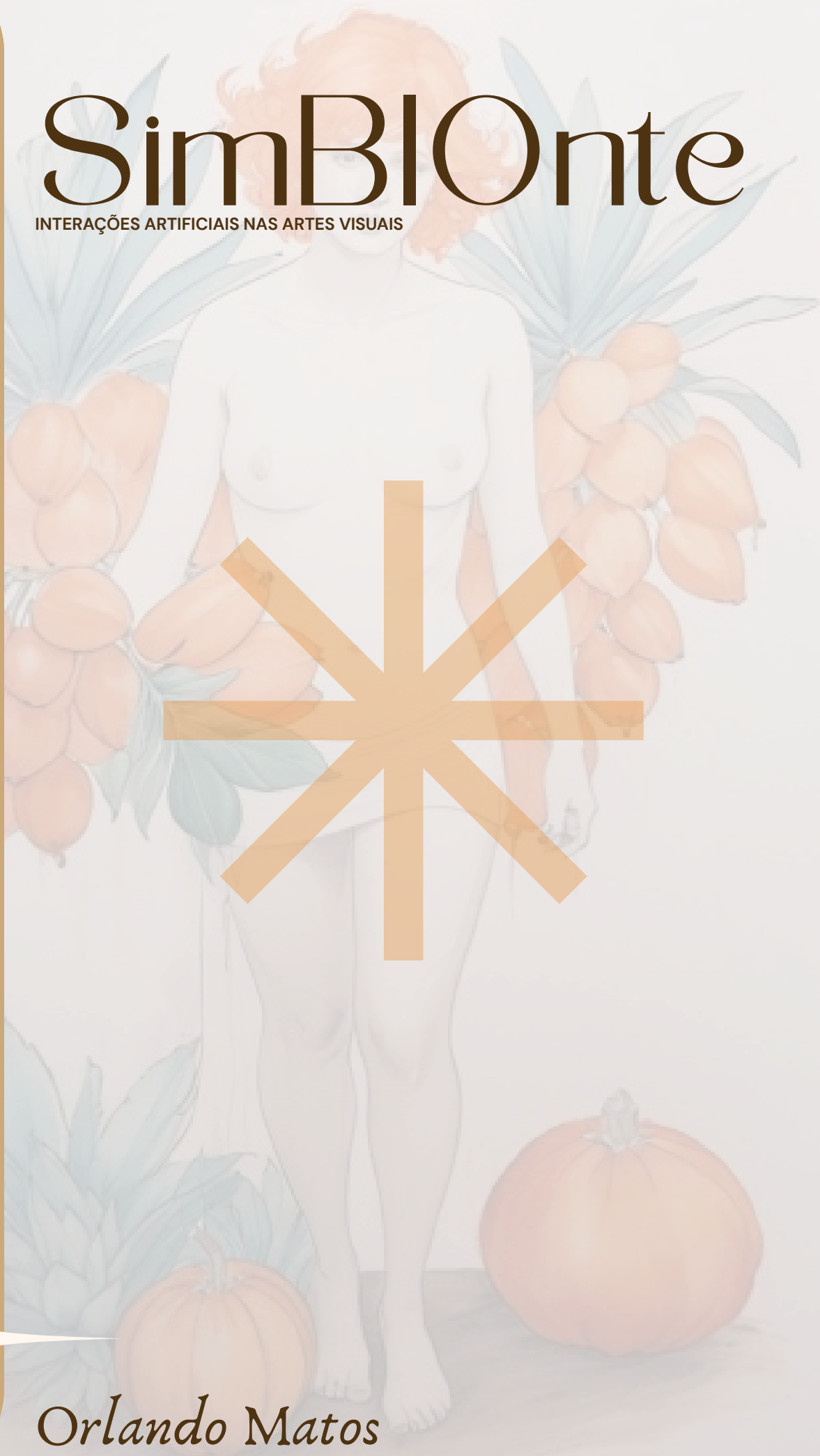


# SimBLOnte

INTERAÇÕES ARTIFICIAIS NAS ARTES VISUAIS



*Orlando Matos*





*Estou realizando o sonho das máquinas de fazer arte*





UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO PROGRAMA ASSOCIADO DE  
PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS  
MESTRADO EM ARTES VISUAIS

ORLANDO MATOS DE ALMEIDA NETO  
**SIMBIONTE:** INTERAÇÕES ARTIFICIAIS NAS ARTES VISUAIS

JOÃO PESSOA - PB

2025



ORLANDO MATOS DE ALMEIDA NETO

**SIMBIONTE: INTERAÇÕES ARTIFICIAIS NAS ARTES VISUAIS**

Texto apresentado ao Programa  
Associado de Pós-Graduação em Artes  
Visuais da Universidade Federal da  
Paraíba (UFPB) e Universidade Federal  
de Pernambuco (UFPE) como requisito  
para conclusão do Curso de Mestrado em  
Artes Visuais na Linha de Pesquisa  
Processos Criativos em Artes Visuais.  
Orientador: Prof. Dr Edson Macalini

JOÃO PESSOA - PB

2025



***Catálogo na publicação***  
***Seção de Catalogação e Classificação***

O71s Almeida Neto, Orlando Matos de.  
    Simbionte : interações artificiais nas artes visuais  
/ Orlando Matos de Almeida Neto. - João Pessoa, 2025.  
    189 f.

Orientação: Edson Macalini.  
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCTA.

1. Arte. 2. Artes visuais. 3. Inteligência  
artificial. 4. Processos de criação. I. Macalini,  
Edson. II. Título.

UFPB/BC

CDU 7(043)





UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
PROGRAMA ASSOCIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS UFPB/UFPE






**ATA DE DEFESA PÚBLICA DE DISSERTAÇÃO  
DE MESTRADO EM ARTES VISUAIS**

Aos vinte e cinco dias de abril de dois mil e vinte e cinco, às dezessete horas, foi realizada por meio de vídeo conferência a banca de defesa da dissertação de mestrado do discente **ORLANDO MATOS DE ALMEIDA NETO**, matrícula **20231004693**, intitulada: **“SimBIOnTe: Interações artificiais nas artes visuais”**. Esteve reunida, em caráter ordinário, a banca examinadora da comissão composta pelos professores doutores: **Professor Dr. Edson Rodrigues Macalini – PPGAV/UFPE** - Orientador/Presidente, **Professor Dr. André Antônio Barbosa – PPGAV/UFPE** – Membro Titular Interno, **Professora Dra. Denise Conceição Ferraz de Camargo - PPGAV-UNB**– Membro Titular Externo ao Programa; Professora Dra. Luciana Borre Nunes – PPGAV/UFPE – Examinadora Suplente Interna, e Rodrigo Montandon Born –UFRN - Examinador Suplente Externo à Instituição.

