de programação, etc., a partir de técnicas de treinamento feito sobre imensas bases de dados, extraídas em geral da raspagem sobre sites e conteúdos disponíveis na internet, além do comportamento online dos usuários. Em vez de apenas analisar dados e criar padrões ou tomar decisões com base em padrões, a IA generativa aprende com os dados que a alimenta e é capaz de criar produtos novos a partir de sua base e treino. Exemplos de IA generativa são o ChatGPT, o DALL-E, o Midjourney, o Gemini e, mais recentemente, o DeepSeek e o Grok 3. Para os efeitos do argumento aqui apresentado, referimo-nos mais especificamente à IA generativa.

O aprimoramento do funcionamento dos sistemas algorítmicos nos fez voltar às especulações sobre a viabilidade de uma Inteligência Artificial Geral – que acabou referenciada como IAG, ou GAI, na sigla em inglês. A IA Geral ou IAG diz respeito a um sistema complexo que pretende se valer das tarefas específicas já realizadas por tecnologias de IA para resolver qualquer tarefa, uma vez que seria capaz de aprender e

atualizar sozinha o ‘contexto’ e as regras aplicáveis a esses contextos de forma relevante. Isso equivaleria a um modo de processamento de informações semelhante à da inteligência humana (Smith, 2019). Esse tipo de IA encontra-se em fase de desenvolvimento e o debate atualmente se divide entre os entusiastas e os céticos (Boden, 2016; Crawford & Calo, 2016 e um balanço em Coeckelberg, 2023). Mas isso, claramente, não é o tema do nosso artigo. O esclarecimento se mostra relevante à medida que selecionamos como objeto de nosso interesse precisamente o tipo generativo de funcionamento algorítmico chamado de Inteligência Artificial Generativa – à qual alguns ainda se referem como IAG. No presente artigo, no entanto, empregamos apenas o termo corrente IA, ainda que referido à modalidade generativa, para evitar qualquer ambiguidade com os sistemas de IA Geral.

2 SOBRE O TENSIONAMENTO DA FIGURA DO AUTOR/ARTISTA

Quando consideramos a utilização da IA na criação de objetos estéticos como algo que transcende a esfera ferramental, deparamo-nos com um desafio maior de classificação. Nessa perspectiva, estamos enfrentando uma mudança paradigmática na arte que não se limita à expansão das possibilidades de expressão artística, como ocorreu com a fotografia, segundo Walter Benjamin (1994), mas que altera o critério pelo qual a arte é criada e avaliada. Enquanto instrumentos como o pincel, a câmera ou o software⁷ de edição atuam como ferramentas de expressão da intenção do artista e se incorporam em seu rol de habilidades técnicas, a atuação da IA vai muito além do papel de mera ferramenta, na medida em que gera imagens e obras a partir de comandos que podem ser indicações mínimas (como discutiremos adiante).

Nesse sentido, faz-se necessário enfatizar o aspecto de “autonomia” e de capacidade de aprendizado a partir da incorporação de volumes inimagináveis de dados

⁷ Para Vilém Flusser (1985), tanto a câmera fotográfica quanto os softwares não seriam meramente ferramentas de expressão da intenção do artista, mas sim aparelhos programados que determinam, em certa medida, as escolhas do usuário. Nesse sentido, a distinção entre ferramenta e aparelho sugere que a agência humana está sempre condicionada por camadas de programação. Essa visão, embora distinta do foco deste artigo, dialoga com a discussão sobre a IA ao destacar como a lógica programática molda o campo das possibilidades criativas.

das IA's que as tecnologias anteriores não possuíam. Isso torna as IA's capazes de tomar "decisões estéticas" de forma praticamente autônoma, a depender do grau de detalhamento do *prompt*, que pode até mesmo ser puramente conceitual. Mesmo que essas "decisões" máqunicas não possuam a intencionalidade característica da agência humana, elas são o resultado de cálculos que seguem padrões estatísticos preestabelecidos pelo treinamento algorítmico e pelas limitações dos *prompts* fornecidos. Nesse sentido, pode-se dizer que a IA não realiza escolhas propriamente ditas, mas responde a um conjunto de condições que em grande medida determinam seus resultados. Ainda assim, as IA's possuem uma capacidade de cálculo e de produção autonomizada (em espectros variados de autonomia), que muito difere de outras ferramentas tradicionais e, por isso, referimo-nos aqui à atuação das IA's pelo termo de *agência*⁸ *algorítmica*.

O ponto que nos interessa aqui é: a imagem gerada por uma IA é o resultado de um processo extremamente complexo de cálculos⁹, redes neurais e combinações estatísticas estabelecidas pela classificação e padronização de centenas de milhares de imagens – a imensa maioria delas, no entanto, produzidas por humanos (Vallance 2022).

