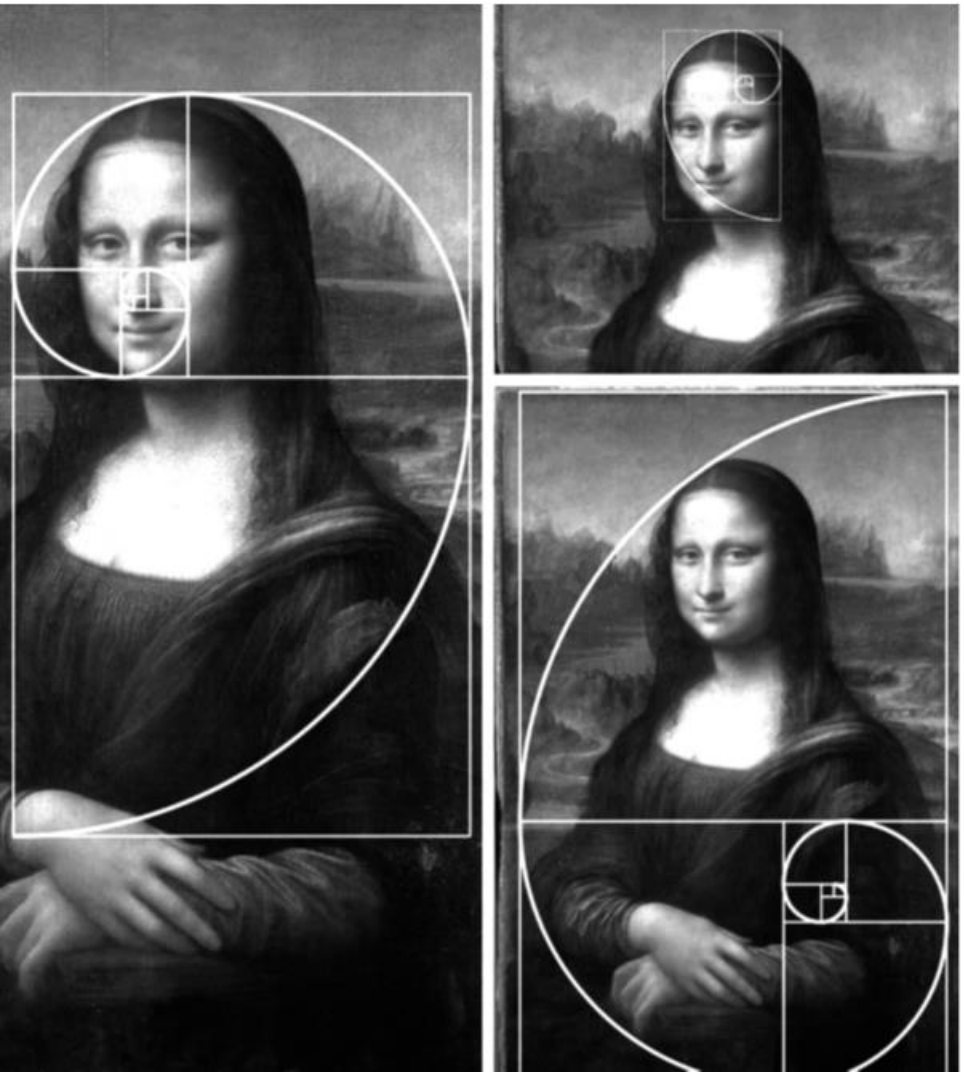
reflexões sobre
ARTE visual
v.5 n.7 abril de 2024



I.A. e Arte Visual: o prosaico e o banal.

Professor Dr. ISAAC A. CAMARGO

UFMS

ISSN **2764-1279**

Expediente:

Revista: Reflexões sobre Arte Visual

Publicação Atual e Anteriores:

http://www.artevisualensino.com.br/index.php/revista-reflexoes-sobre-arte-visual

Editor/Autor: Professor Doutor *Isaac A. Camargo*

Dados sobre o autor – Plataforma Lattes:

http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4790878E4

Projeto de Ensino: Resolução N.476 – CAS/FAALC/UFMS, 09/08/21

Edição:

Reflexões Vol.5, No.7, abril 2024 – I.A. e Arte Visual: o prosaico e o banal.

Periodicidade: quinzenal

Campo Grande - MS

Capa: Reprodução da obra Mona Lisa de Leonardo da Vinci com estrutura gráfica da sequência de Fibonacci.