Após a defesa e arguições, a banca examinadora emitiu o seguinte parecer:

- ( X ) Aprovado  
( ) Indeterminado  
( ) Reprovado.

Em seguida a reunião foi encerrada, sendo a presente ata assinada pelos seguintes membros da Banca Examinadora:

<div> Documento assinado digitalmente <b>EDSON RODRIGUES MACALINI</b> Data: 27/04/2025 19:06:29-0300 Verifique em <a href="https://validar.itl.gov.br">https://validar.itl.gov.br</a></div> <div><b>Professor Dr. Edson Rodrigues Macalini – PPGAV/UFPE Orientador/Presidente</b></div>
<div> Documento assinado digitalmente <b>ANDRE ANTONIO BARBOSA</b> Data: 28/04/2025 21:05:50-0300 Verifique em <a href="https://validar.itl.gov.br">https://validar.itl.gov.br</a></div> <div><b>Professor Dr. André Antônio Barbosa – PPGAV/UFPE</b> <b>Membro Titular Interno</b></div>
<div> Documento assinado digitalmente <b>DENISE CONCEICAO FERRAZ DE CAMARGO</b> Data: 27/04/2025 20:27:13-0300 Verifique em <a href="https://validar.itl.gov.br">https://validar.itl.gov.br</a></div> <div><b>Professora Dra. Denise Conceição Ferraz de Camargo - PPGAV-UNB Membro Titular Externo ao Programa</b></div>

**CONSIDERAÇÕES DA BANCA**

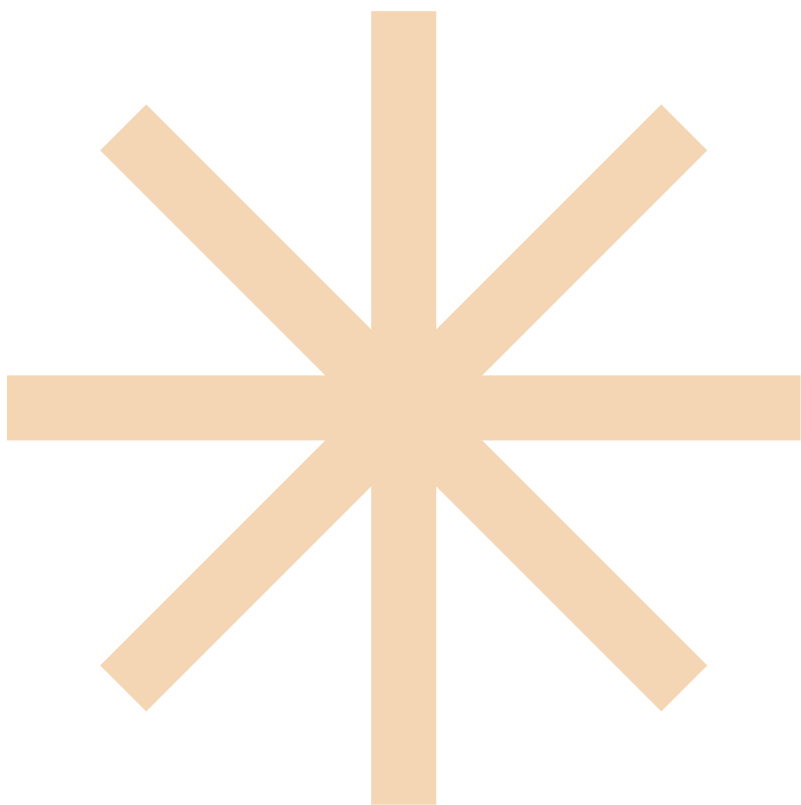
A banca recomenda que a discussão estabelecida durante a defesa receba atenção do mestrando referente aos pontos levantados durante as arguições, principalmente, na reformulação do resumo e a adaptação para publicação de artigos.



## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha esposa Carine Freitas e ao meu Orientador Edson Macalini por todo apoio e paciência ao longo dessa jornada, ao meu mais recente amigo Adriano que me acompanhou em quase todos os perrengues que passei em Parahyba, à minha mãe de afeto Clarissa Campello pelo suporte fundamental ao longo desses anos e a todos que estiveram comigo e nunca soltaram a minha mão na tarefa de me aprimorar como estudante; à minha família imediata, Vó Vera e Tia Kinha; Riza e Miro; Carol, Catinha e Rubens e Estendo os meus agradecimentos à banca e ao corpo docente do PPGAV-UFPB que atenciosamente e carinhosamente me acompanharam neste processo.

Dedico esse trabalho a Abraão que chegou apressadinho nesse mundo trazendo luz e brilho para a nossa família e à cachorra Gamora que faz seu contraponto em matéria de paz.

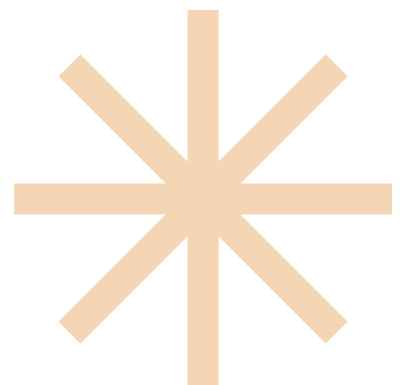




## RESUMO

SimBIOnTe é um trabalho que apresenta o uso de ferramentas digitais generativas em interação com meios tradicionais de produção de imagens. Explora, em perspectiva multidisciplinar, as bases que sustentam as intersecções entre algoritmos de inteligência artificial e as artes visuais como instâncias colaborativas, capazes de expandir os horizontes da criação e da fatura artística. Busca compreender, investigar e registrar os procedimentos artísticos do autor por meio de desenhos, aquarelas, pinturas digitais, vídeos, ilustrações, tatuagens e textos. Os resultados estabelecem um diálogo entre o artista e a tecnologia, considerando suas múltiplas dimensões, inclusive as implicações éticas envolvidas no uso da inteligência artificial na criação de imagens. Este estudo, que tem como alicerce o pensamento de Aby Warburg, Arlindo Machado, Fayga Ostrower, Jacques Rancière e Carolina Loch, contribui para a compreensão do potencial transformador das ferramentas algorítmicas na produção de imagens e para o avanço do conhecimento na confluência entre arte, sensibilidade e tecnologia.

**Palavras-Chave:** Processos de Criação; Arte; Tecnologia; Inteligência Artificial; Artes Visuais.





## ABSTRACT

This work presents the use of generative digital tools in interaction with traditional means of image production. It explores, from a multidisciplinary perspective, the foundations that sustain the intersections between artificial intelligence algorithms and the visual arts as collaborative instances, capable of expanding the horizons of artistic creation and making. It seeks to understand, investigate, and document the author's artistic procedures through drawings, watercolors, digital paintings, videos, illustrations, tattoos, and texts. The results establish a dialogue between the artist and technology, considering its multiple dimensions, including the ethical implications involved in the use of artificial intelligence in image creation. This study, grounded in the thinking of Aby Warburg, Arlindo Machado, Fayga Ostrower, Jacques Rancière and Carolina Loich, contributes to the understanding of the transformative potential of algorithmic tools in image production and to the advancement of knowledge at the intersection of art, sensibility, and technology.