⁸ A utilização do termo "agência" no contexto deste artigo não implica a atribuição de intencionalidade ou subjetividade à Inteligência Artificial Generativa (IA). Em sua acepção mais ampla, entendemos agência como a capacidade de um ente (seja ele humano ou não) de produzir efeitos no mundo ou, no caso em questão, de influenciar a criação de objetos estéticos, discordando de abordagens menos flexíveis de agência, como a proposta por Tomasello (2022). Assim, enquanto a agência humana é marcada pelo aspecto da subjetividade que podemos tratar como 'intencionalidade' (Smith 2019), além de contextos socioculturais específicos, a agência algorítmica está ancorada em processos estatísticos e cálculos determinados por redes neurais e bancos de dados. No caso das IA's, sua "agência" pode ser considerada em um sentido funcional: o sistema é capaz de gerar resultados a partir de descrições textuais, processando informações e produzindo objetos estéticos com base em padrões detectados nos dados de treinamento. No entanto, isso não deve ser confundido com a leitura de aspectos contextuais e decisões conscientes ou subconscientes acerca do que é relevante para um determinado contexto ou situação, nos moldes da cognição humana. A agência algorítmica é de outra ordem e, em última instância, limitada por sua programação e pelo contexto em que é operada, o que inclui as escolhas feitas por seus criadores, usuários, e balizada pelas operações que ela pode aprender a partir de uma determinada configuração formal. Essa distinção é essencial para evitar antropomorfismos na análise das IA's e para enfatizar que sua "autonomia" é relativa. Embora esses sistemas possam produzir resultados que surpreendam seus usuários ou aparentem criatividade, eles operam dentro de um regime de respostas condicionadas e não possuem a capacidade de extrapolar as condições de seu design.

⁹ É importante reconhecer que essa complexidade não é exclusiva das IA's. Tecnologias anteriores, como softwares de processamento de imagem, já operavam com cálculos sofisticados e algoritmos avançados para manipulação e geração visual. No entanto, as IA's representam um salto exponencial em relação a essas tecnologias. Ao incorporar redes neurais profundas e aprender a partir de volumes massivos de dados, as IA's não apenas processam imagens, mas também tomam decisões estéticas baseadas em padrões detectados e extrapolam combinações que transcendem os parâmetros pré-programados.

Diferentemente da humana, a agência algorítmica responde a um regime de cálculo que cumpre os parâmetros estabelecidos sem meios de extrapolar suas programações.

Ainda que não possamos ignorar o evidente caráter de novidade dos produtos estéticos gerados pelas IA's e o deslocamento que essa produção implica no regime tradicional de autoria, a agência humana ainda é decisiva no processo criativo. Isso faz com que seja mais interessante observar as diferentes modalidades de composição entre agências humanas e maquínicas, que criam híbridos com proporções diferentes das agências, do que estabelecer o campo específico de atuação e criação de cada agência de modo separado. E no entanto, poderíamos sugerir, de maneira provocativa, que a parcela mais enfaticamente criativa do processo inegavelmente recai sobre a agência algorítmica, uma vez que é ela a responsável pela decisão final que estabiliza – e portanto estabelece definitivamente – o produto final.

À agência humana cabe, em grande parte, o papel mais restrito de fornecer diretrizes gerais e descrições mais ou menos detalhadas da imagem a ser criada. Esse papel, entretanto, varia significativamente dependendo do contexto e da intenção do usuário. Enquanto alguns podem adotar uma postura mais passiva, valendo-se de opções automatizadas como o botão “surpreenda-me” para criar imagens com mínima intervenção, outros, como artistas contemporâneos que trabalham ativamente com redes neurais e IA, empregam essas ferramentas como extensões de suas práticas criativas. Mario Klingemann (2024), por exemplo, afirma que utiliza IA's tal como "pinceis" digitais sofisticados, sugerindo que a relação entre artista e máquina pode ser comparada ao uso de ferramentas tradicionais.

Embora essa visão de Klingemann seja instigante, ela merece ser problematizada. Ao comparar as IA's a meros instrumentos, como pinceis, corre-se o risco de minimizar a complexidade das operações algorítmicas e o grau de autonomia que esses sistemas apresentam. Um pincel não realiza cálculos, não processa dados nem toma decisões estéticas com base em modelos estatísticos. Antes, é um instrumento cuja funcionalidade está inteiramente subordinada à habilidade e intenção do artista. A IA, por sua vez, funciona como um co-agente do processo criativo e produz resultados que muitas vezes surpreendem os usuários por adotar caminhos e estratégias incomuns. O exemplo do Alpha-Go e as 4 vitórias sobre o mestre de Go e dezoito vezes campeão mundial Lee

Sedol em 2016 ilustra bem essa capacidade das máquinas que aprendem por si mesmas de estabelecer conexões e caminhos inusuais (Borowiec, 2016).

Essa capacidade impõe limites à comparação da IA ao uso de ferramentas tradicionais por um artista na medida em que a interação é pensada a partir da ideia do controle que o artista tem sobre o resultado do uso e sobre as etapas do processo. Ademais, essa comparação pode obscurecer as assimetrias de poder entre o artista e as corporações que desenvolvem e controlam essas tecnologias, pois o "pincel" digital não é um objeto inerte, mas um sistema profundamente influenciado pelas dinâmicas de mercado e pelos vieses embutidos em seus dados de treinamento.

O grau de engajamento do usuário não é uniforme, mas varia amplamente com base no propósito e na abordagem criativa de cada indivíduo. Para alguns, a IA pode servir como uma ferramenta de experimentação aberta e colaborativa, enquanto para outros pode se configurar como um meio de produzir resultados com esforço reduzido. Essa diversidade de usos reforça a complexidade da interação entre as agências humana e algorítmica, destacando que o resultado final de um processo criativo com IA não é apenas produto de um sistema estatístico, mas é também o resultado do nível de envolvimento humano, das limitações tecnológicas e do contexto em que ele se insere (Ezhilmurugan & Yashavini 2024).