Os conteúdos aqui publicados tem a finalidade de difundir conhecimentos no campo da Arte Visual sob o ponto de vista do autor.
É permitida a reprodução total ou parcial dos trabalhos desde que citada a fonte.
O acesso é público e gratuito.
Esta publicação é informativa e não tem qualquer finalidade comercial.
Qualquer pessoa ou instituição que se sentir prejudicada em relação aos conteúdos, informações e imagens aqui apresentadas, devem entrar em contato: isaac_camargo@hotmail.com

APRESENTAÇÃO

*A revista **Reflexões sobre Arte Visual** tem por finalidade discorrer à respeito de obras de Arte, períodos, artistas, situações e acontecimentos no intuito de difundir conteúdos neste campo do conhecimento a partir de meus projetos e proposições de ensino e produção artística.*

Os temas escolhidos para os artigos dizem respeito a Arte Visual como um fenômeno cultural e suas relações com o contexto social.

A partir do momento em que o laboratório de pesquisas dos Estados Unidos, chamado OpenAI, liberou, para usuários de redes sociais, o “Generative Pre-Trained Transformer /Transformador pré-treinado generativo”, conhecido pela alcunha de Chat GPT, em novembro de 2022, nenhum campo do conhecimento ficou ileso dada sua capacidade de simular textos, imagens, vídeos e até gente.

Várias atitudes foram deflagradas por ele: estranhamento, deslumbramento, desconfiança, dúvida, medo, desprezo entre outras, mas a que parece ter mais empatia com os usuários é sua capacidade de apropriação “anônima”. Várias pessoas passaram a adotá-lo como recurso de pesquisa, de revisão e até mesmo de criação, sem qualquer pudor, fosse para uma simples brincadeira ou uso profissional duvidoso.

Não há dúvida de que é uma ferramenta poderosa e se tornará, talvez, um dos recursos mais utilizados no futuro, especialmente quando for totalmente associado à robótica, outra vertente “tendenciosa” que vem ocupando alguns lugares e postos de trabalho desde sempre. Primeiro as ferramentas que potencializavam as mãos e tarefas pesadas ou enfadonhas, agora corpos simulando gente que as substitui.

Não há como e porquê negar o desenvolvimento humano, mesmo que tal desenvolvimento se volte contra ele mesmo, como se percebe nos danos causados à natureza. Contudo, os avanços tecnológicos contribuem para melhorar a qualidade de vida, obviamente de certos nichos de nações e populações, enquanto outras permanecem na pré-história: lamentáveis contradições do poder econômico.

A capacidade de simulação de tais ferramentas é enorme. Atualmente várias delas estão sendo lançadas pelas grandes plataformas digitais. Olhando apenas para o contexto das imagens: do mesmo modo que a fotografia desafiou os artistas no século XIX, as I.As, estão desafiando os profissionais das imagens no século XXI. Se antes a fotografia tirou das mãos dos artistas as imagens, a I.A. as tira da mente deles.

Basta dizer o que quiser que ela está pronta para fazer. Um texto pode gerar outros textos ou imagens e vídeos a bel-prazer dos incautos usuários. O encantamento do olhar, promovido pelo banal e prosaico se tornou um recurso para leigos e desinformados. Por outro lado, também vem convencendo intelectuais e pesquisadores de que não é tão nociva assim e tampouco desprezível como parecia.

Gradualmente, a aquiescência, aceitação e conformismo acabam se tornando regras e o inconformismo coisa do passado, uma espécie de anacronismo imediato onde o passado recente é obliterado pelo desenvolvimento tecnológico. Em menos de dois anos o Chat GPT e seus asseclas ou similares vem ocupando espaços que antes não eram imaginados e agora já são normalizados.

Hefesto, filho de Zeus e Hera, deus da tecnologia na mitologia grega, tinha o poder de condicionar o fogo na produção de armas e *gadgets* de defesa como escudos, sandálias e outros meios de proteção para deuses e guerreiros, deve estar se vangloriando no Olimpo vendo triunfar aquilo que gregos e romanos cultuaram na antiguidade. Desde lá os avanços tecnológicos são imensos pensando que começou numa simples forja mítica...

Esta relação entre mito e realidade se coloca no contexto da realidade aumentada ou expandida na qual o mundo virtual, imaginário e surreal vem se mesclando no mundo real com o cotidiano. Talvez em pouco tempo não exista separação clara entre um e outro. Basta olhar para um fato banal: o comércio à distância, que antes era promovido via correspondência, hoje depende apenas de um toque num aparelho celular.