**Keywords:** Visual Arts; Creation Processes; Artificial Intelligence.

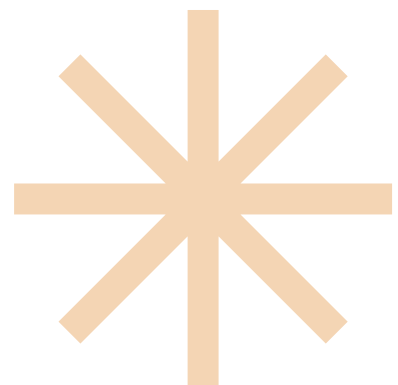




Figura 1: LEWITT, Sol. Wall Drawing #1138 .....	34
Figura 2: LEWITT, Sol. Wall Drawing #1136 .....	34
Figura 3: Máquina têxtil histórica .....	35
Figura 4: Tecido padrão TREASURIE .....	35
Figura 5: Google DeepDream inspirada em Noite Estrelada de Van Gogh .....	38
Figura 6: Evolução da capacidade de mimese dos algoritmos do MidJourney. ....	40
Figura 7: Produções da Cindy Sherman compartilhadas em seu instagram. ....	40
Figura 8: Composição híbrida (MidJourney + desenho manual). Acervo do autor .....	41
Figura 9: Caixa de memórias inúteis. DALL-E 2. Acervo do autor.....	45
Figura 10 Reinterpretação de Girl with a Pearl Earring. DALL-E 2. ....	50
Figura 11: Edmond De Bellamy. Coletivo Obvious. ....	57
Figura 12: Théâtre d'Opéra Spatial. MidJourney. Acervo de Jason Allen .....	58
Figura 13: Colagem digital Scorched Art. Arcipello vs. I.A. Deviantart. ....	62
Figura 14: Protesto No to AI no ArtStation. Brushwarriors. ....	63
Figura 15: Crítica visual a algoritmos (envenenamento de IA). Brushwarriors. ....	64
Figura 16: Andróides sonham com ovelhas elétricas? E cyberdivindade felina. Acervo do autor .....	70
Figura 17: Guichê intergalático, Mente industrial e Animismo. Acervo do autor .....	71
Figura 18: Andróides sem nome. Acervo do autor .....	72
Figura 19: Releituras de arte egípcia. Sketchbook. Acervo do autor .....	73
Figura 20: Projeto digital de tatuagem sobre fotografia. Acervo do autor .....	73
Figura 21: Releituras de personagens. Sketchbook. Acervo do autor .....	74
Figura 22: Android Nº16. Dragon Ball Z .....	75
Figura 23: "I Am a Cybernetic Organism [...] TERMINATOR 2 .....	76
Figura 24: Neo desperta na realidade [...] MATRIX .....	76
Figura 25: Crystal Series. MOEBIUS, Jean. ....	77
Figura 26: Planta-máquina. Bot-Anic. ....	78
Figura 27: Art Nouveau Francesa. MUCHA, Alphonse. ....	79
Figura 28: Tatuagem artística. Estilo Neo-Traducional. LOPES, Luis. ....	79
Figura 29: Capa do livro Uma rosa no ano 2104. TELES, José. ....	81
Figura 30: Projeto da Obra - Rosa no ano 2104 – Acervo do autor. ....	82
Figura 31: Etapas de tatuagem (registro diário). Acervo do autor .....	83
Figura 32: Tatuagem finalizada. Acervo do autor .....	84
Figura 33: Painel reinterpretação de "Day". Bouguereau, ....	85
Figura 34: MadreVenus. Arte digital. Acervo do autor .....	86
Figura 35: Processo de tatuagem. Acervo do autor .....	87
Figura 36: Esboço do projeto CloudWatcher. Acervo do autor .....	88
Figura 37: Referências para CloudWatcher. Acervo do autor .....	88
Figura 38: Projeto CloudWatcher. Acervo do autor .....	89
Figura 39: Projeto CloudWatcher com fotografias de referência. ....	90
Figura 40: Tatuagem CloudWatcher. Acervo do autor .....	91



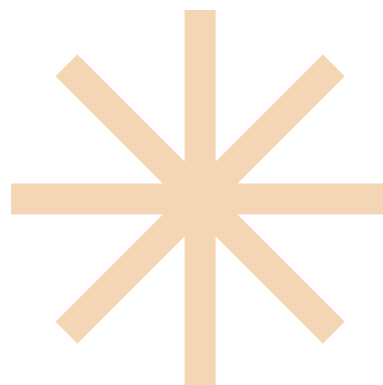
Figura 41: Deus Ex Machina. Ilustração digital. Acervo do autor .....	93
Figura 42: Esboço para Deus Ex Machina. Sketchbook. Acervo do autor .....	94
Figura 43: Concept art de Horizon Zero Dawn. Guerrilla Games. ....	94
Figura 44: Fetus Harvester (Matrix). Concept art original. Smith, J. ....	94
Figura 45: Ilustração digital JĘDRUSZEK, Tomasz. ....	94
Figura 46: Moodboard para Deus Ex Machina. Acervo do autor .....	95
Figura 47: Tatuagem Deus Ex Machina (cicatrização). Acervo do autor .....	96
Figura 48: Deus Ex Machina finalizada. Acervo do autor .....	97
Figura 49: A serpente Ouroboros em um antigo manuscrito [...] Autor Desconhecido .....	99
Figura 50: Oroboros, Painel semântico digital, Acervo do autor .....	100
Figura 51: Male portrait of a man [...] DALL-E2 / OpenAI. ....	101
Figura 52: OROBOROS, Ilustração digital, Acervo do autor .....	102
Figura 53: Prompt: Retrato feminino. Mulher jovem irritada. DALL-E 2 / OPENAI. ....	104
Figura 54: Prompt: Retrato feminino. Mulher jovem irritada. DALL-E 2 / OPENAI. ....	105
Figura 55: Medusa Cholerae, Painel semântico digital, Acervo do autor. ....	105
Figura 56: Medusa Cholerae. Ilustração digital, acervo do autor.....	107
Figura 57: Sharivan: o policial do espaço. Tokusatsu Blog.. ....	109
Figura 58: Toy Show. Action Figure Shurato - Rei Shura. ....	109
Figura 59: Esboços descartados. Acervo do autor. ....	110
Figura 60: Quetzalcoatl. DALL-E2 / OPENAI. Acervo do Autor. ....	111
Figura 61: Moodboard elaborado para a obra QUETZALCOATL. Acervo do autor .....	112
Figura 62: Quetzalcoatl (mecha-deus-serpente). Ilustração digital. Acervo do autor .....	113
Figura 63: Moodboard para EVA. Acervo do autor .....	115
Figura 64: Esboço de EVA em processo. Acervo do autor . ....	116
Figura 65: EVA. Ilustração digital. Acervo do autor .....	117
Figura 66: NAGAH, Ilustração digital. Acervo do autor. ....	120
Figura 67: Tucanos que Deus não criou. PROMEAI. Acervo do autor .....	124
Figura 68: Tucanos que Deus não criou II. PROMEAI. Acervo do autor .....	126
Figura 69: Atlas artificial para "Tucano & Pitangueira" gerado por BingAI. Acervo do autor. ....	127
Figura 70: GenerativeAIPub. Divulgação .....	128
Figura 71: Onça-sussuarana em galinheiro. Foto: 7ª CIA. Bombeiros. ....	129
Figura 72: Carnaúba (Copernicia prunifera). SILVA NETO & CARVALHO .....	129
Figura 73: BlueWillowBOT IA generativa. Acervo do autor .....	130
Figura 74: BlueWillowBOT IA generativa. Acervo do autor .....	131
Figura 75: Moodboard para "Sussuarana e Carnaúba". Acervo do autor .....	132
Figura 76: Atlas artificial para "Sussuarana Carnaúba". PromeAI. Acervo do autor .....	132
Figura 77: Retrato de indígena brasileira. BlueWillowBOT. Acervo do autor .....	133
Figura 78: MIDJOURNEY BOT. Imagens geradas por IA. MidJourney Bot .....	134
Figura 79: MIDJOURNEY BOT. Imagens geradas por IA .....	134
Figura 80: Moodboard para "Tucano e Pitangueira". Acervo do autor .....	135