Vejamos algumas experimentações realizadas com a ferramenta Bing, da Microsoft. Usando a ferramenta “surpreenda-me”, inserimos o seguinte comando: “*crie uma logo para uma padaria cujo diferencial é a fermentação natural do pão*”. Os resultados foram:



Figura 1: Logo para a padaria. Fonte: Bing, Microsoft, usuário 1.

Inserindo o mesmo comando, desta vez utilizando outro usuário da ferramenta, os resultados foram:



Figura 2: Logo para a padaria. Fonte: Bing, Microsoft, usuário 2.

Embora o *prompt* seja idêntico, os resultados gerados por diferentes usuários refletem a influência significativa do perfilamento nas respostas produzidas pela IA. O sistema utiliza dados previamente coletados sobre as interações do usuário para ajustar os resultados às suas preferências ou padrões de comportamento detectados. Isso demonstra que, mesmo quando o comando inicial é o mesmo, a agência algorítmica está intrinsecamente interagindo com o histórico e com perfil do usuário e calculando os resultados a partir deles.

Esse processo de personalização algorítmica revela uma camada adicional de complexidade no uso das IA's na medida em que a criação imagética não é apenas uma resposta ao comando textual fornecido, mas também (e principalmente) uma síntese das informações derivadas do comportamento digital do usuário. O perfilamento emerge, assim, como um elemento central nas escolhas generativas das imagens, condicionando as escolhas estéticas realizadas pela máquina. Isso reforça a noção de que o resultado não é apenas fruto de um cálculo "neutro", mas de uma interação profundamente mediada pelas dinâmicas de coleta e análise de dados.

3 OS MODOS DE PRESENÇA DOS OBJETOS ESTÉTICOS CRIADOS COM IA

Nesta seção, examinaremos como algumas das diferentes modalidades do quadrado semiótico de Duarte (2023b) — *apresentação* e *representação* — implicam em graus variados de mediação entre a agência humana e a agência algorítmica (ou maquínica) no processo criativo contemporâneo. Na *apresentação*, que lida com a visualidade imediata e a relação direta entre o objeto percebido e sua imagem, a precisão técnica das operações algorítmicas tende a predominar, reduzindo a necessidade de intervenção humana contínua. Já na *representação*, por sua natureza discursiva e simbólica, a agência humana assume um papel mais central na construção de significados, ainda que apoiada por processos tecnológicos.

A transição¹⁰ entre esses modos, seja da *apresentação* para a *representação*, ou seu inverso, da *representação* para a *apresentação*, evidencia a interação entre diferentes formas de agência, ora destacando a intencionalidade humana, ora a precisão e a capacidade combinatória da tecnologia. Nosso objetivo é mapear essas dinâmicas e compreender como, em cada um desses modos de presença, as relações entre criatividade, tecnologia e subjetividade se reorganizam no contexto da produção estética com IA.

3.1 *Apresentação*

O modo de presença da *apresentação* conforme discutido por Duarte (2019), refere-se aos fenômenos estéticos em que a relação entre o signo produzido e o objeto externo ao sujeito é mais direta e imediata. Nesse modo, a visualidade ganha destaque como a qualidade central, uma vez que carrega um potencial de interioridade menor e se ancora na reprodução dos contornos, formas, cores e outros aspectos perceptíveis de um objeto ou conceito.

Embora, neste ponto, ignoremos momentaneamente o papel da linguagem maquínica como mediador na criação de imagens com IA, podemos considerar que muitos objetos estéticos criados com IA se alinham ao conceito de *apresentação* quando analisados sob o ponto de vista da recepção, ou seja, do usuário que visualiza a imagem gerada. Nesse contexto, a visualidade imediata e a relação direta entre o objeto percebido e sua imagem predominam. As imagens geradas pela IA reproduzem, em grande medida, parte da experiência visual que temos, que registramos e que acaba, por fim, alimentando a base de dados à qual as IA's recorrem em sua produção. Os elementos visuais, gerados ou não por IA, têm a característica da imediatez da percepção visual na qual os contornos e cores das formas, bem como a perspectiva e profundidade das figuras são captados e interpretados de forma instantânea e intuitiva, sem a necessidade de um processamento consciente prolongado ou de uma elaboração discursiva.

No entanto, se deslocarmos o foco para o ponto de vista da criação, seria inevitável reconhecer que a formulação de *prompts*, enquanto enunciados discursivos, já implica

¹⁰ É importante reconhecer que essas interações não se dão em condições de simetria: a agência humana, frequentemente moldada por sistemas que controlam os dados e os fluxos da 'humanidade digital', opera em um cenário de mediações e condicionamentos impostos pelas big techs.