O mundo digital faz parte e está integrado ao mundo real. Totens de venda ou de caixas bancários e de outras parafernálias ocupam os espaços públicos e competem com vários serviços. As mentes começam a ser invadidas por *chips,* daqui há pouco não se saberá quem é quem: gente ou androide? Não se deve ter medo da tecnologia, mas não custa avalia-la com precaução e cuidado.

Bem, acredito que estas preleções facilitem as reflexões sobre a Arte Visual, pois as conexões das tecnologias digitais com a produção artística é um caminho novo no contexto de suas manifestações. No entanto, como disse antes, quando um aparelho: a máquina fotográfica, assumiu o protagonismo na produção de imagens, causou estranhamento e incredulidade, o mesmo ocorre agora.

O campo das imagens se tornou muito dinâmico na medida em que incorporou aparelhos, tecnologias e programas operacionais para tratamento e criação, portanto, o estranhamento que ocorre na atualidade não é o da incredulidade ou do espanto, mas sim o da dúvida. Da mesma maneira que usar uma câmera fotográfica para produzir imagens no século XIX parecia pouco ético, esta sensação ainda permanece hoje em dia.

Assim comentários e críticas negativas vão ser comuns por algum tempo e depois vão sucumbir à normalidade. Um fato recente chamou a atenção da crítica quando a capa de uma edição da Revista Veja mostrou uma figura com seis dedos. Este fato colocou, de novo, a I.A. em dúvida se deve ser usada indiscriminadamente. O problema, de fato, é o despreparo e, no caso, a falta de revisão competente.

Se um texto não pode sair com impropriedades, imagens também não...

Não se pode ignorar o fato de que imagens são sempre artificiais, pois não nascem na natureza, são produzidas pelo ser humano ou por aparelhos. Neste sentido, desde a pré-história as imagens são criações dedicadas a cumprirem diferentes funções sociais. Isto não mudou na atualidade podem ser funcionais ou expressivas, documentais ou criativas. A questão mais importante é se, quando utilizadas, atendem ao que propõem atingir.

Foi o que aconteceu com a capa de Veja, uma imagem dedicada a ilustração de um tema, ao quebrar inadvertidamente a anatomia humana foi condenada como um erro editorial, mesmo que, como imagem ilustrativa, não comprometesse a matéria jornalística. Situação semelhante ocorreu uma “falsa fotografia” premiada num concurso fotográfico tradicional. Assunto tratado no V.4 N.10 de Reflexões.

O canal especializado em Fotogafia, PetaPixel, trouxe uma polêmica relaciona ao mundo da I.A., o fato de que uma das fotografias premiadas no SWPA -Sony World Photography Awards é fake. A imagem intitulada "*The Eletrician*", de Boris Eldagsen, obteve o primeiro prêmio na categoria Criativa no Sony World Photography Awards da Organização Mundial de Fotografia: um mero engano...

O autor, chama seu trabalho de "imagens" e não de "fotografias" pois são "*produzidas sinteticamente, usando "o fotográfico" como linguagem visual".* Recusa o prêmio e abre mais um capítulo da discussão à respeito da transformação dos processos analógicos para os digitais e, principalmente, sobre os critérios de avaliação e valoração da I.A.

Segundo o autor, a imagem faz parte de uma série intitulada “*Pseudomnesia: Fake Memories*”, na qual tem trabalhando a partir de 2022. O nome da série explicita o que propõe com tais imagens, portanto, não há algo *fake*, no mal sentido, mas mal interpretado. Cria memórias falsas de eventos inexistentes ao declarar que: “*As imagens foram coproduzidas por meio de geradores de imagens IA*”.

Ao dizer que não são fotografias, mas simulações fotográficas, já que usa apenas a “linguagem visual” dela, isenta este tipo de imagem do campo fotográfico e a integra ao universo da produção de imagens por meio das tecnologias digitais e o uso da Inteligência Artificial como recurso de coprodução imagética que vem sendo polemizado ultimamente. Por isto vale a pena tocar no assunto.