Figura 81: Atlas artificial para "Tucano & Capivara". PromeAI. Acervo do autor .....	135
Figura 82: Atlas artificial para "Capivara & Xique-Xique". PROMEAI. Acervo do autor .....	137
Figura 83: Indígena brasileira com capivara. BlueWillowBOT. Acervo do autor .....	138
Figura 84: Retrato de Sailor Moon (Art Nouveau). MidJourney. Acervo do autor. ....	138
Figura 85: Moodboard para "Xique-Xique e Capivara". Acervo do autor .....	139
Figura 86: Iterações sobre arte digital para "Palma Forrageira" PROMEAI. Acervo do autor .....	140
Figura 87: Atlas artificial Capivara & Xique-Xique 02. PROMEAI. Acervo do autor .....	141
Figura 88: Resultados de iterações com PROMEAI sobre esboço. Acervo do autor .....	142
Figura 89: Resultados de iterações com PromeAI sobre esboço. Acervo do autor .....	143
Figura 90: Resultados de iterações com PromeAI sobre esboço. Acervo do autor .....	144
Figura 91: Capa do álbum Psycho Tropical Berlin. La Femme. DURT, Elzo. ....	145
Figura 92: Iterações visuais via DALL-E 2. Acervo do autor .....	147
Figura 93: Projeção improvisada em casa. Acervo do autor .....	148
Figura 94: LaFemme Artificiale. DALL-E 2. Acervo do autor .....	149
Figura 95: Atlas artificial para "Sabedoria". Acervo do autor .....	151
Figura 96: Iterações com PromeAI. Acervo do autor. ....	153
Figura 97: Detalhes de processo em aquarela. Acervo do autor .....	154
Figura 98: Detalhes de processo. Acervo do autor .....	156
Figura 99: Detalhes de processo. Acervo do autor .....	158
Figura 100: Detalhes de processo. Acervo do autor .....	158
Figura 101: Detalhes de processo. Acervo do autor .....	159
Figura 102: Detalhes de processo. Acervo do autor .....	159
Figura 103: Detalhes de processo. Acervo do autor .....	160
Figura 104: Captura de tela do site PromeAI.pro. ....	160
Figura 105: Trabalhando simultaneamente com páginas diferentes. Acervo do autor .....	162
Figura 106: Iterações para "Capivara Xique-xique". PromeAI. Acervo do autor .....	163
Figura 107: Projeção sobre papel suspenso. Acervo do autor .....	163
Figura 108: Iterações para "Sabedoria". PromeAI. Acervo do autor .....	165
Figura 109: Iterações para "Sabedoria". Acervo do autor .....	166
Figura 110: Atlas artificial. Acervo do autor .....	167
Figura 111: Painel de refugio (imagens dismórficas). PROMEAI. Acervo do autor .....	168
Figura 112: Firmar-se, reavaliar, considerar e permitir. [...] Acervo do autor. ....	169
Figura 113: Atlas artificial para "Sussuarana & Carnaíba". PROMEAI Acervo do autor .....	169
Figura 114: Atlas artificial para "Tucano & Pitangueira". PROMEAI Acervo do autor .....	170
Figura 115: Atlas artificial para "Capivara & Xique-Xique". PROMEAI Acervo do autor.....	171
Figura 116: Atlas artificial para "LaFemme Artificiale". PROMEAI Acervo do autor .....	171
Figura 117: Atlas artificial para "Sabedoria". PROMEAI Acervo do autor .....	171
Figura 118: Posando no laboratório de desenho. Acervo do autor .....	173
Figura 119: Momentos num atelier em movimento. Acervo do autor. ....	174
Figura 120: LaFemme Artificiale. Aquarela sobre papel. Acervo do autor .....	175



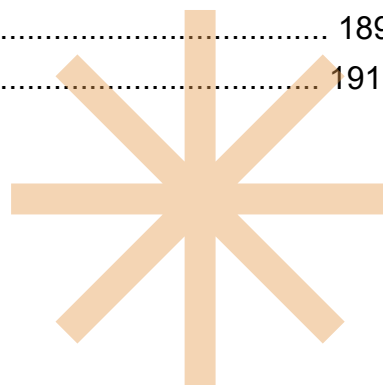
Figura 121: Etapas de pintura em aquarela. Acervo do autor. ....	176
Figura 122: Etapas de pintura em aquarela. Acervo do autor. ....	176
Figura 123: Sabedoria. Aquarela sobre papel. Acervo do autor. ....	177
Figura 124: Detalhes de "Sabedoria". Acervo do autor .....	178
Figura 125: Capivara & Xique-Xique. Aquarela sobre papel. Acervo do autor. ....	179
Figura 126: Detalhes e processo. Acervo do autor .....	180
Figura 127: Detalhes e processo. Acervo do autor. ....	180
Figura 128: Detalhes e processo. Acervo do autor .....	180
Figura 129: "Sussuarana & Carnaúba" Aquarela sobre tela. Acervo do autor .....	181
Figura 130: Detalhes e processo. Acervo do autor .....	182
Figura 131: Atlas artificial. PROMEAI. Acervo do autor .....	182
Figura 132: Etapas de processo. Acervo do autor. ....	182
Figura 133: Etapas de processo. Acervo do autor. ....	183
Figura 134: Etapas de processo. Acervo do autor. ....	183
Figura 135: Etapas de processo. Acervo do autor .....	184
Figura 136: Etapas de processo. Acervo do autor .....	184
Figura 137: Etapas de processo. Acervo do autor .....	185
Figura 138: Atlas de Memória - Exposição SimBIOnTe .....	187