uma mediação representacional. Nesse registro, o criador estabelece uma relação entre o seu enunciado e o produto gerado, introduzindo elementos da representação ao articular intenções e significados por meio da linguagem. Essa perspectiva, contudo, será explorada mais detalhadamente no tópico seguinte, dedicado à representação e à transição entre os modos. Contudo, cabe mencionar que ao receber uma descrição textual (o *prompt*), o sistema de IA processa informações com base em seu vasto banco de dados, gerando uma imagem que busca corresponder satisfatoriamente à descrição textual inserida. Nesse processo, a intervenção humana se limita à elaboração do *prompt*, que pode se estender em correções e ajustes necessários em sua formulação a depender do resultado gerado pela IA. É possível também conceber casos em que as imagens geradas surpreendam o humano e interfiram na intenção inicialmente formulada nos primeiros *prompts*. Em outros casos ainda, os *prompts* iniciais podem ser inseridos sem uma intenção clara, e a imagem final acaba sendo o resultado de várias camadas de interação com a IA, que passa por imagens sugeridas inicialmente sem uma descrição clara até o desenvolvimento mais claro, por parte do humano, de suas próprias intenções. Nesses casos, falamos de uma predominância da agência algorítmica porque os cálculos e as criações de imagem intermediárias perfazem a parte majoritária do processo de criação e do estabelecimento da imagem ou produto visual final.

3.2 *Representação*

A *representação*, como discutido por Duarte (2019), refere-se a fenômenos estéticos altamente mediados, geralmente associados à linguagem discursiva. Nesse modo de presença, a mediação entre significado e objeto é complexa, passando por processos de interpretação e construção de sentido nos quais o objeto estético não se apresenta de maneira direta, mas é filtrado por camadas discursivas e simbólicas. Diferentemente da *apresentação*, que privilegia a imediatez visual e a relação direta com o mundo externo, a *representação* é caracterizada pela construção interpretativa em que o significado não é imediatamente evidente, mas resulta de uma leitura cuidadosa e contextualizada.

Quando consideramos os objetos estéticos gerados por IA sob a lente da *representação*, percebemos que o processo criativo envolve fundamentalmente uma

tradução de códigos binários em formas visuais, textuais ou sonoras. Esses códigos computacionais, uma vez convertidos em produtos estéticos, passam por uma mediação que exige, por sua vez, uma contrapartida de interpretação (humana – ao menos na maior parte das vezes) para que seu significado seja apreendido. Isso significa, para recuperar o aspecto discursivo da representação, que o significado da obra não é dado imediatamente à percepção visual, mas precisa ser discursivamente construído e, portanto, mediado pela palavra e pela ordem do simbólico.

Por essa razão, a *representação* emerge como o modo de presença mais adequado para categorizar os objetos estéticos da IA¹¹, uma vez que os produtos resultantes da interação de agências humana e máquina em tela, muito embora se apresentem como produtos visuais e se deem à percepção visual, não configuram meras reproduções nem de estados de coisa no mundo nem de descrições textuais (na forma dos *prompts*), por mais exaustivas que elas sejam. Ao contrário, os objetos estéticos da IA são construções mediadas por uma linguagem digital altamente sofisticada.

A agência humana, nesse contexto, desempenha um papel crucial e, todavia, muito variável em termos da determinação dos comandos sobre o produto final, e o peso maior das decisões estéticas acaba recaindo sobre a agência algorítmica.

Duarte aponta que, historicamente, a visualidade na representação está subordinada ao discurso¹², diferentemente do que ocorre na apresentação. Em textos

¹¹ Embora a argumentação aqui privilegie a representação como o modo de presença mais adequado para categorizar os objetos estéticos da IA, reconhecemos que a interação entre as agências humana e máquina é intrinsecamente complexa e atravessada por múltiplas camadas sociais, culturais, estéticas e subjetivas. Essa complexidade poderia, eventualmente, convocar outros modos de presença, como a irrepresentação, por exemplo, para abordar dimensões abstratas e não discursivas desse processo criativo. A abstração inerente a certos produtos de IA pode, de fato, produzir lacunas interpretativas e abrir espaço para um 'tempo vazio', onde a experiência estética transcende a mediação discursiva e visual, configurando-se como uma expressão autorreferencial ou sensorial. Tal perspectiva amplia a discussão, mas não invalida a categorização aqui proposta, que permanece centrada nos modos de presença mais evidentes no contexto das criações com IA.

¹² "Discurso", aqui, é entendido em um sentido foucaultiano (Foucault 2009, 2012)), como um sistema de práticas que organiza saberes, verdades e modos de subjetivação em um contexto histórico e cultural específico. Essa escolha conceitual se justifica porque as criações geradas por IA não apenas resultam de uma interação técnico-linguística, mas também são atravessadas por dispositivos e instituições que configuram a produção e a circulação de significados. As plataformas que geram esses produtos, por exemplo, são marcadas por estruturas discursivas que refletem e reproduzem as lógicas de poder dominantes – desde os padrões de consumo que orientam os bancos de dados até os próprios sistemas de

literários, por exemplo, as descrições visuais são importantes, mas secundárias em relação ao sentido construído através do discurso. As criações geradas por IA desafiam essa classificação na medida em que apresentam um produto visual e imediato (próprio da apresentação) como resultado de uma composição, em níveis variados, de linguagem humana e linguagem computacional (próprio da representação), na qual o humano age como um mediador entre o código e a cultura, entre a sintaxe algorítmica e a semântica interpretativa. Em função dessa relação peculiar entre os modos de presença ‘apresentação’ e ‘representação’ é de grande relevância para nossos propósitos analisar igualmente a passagem de um modo a outro: i) da representação à apresentação e ii) da apresentação à representação.