Observando os detalhes da imagem polemizada percebem-se incoerências na sua constituição, especialmente nas mãos e nos braços “retratados”: não são tão “naturais” assim e parecem incompatíveis anatomicamente. Uma das características da fotografia é sua capacidade de registrar aquilo que “vê”, neste caso viu menos ou mais do que devia. Mesmo simulando a imagem de uma fotografia “antiga”, não tem a credibilidade de uma imagem fotográfica.

Supostamente a premiação não atentou para o fato de que poderia se tratar de uma simulação fotográfica e não de uma “fotografia raiz”. O SWPA, por ser um concurso realizado a quase duas décadas, pressupõe que todos os inscritos submetam ao julgamento imagens realizadas de acordo com os parâmetros tradicionais da fotografia, ou seja, realizadas por meio de câmeras fotográficas que tomam a imagem do meio e não de simuladores que as “inventam” digitalmente.

Isto se deduz pelo simples fato que no regulamento, nas diferentes categorias, não há qualquer menção à respeito de imagens não fotográficas, já que é de se esperar que, como concurso de fotografias, as pessoas respeitem este critério, ou seja, que enviem fotografias e não simulacros ou “criações” digitais. O mesmo já aconteceu com concursos de Arte Visual, no qual foram inscritas pinturas não-pinturas: simulações feitas em I.A.

De novo, a questão está na aferição da imagem em confronto com as diferentes possibilidades de invenção, criação, produção e simulação que estão disponíveis hoje em dia e na distração, incapacidade ou mesmo desatenção de editores e responsáveis pelas imagens veiculadas, especialmente quando se trata de entidades ou instituições que devem prezar por sua conduta, conceito e respeito à informação.

Esta desatenção parece ser o maior dos problemas já que, atualmente, nem sempre é possível perceber se uma imagem é produzida por um ser humano ou simulada digitalmente. O confronto entre os humanos e a Inteligência Artificial já esta posto e a questão é como lidar com isto. A meu ver a responsabilidade sobre uso e distribuição de imagens em veículos de informação é da editoria.

Por outro lado, o uso de imagens e veiculação nos demais contextos dependerá de quem as produz e com quais fins as utiliza. Não se pode ignorar que produzir uma imagem por meio da I.A. é muito mais rápido e independe de qualquer habilidade humana psicomotora, portanto, é mais fácil e mais econômico lançar mão deste artifício, contudo, quando se trata de imagens autorais, a coisa se complica.

No contexto da Arte Tradicional, produzir imagens por meio dos domínios cognitivos e psicomotores era um fator essencial para a validação das imagens, mas no contexto da Arte Contemporânea, nem sempre este é o foco ou preocupação dos artistas. Manifestações que se apropriam de imagens já prontas ou mesmo desenvolvidas por meio de programas computacionais é comum.

A Arte Visual contemporânea, tanto incorpora processos de origem tradicional, quanto recorre a meios e recursos atuais, sejam eles materiais, técnicos, estéticos ou conceituais. Neste caso não tratam apenas de imagens, mas de instalações, ocupações, intervenções e performances que, nem sempre, produzem ou geram imagens, mas existem no meio no qual se vive ou transita.

A complexidade das manifestações contemporâneas autoriza misturas, hibridações e sincretismos antes não imaginados ou utilizados. A indistinção de gêneros e poéticas é uma das características mais marcantes na atualidade, portanto, discutir se uma imagem foi produzida por I.A. é menos relevante do que analisar as proposições elaboradas e apresentadas pelos artistas contemporâneos.

Nesta linha de raciocínio é que toquei nas questões do prosaico ou do banal. Há algo mais prosaico e banal do que insistir na reprodução da Mona Lisa de Da Vinci, especialmente tentando justificar sua estrutura formal com a sequência de Fibonacci? Uma das acepções do termo prosaico se refere a algo corriqueiro, comum e vulgar, o banal segue o mesmo sentido, algo sem originalidade e trivial.

A meu ver a I.A. em relação à Arte Visual, pode ser colocada nesta mesma situação: algo irrelevante capaz de chamar a atenção, atrair os olhares, mas não ir muito além disto. Há uma espécie de saudosismo e conservadorismo em mantes certas máximas artísticas em alta: o melhor artista, a melhor Obra de Arte, sendo que um dado valor que qualifique uma obra numa dada época não é eterno.