## SUMÁRIO

1. GÊNESE .....	22
2. INTERAÇÕES DIGITAIS NAS ARTES VISUAIS .....	29
2.1 Computadores que fazem arte .....	32
2.2 Da inteligência artificial aos processos de criação .....	36
2.3 Paineis semânticos ou Moodboards. ....	43
2.4 Paineis para se debruçar sobre .....	52
2.5 Tecno-Mutualismo .....	55
2.6 Reverberações interativas .....	64
3. CYBERJUNKIES .....	70
3.1 CYBERJUNKIES - Processo de criação em tatuagem. ....	80
3.1.1 Uma rosa no ano 2104. ....	80
3.1.2 Madre Vênus .....	84
3.1.3 CloudWatcher .....	88
3.1.4 Deus Ex Machina .....	92
3.2 BOROS - Mitologias Cibernéticas .....	98
3.2.1 OROBOROS .....	98
3.2.2 MEDUSA CHOLERAEE .....	103
3.2.3 QUETZALCOATL .....	108
3.2.4 EVA .....	114
3.2.5 NAGAH .....	118
4. SIMBIONTE .....	121
4.1 Gênesis artificiais .....	123
4.1.1 Sussuarana e Caruaíba .....	128
4.1.2 Tucano e pitangueira .....	133
4.1.3 Capivara e Xique-Xique .....	136
4.1.4 <b>LaFemme Artificiale</b> .....	145
4.1.5 Sabedoria .....	152
4.2 Ateliê, Memória e Matéria .....	155
5. ITERAÇÕES FINAIS .....	189
6. REFERÊNCIAS .....	191





## 1. GÊNESE

Certamente, a origem do pensamento algorítmico pode ser traçada até a sopa primordial dos vastos mares de dados. No entanto, muito antes disso, já havia a concepção do zero como algo concreto. Com o surgimento da primeira roda, talvez esculpida em pedra, também veio à existência o primeiro tacape, por certo, feito de madeira. Assim nasceram os antecessores das ferramentas, representando a parte não humana que se estende além de si mesmo, ampliando tanto seu corpo quanto suas capacidades funcionais.

O filósofo Vilém Flusser vem a dizer em 1985 que as ferramentas são prolongamentos dos órgãos do corpo humano, tais como dentes, braços, dedos; servindo para alcançar mais longe e mais profundo locais onde a natureza tinha como limitados ou inalcançáveis, e o pensamento de Flusser me conduz a transitar pelo trabalho de artistas que fizeram de seus corpos suportes vivos para experimentações radicais – como Orlan<sup>1</sup>, que em sua essência transforma o corpo em um campo de batalha político e estético que desafia noções cristalizadas de identidade, beleza e gênero através de suas cirurgias-performance E também às iluminações de Stelarc<sup>2</sup>, que explora a extensão e a obsolescência do corpo humano, questionando os limites físicos em um mundo cada vez mais mediado por tecnologias que funcionam como extensão e, ao mesmo tempo, nos permite ir além do naturalmente proposto. Ambos, cada um à sua maneira, ampliam o diálogo sobre como o corpo pode ser reconfigurado, estendido e reinterpretado, em um contexto onde a tecnologia e a arte se entrelaçam de forma quase orgânica.

Desta presunção inicial, emerge então uma série de outras ideias, que culminam na tecnologia moderna, na qual tanto a matéria física quanto a imaterialidade da mente do homem se estendem e se contraem para abraçar o que não é intrinsecamente humano. Essa capacidade de manipular o ambiente ao redor e alterar suas funções para atender às próprias necessidades visa destacar o ser humano como o primata superior. No contexto da sopa primordial, é notável que as criações humanas agora estão se tornando criadoras de si mesmas, à medida que avanços tecnológicos possibilitam a auto aprimoração. Em breve, as máquinas serão capazes de analisar não apenas a humanidade, mas também a si mesmas. Embora o

---

<sup>1</sup> ORLAN. *This Is My Body... This Is My Software*. London: Black Dog Publishing, 1996.

<sup>2</sup> STELARC. *Prosthetics, Robotics and Remote Existence: Postevolutionary Strategies*. Leonardo, 1991.



conceito de inteligência artificial não seja mais tão recente, alguns já ousam questionar a defasagem da inteligência natural, mas é importante reconhecer que ainda há muito a se entender sobre essa relação.

O trabalho que apresento aqui é parte de um percurso necessário para a obtenção do título de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPB. Esta pesquisa, desenvolvida no âmbito do PPGAV, concentra-se no uso de ferramentas generativas de Inteligência Artificial (IA) no processo de criação artística. Este texto introdutório serve como um ponto de partida, um registro e uma reflexão sobre as experimentações práticas que conduzi ao longo deste estudo.

Durante este estudo, pretendo explorar as várias maneiras pelas quais as ferramentas generativas de IA podem impactar e enriquecer tanto a minha prática artística, quanto a de outros artistas, investigando as possibilidades e desafios que surgem nessa intersecção entre arte e tecnologia.

Foi na realização do meu trabalho de conclusão na graduação que percorri um trajeto de investigação e produção artística que considero a raiz desse trabalho. Essa caminhada foi realizada por trajetos que circundam minha experiência como estudante e também como profissional de artes visuais, o que me motivou a registrar os processos de criação que por muito tempo executei de forma espontânea e fluida sem nunca antes ter parado para compreender as etapas envolvidas nesse fazer. Esses detalhes são apresentados nesta dissertação para contextualizar os procedimentos de criação que fizeram parte dessa jornada, que abraçam as minhas experiências e aprendizados mais significativos.