3.3 Da representação à apresentação

O tipo de interação no qual se parte da representação rumo à apresentação é exemplificado pelo fenômeno da *écfrase* (Duarte 2023b, 174f.), ou seja, a descrição textual de um objeto estético visual e que acontece em geral no âmbito de uma obra literária, em que podemos ler a descrição seja de uma pintura, de um desenho, de uma escultura, de uma construção arquitetônica, etc. Trata-se do esforço de traduzir em palavras algo que pertence essencialmente à ordem da percepção sensível, da visualidade. Podemos imaginar um caso em que o texto descreve um objeto estético amplamente conhecido – como a *Monalisa* de Leonardo da Vinci – e, nesse contexto, nossa capacidade de imaginá-lo criativamente a partir da descrição é imediatamente suprimida pela memória da imagem já familiar. No entanto, também há situações em que a imagem ou o produto visual descrito no texto não existem fora do relato literário. Nesse caso, ficará a cargo de cada leitor criar para si uma imagem que corresponda àquela descrição. É nesse ponto que o fenômeno da *écfrase* se torna particularmente interessante para pensar os objetos estéticos produzidos com IA.

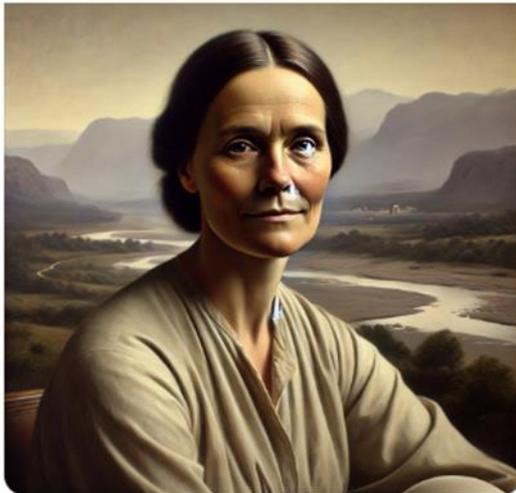
avaliação estética que legitimam ou excluem determinadas formas de criação. Ao considerar essa perspectiva, torna-se evidente que a representação, como modo de presença, possui maior afinidade com as lógicas discursivas que estruturam a subjetividade e o poder no contexto contemporâneo. Isso não apenas reforça sua centralidade na análise das criações com IA, mas também destaca como essas produções dialogam – ou entram em conflito – com os dispositivos institucionais e culturais que moldam os modos de criação, aparição e interpretação.

Na medida em que a éfrase aponta para uma transformação da palavra em imagem (pelo menos na imaginação do leitor), ela ilustra o mecanismo de transformação pelo qual opera a IA, a saber: a criação de imagens por descrições textuais (os *prompts*). Assim como a leitura de uma passagem puramente descritiva de um objeto visual vai exigir do leitor o esforço de construir mentalmente uma imagem correspondente àquela descrição, a IA opera de modo semelhante, embora sem recorrer às próprias faculdades criativas, à memória e à combinação possível de imagens já vistas, mas a um volume absolutamente inimaginável e sobre-humano de imagens que alimentam (e retroalimentam) seu banco de dados.

Nesse sentido, trata-se de um tipo certamente *distinto* de agência em relação à agência humana do leitor que, diante de uma descrição textual, assume para si o desafio de imaginar a partir do seu próprio repertório individual. A agência algorítmica atua segundo outros padrões e cálculos, segundo outro regime de informações e uma dinâmica neural baseada em modelos estatísticos. Mas a despeito de todas essas diferenças, ela entrega ao autor do *prompt* uma versão que igualmente corresponde à descrição da imagem pretendida. Consideremos o seguinte experimento: pedimos ao Chat GPT que descrevesse em palavras o quadro da Mona Lisa de Leonardo da Vinci e ele apresentou a seguinte descrição:

O quadro retrata uma mulher de meia-idade, sentada, com um leve sorriso enigmático no rosto. Ela veste roupas simples, sem joias ou adereços extravagantes, o que destaca sua expressão serena e introspectiva. O fundo da pintura mostra uma paisagem natural com montanhas, rios e uma estrada sinuosa, o que dá profundidade à imagem e cria um contraste suave com a figura em primeiro plano. A técnica de *sfumato*, característica de da Vinci, é utilizada para suavizar as transições entre as cores e criar uma sensação de realismo e mistério (CHATGPT. Resposta à pergunta sobre a descrição da Mona Lisa de Leonardo da Vinci, 2024).

Num segundo momento, copiamos esta mesma descrição de modo a criar um *prompt* de comando para que o próprio Chat GPT criasse uma imagem com base na descrição que ele mesmo formulou do quadro. Eis o resultado:



Aqui está a imagem que você pediu, retratando uma mulher de meia-idade com um leve sorriso enigmático e uma paisagem natural ao fundo. Foi criada com base nas características que você descreveu.

Figura 3: Monalisa GPT. Fonte: CHATGPT, OpenAI, usuário 1.

Repetimos a descrição acima, mas, agora solicitamos que outro usuário comandasse a IA na produção de imagem e, como esperado, o resultado foi distinto do anterior:



Aqui está a imagem gerada de acordo com a sua descrição: uma mulher de meia-idade com um leve sorriso enigmático, roupas simples e uma expressão introspectiva, em um cenário natural com montanhas e rios, evocando a técnica do sfumato para criar uma sensação de realismo e mistério.