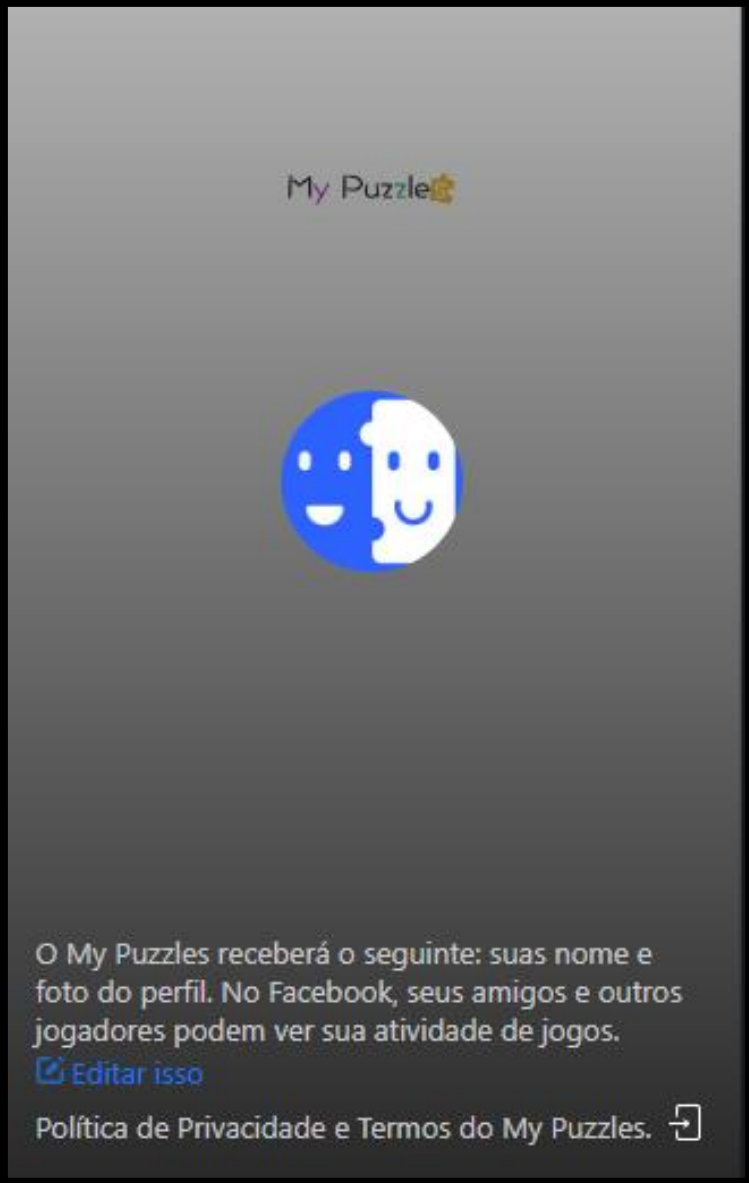
O que mais tem sido mostrado pelas imagens produzidas pela I.A. são efeito ilusórios e mágicos capazes de gerar encantamento para quem têm interesse no deleite visual decorrente de imagens figurativas, agradáveis, bonitas e comezinhas. Ao passo que se o interesse é pelas proposições estéticas e conceituais contemporâneas, não há nelas qualquer atrativo que valha a pena.

Parece que o deslumbramento que decorre do fato destas imagens surgirem como que “por encanto” é o principal motivo da valorização exacerbada que têm obtido das mídias de comunicação e do senso comum. Basta que uma imagem seja agradável para ser aceita. Um exemplo disto é o uso de programas que alteram a aparência de pessoas que se dispõe a colocar sua imagem para ser tratada digitalmente.

A proliferação de programas e APPs dedicados a iludir tem sido uma das “febres” nas redes sociais. Parece que muitas pessoas estão dispostas se transportarem de volta para o passado onde, supostamente, seriam mais bonitas, enxutas e glamurosas. Já que sonhar não custa nada, basta querer. Este tipo de aplicação da I.A. vem se tornando comum nas redes sociais e atraindo a atenção de muita gente.

Não significa que atrair muita gente é um indicador de qualidade ou de competência, mas manipulação da massa em busca da valorização do gosto dominante. Um dos maiores atrativos das mídias atuais foca a beleza padronizada do corpo. Queira ou não há uma espécie de modelo introjetado na mente das pessoas que estabelece parâmetros para julgar algo como bonito, agradável ou aceitável.