*Nasci em 1989 na cidade de Vitória da Conquista na Bahia e vivi uma infância que acolheu meu desenvolvimento criativo. Muito embora meus pais não tivessem muita instrução, meu avô paterno era um homem que apreciava o conhecimento e ostentava uma biblioteca que ocupava a maior parte de um antigo quarto que lhe servia de escritório onde ele passava boa parte do seu dia. A sensação de ambiente restrito que esse local transmitia era convidativo para minha mente curiosa e eu aproveitava cada oportunidade de entrar lá para fuçar seus livros e outros objetos e ferramentas que me despertavam interesse. Durante essa etapa particular da minha vida eu pude acessar diversas experiências, assistia desenhos em televisão analógica, brincava na rua até o pôr do sol, lia livros alugados da biblioteca da escola e conseguia quadrinhos emprestados de colegas e amigos. Em algum período da década de 90 eu tive contato com os jogos de RPG que de certa forma, me permitiram compreender que eu podia usar minha imaginação e criatividade como recurso de diversão. Imagino que foi nessa época que me despertei para a vida artística ao entender que eu poderia ser autor dos personagens, histórias e cenários que já brotavam e habitavam a minha mente criativa. Quando adolescente tive contato com os primeiros computadores, novamente através*



*de meus tios e avós, onde pude acessar uma nova gama de ferramentas e recursos que eu explorava para fins lúdicos e de entretenimento. Ainda adolescente tive oportunidade dos meus primeiros trabalhos relacionados à tecnologia, atuando especificamente em Lan houses. Estes estabelecimentos, que ofereciam acesso à internet mediante uma taxa horária, foram o palco dos meus primeiros empregos. Essa experiência inicial não apenas me proporcionou um contato mais profundo com a tecnologia, já que eu tinha acesso livre à internet no meu horário de trabalho, mas também pavimentou o caminho para oportunidades que surgiram no futuro. Posteriormente tive posições de trabalho como técnico de computadores e redes, onde comecei minha carreira profissional no campo da tecnologia da informação. O impulso artístico e o desejo criativo sempre estiveram presentes e depois de um tempo pude me profissionalizar também como designer gráfico, período que pude vivenciar a união entre arte e tecnologia através dos softwares de edição de imagens como Photoshop, Illustrator, CorelDraw e outros necessários à criação digital.*

*Logo que fui aprovado no ENEM em 2013, me mudei da minha cidade natal para Juazeiro na Bahia, onde iniciei a Licenciatura em Artes Visuais na Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF). Foi nessa etapa da minha vida que me deparei com uma cidade totalmente nova para viver, conheci outros artistas com experiências singulares em suas jornadas e professores que me agregaram conhecimentos de valor imensurável. Cada vez mais envolvido numa jornada de descoberta artística, nunca abri mão de oportunidades de experimentação e de ferramentas, foi nessa fase que descobri as vantagens de um caderno que eu pudesse levar para todos os lugares e eu utilizava desse recurso para registrar minhas observações e pensamentos visuais. Na graduação eu me aproximei de outras práticas artísticas que expandiram meus horizontes criativos. Através da vivência acadêmica pude experimentar a pintura, desenho, fotografia, escultura, tudo isso utilizando recursos dos laboratórios e ateliês da Universidade. Também aprofundei meus conhecimentos em pesquisa e educação, participando de projetos como o PIBID e residência pedagógica.*

*Em setembro de 2015, tive os meus primeiros contatos com a tatuagem e comecei a me dedicar profissionalmente a essa atividade que levei em concomitância com a trajetória acadêmica da graduação. Trabalhei em estúdios compartilhados e também tive meu próprio estúdio pelo tempo em que foi economicamente viável até que em março de 2022 retornei ao Vintage Tattoo Barber - estúdio onde iniciei minha jornada. Foi através da tatuagem que vislumbrei pela primeira vez a carreira artística e a possibilidade de viver dos frutos da minha criação.*

*Ainda em setembro do ano de 2022, seis meses antes de chegar o momento de eu defender o meu TCC da graduação, recebi a notícia de que tinha sido aprovado no processo seletivo para ingresso no mestrado da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Eu já estava me arrastando num atraso de anos para finalizar o curso e, ter alcançado êxito nessa seleção foi o empurrão que me faltava para eu concluí-la de uma vez por todas. Coloquei minhas máquinas para trabalharem em potência total e nesse período dei andamento e conclusão para um processo criativo que já reunia ideias que acumulavam aniversários na minha memória finalizando, portanto, as produções que se tornaram motivadoras das questões abordadas neste trabalho.*

*Esse trabalho CYBERJUNKIES se conclui numa exposição com 24 ilustrações onde a maior parte delas, representam fragmentos de uma estética cibernética, fruto da minha mais proeminente motivação - a estética de máquina - que busca suas referências nos filmes, animes, seriados, livros de ficção científica e notícias da vida real, numa amálgama de várias outras fontes que confluem para movimentar as engrenagens do meu processo artístico, fundamentalmente sustentado pelas ilusões - ou não - que os avanços tecnológicos me permitem fantasiar. Fonte: O autor (2024).*



Recentemente, uma nova geração de ferramentas tecnológicas vem surgindo com potencial de produzir imagens cuja mimética da realidade já é capaz de confundir olhos treinados na produção de imagens. A presença de algoritmos inteligentes como esses em nossa sociedade tem se tornado cada vez mais relevante, e o campo das artes visuais tem sido influenciado por essa ascensão. A tecnologia avança rapidamente, abrindo novas perspectivas e transformando os métodos convencionais de criação. Nesse contexto, o uso da IA no campo das artes tem despertado grande interesse e tem sido explorado de maneira significativa nas últimas décadas (LOCH,2021; MACHADO,2007<sup>3</sup>).

Vilém Flusser também aponta em "Filosofia da Caixa Preta", que as imagens técnicas — produzidas por aparelhos como câmeras e, no caso atual, algoritmos de IA — têm uma função mágica que substitui a reflexão crítica por uma consciência mágica de segunda ordem. Essas imagens não apenas representam a realidade, mas também a reinterpretam através de processos codificados, criando uma nova camada de mediação entre o homem e o mundo (FLUSSER, 1985).

Durante essa pesquisa, pretendo investigar e acolher nos meus processos a influência do uso da IA nas artes visuais. Desde suas bases experimentais nas décadas de 1960 e 1970 é possível traçar rastros da aplicação dessas tecnologias no processo de criação artística. Podemos encontrar exemplos relevantes como o artista e matemático holandês Frieder Nake<sup>4</sup>(1963) tido como um dos fundadores da arte computacional, o programa "AARON" desenvolvido por Harold Cohen<sup>5</sup> (1973), que criava desenhos abstratos a partir de regras pré-determinadas e as pinturas a óleo geradas pelo software criado por Simon Colton<sup>6</sup> (2001), que despontam como evidências do uso desse tipo de tecnologia dentro da produção artística.

<sup>3</sup> MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007

<sup>4</sup> Spalter Digital. Frieder Nake. Disponível em: <<https://spalterdigital.com/artists/frieder-nake/>>. Acesso em: 12 fev. 2024.

<sup>5</sup> COHEN, P. Harold Cohen and AARON. AI Magazine, [S. l.], v. 37, n. 4, p. 63-66, 2017. DOI: 10.1609/aimag.v37i4.2695. Disponível em:

<<https://ojs.aaai.org/aimagazine/index.php/aimagazine/article/view/2695>>. Acesso em: 31 jan. 2024.