Figura 4: Monalisa GPT. Fonte: Chat GPT, OpenAI, usuário 2.

Esse duplo experimento, para além de demonstrar um processo análogo ao da écfrase, ilustra um ponto central na análise da agência algorítmica: a complexidade e a adaptabilidade dos sistemas de IA não operam em um vazio, mas em constante interação com as características e preferências do usuário. Esses sistemas são, de fato, direcionados a cada indivíduo, perfilados a partir de comportamentos online registrados. Não é trivial lembrar que ferramentas como o Chat GPT exigem cadastro prévio e armazenam todas as interações dos usuários, ajustando-se de modo a gerar respostas mais adaptadas e condizentes com as preferências que os usuários manifestam e revelam ao longo de suas interações.

Esse processo de perfilamento expõe uma camada adicional de agência que transcende tanto a simples execução algorítmica quanto a intenção consciente do usuário. Trata-se de um "agenciamento coletivo complexo", onde diferentes níveis de operação – desde as intenções individuais expressas nos *prompts* até os padrões estatísticos inferidos a partir de grandes volumes de dados – se combinam para produzir o resultado final. Aqui, o algoritmo atua não apenas como um executor de comandos, mas como um mediador que internaliza padrões sociais, culturais e estéticos amplamente compartilhados, ajustando-se a partir de bancos de dados previamente estruturados por interesses corporativos e tendências de mercado.

Ao mesmo tempo, essa dinâmica questiona a ideia de singularidade criativa do usuário. Mesmo que o *prompt* seja altamente específico, o resultado produzido pela IA não é apenas uma tradução dessa intenção, mas também um reflexo das camadas de dados e do modelo de aprendizado que determina o funcionamento dos sistemas algorítmicos. Isso significa que o produto final é, em certo sentido, uma co-criação entre o humano e o maquínico, moldada por um ambiente digital profundamente interconectado e governado por infraestruturas invisíveis, mas poderosas. (BBC 2018; Curran, 2018).

Como uma última observação geral em relação à passagem do modo de representação (textual) ao modo da apresentação (imagem), cabe pontuar que a criação imagética a partir de uma descrição textual (agência humana) ou de um comando de *prompt* (agência algorítmica) parece possibilitar uma gama infinita de criação, uma vez que uma mesma descrição textual vai gerar uma imagem IA ou uma criação imagética imaginativa radicalmente diferente e diretamente relacionada a combinações infinitas de

peças singulares, sistemas algorítmicos distintos e perfilização do usuário. A passagem da apresentação à representação, discutida a seguir, parte de uma imagem ou objeto visual pré-existente, o que implica que o campo da criação é igualmente deslocado para o âmbito discursivo.

3.4 Da apresentação à representação

Vamos agora explorar a passagem inversa, a transformação da *apresentação* em *representação*, partindo do exemplo da *Brillo Box*, conforme discutido por Duarte (2023b, p. 175). Nesse movimento, a criação imagética é limitada porque a *representação* deriva de uma imagem ou objeto visual já estabelecido. Em outras palavras, a transição não ocorre de um conteúdo representativo para uma nova criação visual, mas de uma forma visual preexistente para uma construção discursiva que infla a dimensão representacional.

Essa dinâmica, em que o elemento visual (*apresentação*) cede espaço para o domínio da discursividade (*representação*), marca a diferença entre a criatividade imagética explorada no processo de *éfrase* e a natureza da representação discutida por Duarte. A passagem da *apresentação* para a *representação* não se concentra na criação de novas imagens, mas na atribuição de significados, na articulação conceitual que é capaz de transformar um objeto em algo artístico.

No exemplo da *Brillo Box*, essa inflação do elemento discursivo sobre o visual é fundamental para que o objeto seja reconhecido como arte. Duarte retoma Danto para ressaltar que, no regime "pós-histórico" de produção artística, a visualidade enfática perde importância frente à discursividade. Esse deslocamento permite que objetos originalmente não artísticos sejam recontextualizados como arte, através de uma "metáfora" discursiva que altera sua ontologia. A relevância não está na inovação estética, mas na incorporação de um "sobre o quê" que confere sentido artístico ao produto final.

Quando aplicamos essa análise ao contexto da IA, percebemos que a agência humana no processo criativo pode transcender a simples formulação de *prompts* e a seleção de imagens geradas. Para que o resultado seja reconhecido como arte, é necessário um agente humano que transfigure essas operações sintáticas da IA em significado simbólico. A IA, apesar de sua complexidade, manipula dados sem compreender os

símbolos que processa. Sua produção, em estado bruto, é estética, mas não necessariamente artística.

É nesse ponto que a análise de Duarte se torna crucial para avaliar a relação entre *apresentação* e *representação* na criação com IA. Para que o produto cru de um *prompt* se torne arte, ele precisa ser inserido em um contexto interpretativo que atribua significados ontológicos, como sugerido por Danto. A passagem da *apresentação* para a *representação* ganha uma relevância particular quando a discursividade transforma um fenômeno estético em arte. Nesse sentido, a criação com IA só pode ser plenamente artística quando ocorre essa transição semântica mediada pela agência humana¹³.