Um bom exemplo disto é o FACE APP, um editor facial em I.A. que trata as imagens de pessoas: envelhece ou rejuvenesce um retrato disponibilizado para tratamento digital revelando uma versão imaginária de como ela seria antes ou depois.



https://www.facebook.com/p/My-Puzzles-61551932967005/

Outro programa que tem mexido com a cabeças é o My Puzzles, um APP que rejuvenesce e fantasia as pessoas atribuindo-lhes a aparência jovem e de personalidades monárquicas, heroicas, guerreiras etc. Basta acrescentar alguns dados, uma foto e curtir o deslumbramento produzido pelas fantasias digitais. O programa associa as imagens de seu arquivo com as que são postadas e dão-lhes tratamentos dignos de uma máquina do tempo, retrocedendo vários anos...

Estes avatares são distribuídos em rede enaltecendo o ego de quem os solicitou. Dificilmente alguém deixaria de lado a vaidade de se mostrar mais bonito, mais saudável, mais altivo. É num destes nichos que a I.A. tem investido: em vender fantasias que servem a todos os egos. Apagar o tempo marcado nas faces e nos corpos é uma estratégia sucedânea à plástica clínica, sem cortes, riscos ou custos e com resultados eficientes.

Esta é uma de suas aplicações mais banais dado o potencial que ela possui de emprego em situações mais proveitosas e salutares. Não há dúvidas de que esta inteligência irá interferir no dia a dia das pessoas muito brevemente. Conduzindo veículos, produzindo informação, manipulando as mídias de comunicação, dirigindo carros e fazendo cirurgias, basta esperar para ver.

Esta é a imagem, citada anteriormente, feita pelo designer de jogos Jason Allen, e venceu a categoria Digital Arts/Digitally-Manipulated Photography" (Artes Digitais/Fotografias Manipuladas Digitalmente). Chamada de "Theatre d'Opera Spatial“, 2922.

Estas Imagens do Papa Francisco, circularam na rede como se fossem fotografias, depois descobertas como falsas ao observar detalhes que, nem sempre, os olhos estão preparados para descobrir: as mãos, por exemplo.

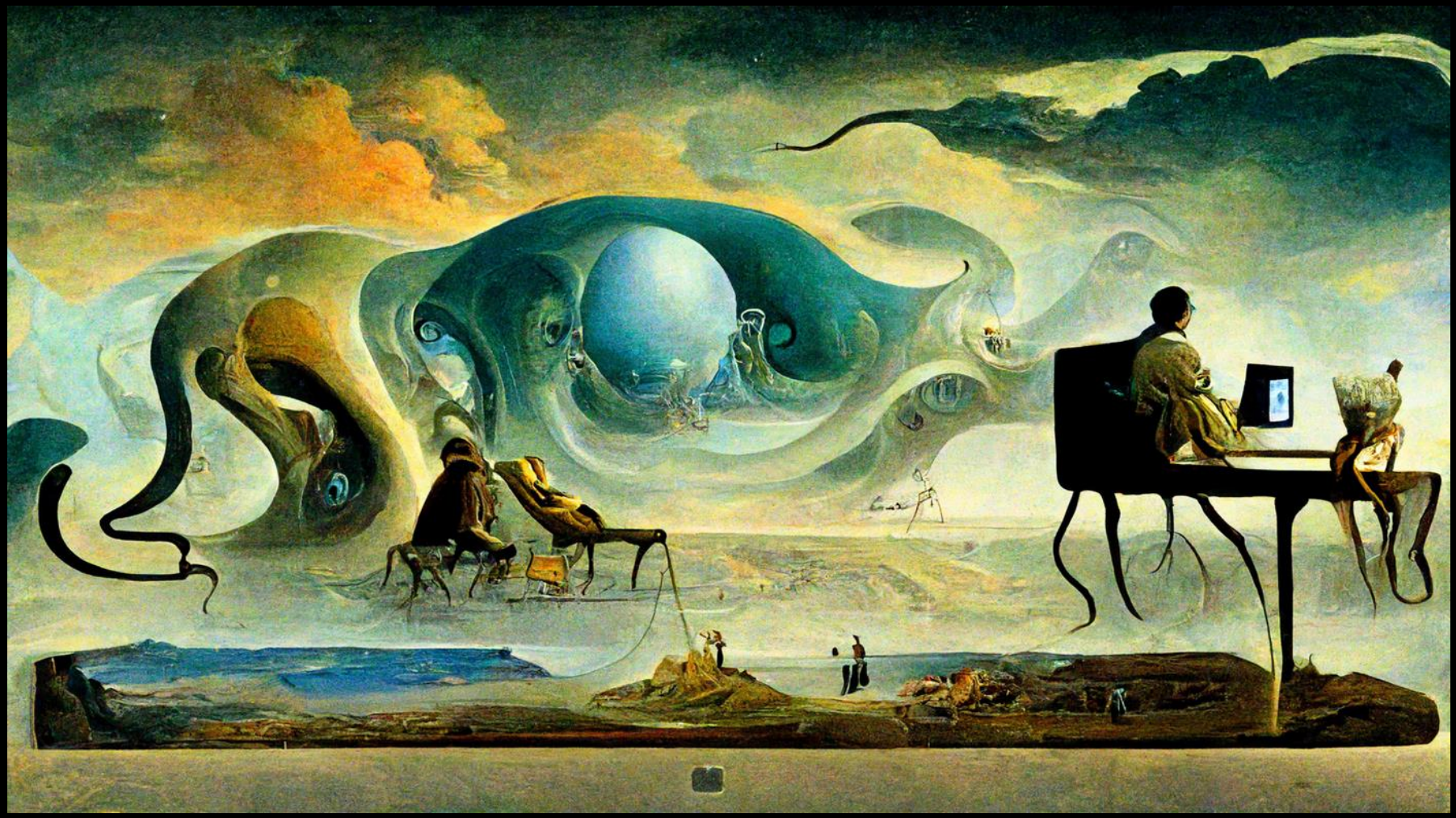
https://epocanegocios.globo.com/tecnologia/noticia/2023/03/imagens-produzidas-por-ia-sao-novo-desafio-em-fake-news.ghtml