<sup>6</sup> Colton, S.; Pease, A.; Ritchie, G. Contributions to creativity. 2001. Disponível em: <[www.kurzweilcyberart.com](http://www.kurzweilcyberart.com)>. Acesso em: 30 jan. 2024.



Atualmente, uma variedade de ferramentas e algoritmos de IA estão à disposição dos artistas para experimentação, como por exemplo o StableDiffusion, DALL-E2 e MidJourney. Essas ferramentas exploram habilidades de geração e transformação de imagens, oferecendo oportunidades para que usuários de suas redes produzam experiências inovadoras. No entanto, em meu trabalho, a IA não assume o papel central da criação, mas atua como uma ferramenta de apoio, ampliando meu repertório de referências e abrindo novas possibilidades técnicas. Está entre as minhas intenções continuar uma investigação através da exploração dessas ferramentas nos meus processos de criação, agregando os algoritmos e softwares às técnicas práticas que já tenho o costume de produzir, como aquarelas, pinturas digitais, tatuagens, ilustrações e textos. A IA, nesse contexto, não redefine a essência da minha poética artística, mas enriquece meu processo criativo ao oferecer novas perspectivas visuais e conceituais.

Ao registrar e analisar meus próprios procedimentos de criação com o auxílio dessas ferramentas tecnológicas, busco apresentar através desse trabalho como essa colaboração influencia a minha visão artística, ampliando as possibilidades de criação e estimulando a interação entre artista e a tecnologia. Ainda assim, é importante ressaltar que a temática central desse trabalho — seja ela a exploração da identidade, do surrealismo ou do futuro da arte — permanece intocada pela IA. As ferramentas generativas servem como um catalisador de ideias, mas não determinam o núcleo conceitual das minhas obras. Além disso, abordarei as implicações éticas e estéticas dessa relação, refletindo sobre o papel do artista na sociedade contemporânea e as transformações que ocorrem no campo das artes visuais. Através deste estudo, espero contribuir para o avanço do conhecimento sobre o uso de algoritmos inteligentes no fluxo criativo dos artistas e fornecer uma reflexão crítica sobre essa interação.

Procurando através dessas experimentações, ampliar o alcance do meu repertório artístico, explorando novos territórios sensoriais e sensíveis em colaboração com a Inteligência Artificial, além de fornecer subsídios para minhas dinâmicas de criação através da multiplicação do acervo de referências. Dessa maneira, convido você a embarcar nesta jornada de descoberta e reflexão sobre o uso de ferramentas generativas no procedimento da criação artística, onde utilizo de um recurso auxiliar, que apesar do poder demonstrado não substitui, mas complementa a expressão humana."



Durante essa jornada estive em busca de uma justificativa que referendasse a pesquisa que tinha por objetivo investigar o uso de recursos tecnológicos e algoritmos de inteligência artificial (IA) no meu processo como artista, com foco nas artes visuais. Diante do avanço tecnológico e da crescente presença dessas ferramentas em diversas esferas da sociedade, é imprescindível compreender as implicações e possibilidades dessa interação no campo artístico.

O uso da IA nos procedimentos de criação dos artistas representa uma nova fronteira de exploração, permitindo a expansão dos limites da imaginação e a descoberta de novas formas de expressão visual. No entanto, é importante ressaltar que nesse trabalho, os algoritmos não assumem o papel central da criação, mas atuam como uma ferramenta de apoio, ampliando meu repertório de referências e permitindo novas possibilidades técnicas. A temática central das minhas obras — seja ela explorando identidades, o surrealismo ou do futuro da arte — permanece livre de influência direta da IA, que atua nesse caso muito mais como um catalisador de ideias, sem determinar o núcleo conceitual das minhas produções irão tomar. É assim que os algoritmos inteligentes vêm a servir como uma ferramenta colaborativa, estimulando e intermediando a interação entre o artista e a tecnologia, promovendo uma abordagem híbrida entre o tradicional e o inovador.

Além disso, o estudo do uso da Inteligência Artificial nas artes visuais é relevante para compreendermos as transformações no papel do artista na sociedade contemporânea. Tendo a tecnologia como parceira criativa, surgem questões éticas e estéticas que demandam reflexão e debate. É fundamental compreender como a presença desse tipo de aparato tecnológico no processo criativo afeta a autoria, a originalidade e a subjetividade artística. Como define Vilém Flusser, o aparato é um sistema complexo que produz imagens técnicas, funcionando como uma caixa preta onde o processo interno é inacessível ao usuário. O aparato não é apenas uma ferramenta, mas um mediador que reinterpreta a realidade através de códigos e algoritmos, criando uma nova camada de mediação entre o artista e o mundo (FLUSSER, 1985). O artista e matemático Frieder Nake (2010) chega a dizer que a individualidade de um sujeito humano deixou simplesmente de existir, visto que ele não havia estabelecido as condições limite para que essas imagens fossem digitalmente manipuladas. No entanto, nessa mesma argumentação, ele também reconhece que sua arte computacional permanecia ‘tradicional’ em certa medida, já que apesar de ser produzida por meios tecnológicos, ela acabava por resultar em



trabalhos feitos em papel para serem expostos nas paredes de uma galeria' (Nake, 2010, p.62)<sup>7</sup>. E é a partir desse contexto que o desenvolvimento dessa pesquisa contribui para a produção de conhecimento no campo das artes visuais, preenchendo uma lacuna de estudos que abordam o uso dessas ferramentas no processo de criação dos artistas. Ao explorar recursos como *StableDiffusion*, DALL-E2 e *MidJourney*, será possível investigar o potencial transformador dessas tecnologias e sua influência na concepção e produção de obras de arte. No caso dessas ferramentas, o aparato opera como um sistema autônomo que gera imagens a partir de prompts, mas ainda depende da intenção e da direção do artista para definir o rumo da criação. Assim, a IA não substitui a autoria humana, mas amplia suas possibilidades expressivas."

Essa investigação também tem relevância prática, pois busca fornecer subsídios para o desenvolvimento de procedimentos artísticos inovadores e contemporâneos. No entanto, diferentemente de uma abordagem comercial, que prioriza resultados esteticamente perfeitos e finalizados, esta pesquisa se concentra em explorar a IA de maneira experimental, registrando e destacando os resultados absurdos e imperfeitos gerados pela tecnologia como parte fundamental do processo criativo. O registro e análise do processo de criação na posição de artista-pesquisador, servirão como um estudo de caso concreto, demonstrando as possibilidades e desafios enfrentados ao utilizar a IA como ferramenta de criação. Embora os resultados finais das obras que produzo para esse trabalho não incluam diretamente as entregas alucinadas ou imperfeitas da IA, essas imagens serão documentadas e analisadas como parte do processo experimental, evidenciando como a tecnologia pode gerar resultados inesperados e disruptivos. Também busco inspirações em movimentos como o Dadaísmo e o Surrealismo, que valorizavam o absurdo e o imprevisível, a pesquisa reconhece a importância de explorar o potencial criativo da IA, mesmo que essas referências não estejam explicitamente presentes no produto final das obras. A reinterpretação manual das imagens geradas pela IA será um dos pilares do trabalho, permitindo que a subjetividade humana dialogue com as imperfeições e os excessos da tecnologia.