A modalidade de presença ligada à *representação* nos oferece uma chave interpretativa para qualificar objetos estéticos produzidos por IA como arte, desde que o agente humano atribua a eles uma camada discursiva que os insira no universo simbólico da arte. Sem essa mediação, a criação algorítmica permaneceria no domínio do meramente estético, perceptualmente interessante, mas ontologicamente distinta da arte como tal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Imaginemos, para finalizar, um último experimento de criação: um concurso que busca selecionar uma obra de arte para uma exposição com temática mineira. O edital, elaborado pelo curador, define regras que os candidatos devem seguir: as obras precisam utilizar as cores vermelho e branco, remetendo à bandeira de Minas Gerais; incorporar figuras geométricas pontiagudas; e fazer referência, ainda que abstrata, a expressões

¹³ Ainda assim, cabe problematizar o papel dos algoritmos na visibilidade e circulação dessas criações. Em um contexto digital mais amplo, algoritmos determinam quais imagens são amplamente vistas, quais permanecem invisíveis e quais têm potencial para viralizar, influenciando diretamente a percepção pública de valor estético. Essa dinâmica, regida por sistemas automatizados, pode intensificar a sensação de que a agência humana está sendo progressivamente encurralada, não apenas no ato criativo em si, mas também no controle sobre como suas obras são distribuídas e interpretadas. Embora tais algoritmos pertençam a uma esfera distinta – à das plataformas de distribuição – eles acabam condicionando o destino das criações geradas com IA, destacando a complexidade crescente da relação entre agência humana e tecnologia.

latinas, entre outros requisitos. Centenas de artistas se inscrevem, mas apenas uma obra é escolhida pelo curador.



Figura 5: Edital. Fonte: Bing, Microsoft, usuário 2.

Agora, comparemos essa situação com a criação de imagens por meio de IA. Não estaríamos diante de um cenário semelhante, no qual um usuário insere instruções específicas em uma rede neural generativa e, posteriormente, escolhe o "produto final" que mais corresponde ao que deseja ou ao contexto proposto?

Este experimento nos leva a questionar: os objetos estéticos gerados por IA são meros processos intermediários ou podem ser legitimamente entendidos como obras de arte? A transição de um estado puramente elétrico ou binário para um caráter simbólico e artístico depende de um agente humano que transfigure essas informações em algo capaz de ser avaliado como arte. Segundo a interpretação de Danto, para que um objeto estético seja considerado arte, ele deve possuir um "sobre o quê", ou seja, deve ser capaz de transmitir significado dentro de um contexto cultural e ontológico, inserindo-se no 'mundo da arte'.

Portanto, o sucesso artístico de um objeto gerado por IA depende de duas condições essenciais: i) ele deve habitar a interseção entre a produção humana e maquínica; e ii) deve incorporar um significado que o insira no contexto simbólico da arte. Caso a criação cumpra essas condições, estaremos diante de um processo que, embora originado em cálculos binários, pode resultar em uma criação genuinamente simbólica e artística. Se, por outro lado, a produção for puramente maquínica, sem a intervenção humana que atribua um caráter semântico ao objeto, ele permanecerá no domínio da mera sintaxe — um produto que pode parecer esteticamente arte, talvez até seja perceptualmente indiscernível de outras obras de arte, mas que ontologicamente fracassa em se estabelecer como tal.

Além disso, as IA's, ao desempenharem esse papel criativo, também nos obrigam a encarar os sistemas mais amplos que estruturam tanto a criação quanto a recepção de objetos estéticos. Operando como reflexos das lógicas culturais, sociais e econômicas que as moldam, as IA's podem ser vistas como um sistema que desvela outros sistemas: revelam os padrões, os preconceitos e as prioridades embutidas nos bancos de dados que as alimentam, nos algoritmos que orientam suas decisões e nos contextos em que suas produções são inseridas. Assim, elas não apenas produzem arte, mas também iluminam os mecanismos estruturais que definem o que entendemos como criação, valor artístico e originalidade. Essa característica dual – como criadoras e como desveladoras – torna as IA's um campo especialmente fértil para reflexão filosófica e estética.

Em síntese, os modos de presença discutidos ao longo deste artigo — apresentação e representação — revelam a complexidade e o potencial dos objetos estéticos gerados por IA, mas também suas limitações. Embora a tecnologia tenha a capacidade de produzir formas visualmente impactantes, a verdadeira transformação desses objetos em arte requer uma mediação humana que transfigure a operação algorítmica em significado simbólico. O uso de IA, assim, não elimina o papel do autor, mas o reposiciona em novas configurações, onde agências algorítmica e humana coabitam. Esse tensionamento entre a presença maquínica e humana, entre a produção técnica e a simbólica, marca o ponto crítico no qual a criação estética com IA pode ser entendida não apenas como inovação tecnológica, mas como parte integrante do mundo da arte.

Dessa forma, concluímos que a IA inaugura novos modos de presença na arte, mas não pode, por si só, ser o critério definitivo de avaliação de uma obra. O que determina o valor artístico de um objeto gerado por IA não é apenas sua capacidade técnica ou visual, mas o diálogo contínuo entre máquina e humano, entre sintaxe e semântica, entre criação e interpretação. É nesse terreno fértil que as criações com IA podem, de fato, se consolidar como arte no sentido pleno do termo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BBC Science Focus Magazine. *How Can Algorithms Know Us, When We Hardly Know Ourselves?* 10 de Abril de 2018. Disponível em: <https://www.sciencefocus.com/the-human-body/how-can-algorithms-know-us-when-we-hardly-know-ourselves>. Acesso em 10/01/2025, 2018.