Estas imagens de Trump fugindo e sendo imobilizado pela polícia parecem verídicas, tal e a perspicácia da I.A. este é um dos problemas, até uma imagem falsa ser descoberta, podem causar danos à imagem e à vida das pessoas.

https://epocanegocios.globo.com/tecnologia/noticia/2023/03/imagens-produzidas-por-ia-sao-novo-desafio-em-fake-news.ghtml

Quem discordaria de que estas imagens não tivessem sido captadas informalmente num evento? No entanto foram feitas por I.A.

https://www.terra.com.br/byte/inteligencia-artificial-cria-pessoas-que-nao-existem-em-fotos-de-festa,2e00fc276ab7372656ad009bfada9fb5v2k2om58.html



Esta não teria um toque Surrealista “Daliniano”? Mas foi produzida artificialmente, de novo a I.A. enganando a vista criadas no program Midjourney.

https://inteligenciaartificial.art.br/arte-ia-o-futuro/

Estas também foram produzidas no Midjourney.

Até que ponto são passíveis de contestação como fakes?

https://inteligenciaartificial.art.br/arte-ia-o-futuro/

E estas? Há alguma dúvida de que convencem os olhares mais especializados?

https://inteligenciaartificial.art.br/arte-ia-o-futuro/

Contudo tais imagens são digitais, não existem em suportes como telas ou qualquer outro. Para isto teriam que ser impressas. Embora atualmente as tecnologias de impressão são capazes de imitar até pinturas, não seria difícil para a I.A. simular pinceladas em tela e criar a ilusão, na realidade, de que se está diante de uma tela. Contudo ainda se estaria diante de algo criado artificialmente, por mais eficiente que tal imagem possa ser.

Voltamos à questão da ética. O problema não é se a Inteligência Artificial é capaz de criar imagens à semelhança de outras ou do mundo natural, mas se quem manipula tal inteligência, o ser humano, é ético o bastante para admitir que se apropriou da tecnologia, de imagens disponíveis no universo da rede mundial, sem qualquer cuidado ou respeito autoral na produção de tais imagens.

A banalização das imagens produzidas por I.A. e difundidas nas redes sociais se tornaram uma constante contaminando o contexto social, especialmente, os meios de comunicação, informação e artísticos. O ambiente das redes sociais se mostra como “terra de ninguém”, as tentativas de criar meios e sistemas de regulação e controle não tem tido o sucesso necessário.

Enquanto isto não acontece, o assédio de internautas com más intenções, é livre e mais eficientes do aqueles que visam boas intenções. Esta conduta tendem a reprimir o bom uso da I.A. tornando-a algo indesejável ou nocivo, no entanto, é possível acreditar que seu uso positivo contribui para o desenvolvimento do imaginário humano. Pense nisto...