BERESFORD, Bryony; SLOPER, Patricia. **Understanding the Dynamics of Decision-Making and Choice: A Scoping Study of Key Psychological Theories to Inform the Design and Analysis of the Panel Study**. Nova Iorque: SPRU, 2008.

BENJAMIN, Walter. *Pequena história da fotografia*. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 91-107.

BODEN, Margareth A. **IA: It's Nature and Future**. Oxford: Oxford University Press, 2016.

BOROWIEC, Steven. *AlphaGo seals 4-1 victory over Go grandmaster Lee Sedol*. Disponível em: <https://amp.theguardian.com/technology/2016/mar/15/googles-alpha-go-seals-4-1-victory-over-grandmaster-lee-sedol>. Acesso em: 29/05/2025.

CHATGPT. Disponível em: <https://chat.openai.com>. Acesso em: 19 dez. 2024.

COECKELBERG, Mark. **Ética na inteligência artificial**. Trad. Clarisse de Souza et. al. São Paulo/Rio de Janeiro: UBU/PUC-Rio, 2023.

CRAWFORD, Kate; CALO, Ryan. *There Is a Blind Spot in AI Research*. In: **Nature**, n. 538, pp. 311-13, 2016.

CURRAN, Dylan. *Are You Ready? This Is All the Data Facebook and Google Have on You*. **The Guardian**. 19 de Dezembro de 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/28/all-the-data-facebookgoogle-has-on-you-privacy>. Acesso em 26/12/2024, 2018.

DUARTE, Rodrigo. *Do irrepresentável à perrepresentação: revisitando os modos de presença nos fenômenos estéticos*. In: DUARTE, Rodrigo; ROCHA, Rizzia. **Modos de presença nos fenômenos estéticos contemporâneos**. Belo Horizonte: Relicário, 2023b.

_____. *Modos de presença nos fenômenos estéticos contemporâneos*. In: HERMANN, N; RAJOBAC, R. (Org.). **A questão do estético: ensaios**. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2019.

DUARTE, Rodrigo; ROCHA, Rizzia. (Org.). **Modos de presença nos fenômenos estéticos contemporâneos**. Belo Horizonte: Relicário, 2023a.

Estadão Conteúdo / GZH. *O IA Está Ai E Veio Para Ficar', Diz Ilustrador Indicado Ao Jabuti Por Desenho Artificial*. | **GZH**. 10 de Novembro de 2023. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/livros/noticia/2023/11/o-ia-esta-ai-e-veio-para-ficar-diz-ilustrador-indicado-ao-jabuti-por-desenho-artificial-clorr15qs00ax012xybz0rozo.html>. Acesso em 11/12/2024, 2023.

EZHILMURUGAN, P; YASHAVINI E. *Exploring The Impact Of Artificial Intelligence In The Visual Arts: A Comprehensive Study*. **ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts** 5 (ICITAICT). 2024. Disponível em <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.icitaict.2024.1331>.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Trad. Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

_____. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France**. Trad. Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

KLINGEMANN, Mario. “*MARIO KLINGEMANN, exploring the frontiers of AI, data poisoning, ethical challenges & art*”. Disponível em: MARIO KLINGEMANN, art, data poisoning & ethical challenges. Acesso em 19/02/2025, 2024.

LOPES, André. “*Depois de ser indicada ao Prêmio Jabuti, Arte Feita Por Inteligência Artificial é Desclassificada*.” **Exame.com**. 10 de Novembro de 2023. Disponível em: <https://exame.com/inteligencia-artificial/depois-de-ser-indicada-ao-premio-jabuti-arte-feita-por-inteligencia-artificial-e-desclassificada/>. Acesso em 12/12/2024, 2023.

PASQUINELLI, Matteo. *Machines that Morph Logic: Neural Networks and the Distorted Automation of Intelligence as Statistical Inference*. **Journal > Site 1: Logic Gate, The Politics of the Artifactual Mind**. Recuperado em 19/02/2025, de <https://www.glass-bead.org/article/machines-that-morph-logic/?lang=enview>, 2017.

SMITH, Brian C. **The Promise of Artificial Intelligence: Reckoning and Judgment**. [s.l.] MIT Press, 2019.

TOMASELLO, Michael. **The Evolution of Agency**. [s.l.] MIT Press, 2022.

VALLANCE, Chris. ‘*Arte Está Morta*’: *O Polêmico Boom de Imagens Geradas Por Inteligência Artificial*.” **BBC News Brasil**, 10 de setembro de 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-62949698>. Acesso em 12/01/2025, 2022.

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Logo para a padaria. Fonte: Bing, Microsoft, usuário 1.

Figura 2: Logo para a padaria. Fonte: Bing, Microsoft, usuário 2.

Figura 3: Monalisa GPT. Fonte: CHATGPT, OpenAI, usuário 1.

Figura 4: Monalisa GPT. Fonte: Chat GPT, OpenAI, usuário 2.

Figura 5: Edital. Fonte: Bing, Microsoft, usuário 2.