<sup>7</sup> NAKE, Frieder. **Paragraphs on Computer Art, Past and Present**. In: CAT 2010: Ideas before Their Time: Connecting the Past and Present in Computer Art. Swinton: [Editora], 2010. p. 55-63.



Dessa forma, esta pesquisa justifica-se pelo interesse em investigar o uso da inteligência artificial no procedimento de criação de artistas, tanto do ponto de vista teórico quanto prático. Através desse estudo, será possível ampliar o conhecimento sobre a interação entre arte e tecnologia, promovendo reflexão crítica e avanço das práticas artísticas contemporâneas sem a necessidade de buscar resultados perfeitos ou comercialmente viáveis, mas sim explorando o potencial criativo e disruptivo da IA em diálogo com a reinterpretação manual e autoral.

## **2. INTERAÇÕES DIGITAIS NAS ARTES VISUAIS**

As bases teóricas que utilizo para fundamentar essa pesquisa serão investigadas a partir do trabalho de artistas e pesquisadores que atuam nas intersecções entre tecnologia e arte de modo a compreender o potencial colaborativo dessas duas áreas para ampliar os horizontes da criação artística. Nesse contexto, as ideias de Vilém Flusser sobre o aparato e as imagens técnicas oferecem uma perspectiva valiosa. Para Flusser, o aparato é um sistema complexo que produz imagens técnicas, funcionando como uma caixa preta onde o processo interno é inacessível ao usuário. Essas imagens não são meras tentativas de representações da realidade, mas mediações que reinterpretam o mundo através de códigos e algoritmos, criando uma nova camada de interação entre o homem e a tecnologia (FLUSSER, 1985).

Através de uma abordagem multidisciplinar, objetivo trazer à luz - ou branquear a caixa, segundo Flusser - o trabalho de pioneiros da informática e da computação os conceitos básicos que definem os computadores e algoritmos como instrumentos de lógica inteligente. Consecutivamente, procuro retratar os passos de artistas que exploraram esses recursos de maneira digital e analógica ao longo das décadas e a maneira como essa conexão repercutiu em seus trabalhos de criação, bem como suas



repercussões. A contribuição de Flusser é particularmente relevante aqui, pois nos lembra que as imagens técnicas têm uma espécie de função mágica, que substitui a reflexão crítica por uma consciência mágica de segunda ordem. Essa ideia ajuda a entender como as ferramentas de IA, como StableDiffusion e DALL-E2, não apenas geram imagens, mas também transformam a maneira como percebemos e interagimos com a realidade.

Além disso, busco investigar como as ferramentas generativas mais recentes têm impactado os processos de criação, considerando sua notável evolução em comparação com décadas passadas e, especular sobre suas possíveis influências nas décadas futuras. A partir da perspectiva de Flusser, também é possível questionar como essas ferramentas, enquanto aparelhos, estão redefinindo o papel do artista e a própria natureza da criação artística, ao mesmo tempo em que abrem novas possibilidades para a expressão humana.

O conceito de inteligência artificial pode ser datado de 1943 através do trabalho de Warren McCulloch e Walter Pitts (1943) nesse texto denominado *A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity*<sup>8</sup>, que é considerado um marco no campo da neurociência computacional e da inteligência artificial. Warren e Pitts, um neurofisiologista e um matemático, propuseram um modelo teórico sobre o funcionamento do cérebro humano, introduzindo a ideia de que as atividades neuronais poderiam ser descritas através de lógica formal. Essa proposta estabeleceu as bases para o estudo computacional do cérebro e influenciou significativamente o desenvolvimento da neurociência computacional e da inteligência artificial.

Desse trabalho originou-se o modelo chamado neurônio McCulloch-Pitts que era baseado em uma estrutura lógica simples que descrevia como os neurônios biológicos poderiam processar informações de maneira binária, ou seja, como uma série de impulsos elétricos alternando “ligado” ou “desligado”. Esse modelo não apenas inspirou pesquisas posteriores na área, mas também estabeleceu as bases teóricas para a computação neuronal, que viria a ser fundamental para o desenvolvimento de redes neurais artificiais que são a base do funcionamento das IAs utilizadas nesse processo.

<sup>8</sup> McCulloch, W. S., & Pitts, W. (1943). A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. *Bulletin of Mathematical Biophysics*, 5, 115-133.



Paralelamente, no campo da lógica matemática, o renomado matemático alemão David Hilbert (1862-1943), propôs que a matemática deveria ser completa (ou seja, toda afirmação verdadeira pode ser provada), consistente (livre de contradições) e decidível (existiria um algoritmo capaz de determinar se uma afirmação é consequência de seus axiomas). Em sua palestra de despedida da Sociedade de Cientistas e Físicos Alemães, em 1930, Hilbert afirmou: "Wir müssen wissen, wir werden wissen" (nós precisamos saber, nós saberemos), frase posteriormente gravada em seu epitáfio no cemitério de Göttingen. No entanto, nesse mesmo ano, o notável matemático austríaco Kurt Gödel (1906-1978) publicou seus dois teoremas de incompletude, refutando as duas primeiras afirmações de Hilbert. Gödel demonstrou que alguns sistemas formais, incluindo a aritmética, são intrinsecamente incompletos, ou seja, há afirmações verdadeiras que não podem ser provadas dentro desses sistemas.

Essa noção de indecidibilidade — a impossibilidade de determinar se uma afirmação é verdadeira ou falsa por meio de um algoritmo — tornou-se central para a compreensão dos limites da computação. Quando os primeiros computadores surgiram, essa questão ganhou ainda mais relevância, levando a perguntas como: 'Será que eles podem pensar?'. A máquina de Turing, ao executar um algoritmo que nunca para, é um exemplo de indecidibilidade.

Alan Turing<sup>9</sup>, em 1950, abordou essa questão em seu artigo, propondo o Jogo da Imitação.

*"Investigador: — As máquinas podem pensar?"*

*Alan Turing: — Ah, andou lendo alguns artigos meus, não é?"*

*— Por que acha isso?"*

*— Bom, porque estou sentado em uma delegacia acusado de pagar um jovem para tocar no meu pênis, e você vem me perguntar se máquinas podem pensar?"*

*— E aí, elas podem? As máquinas podem vir a pensar como seres humanos?"*

*— A maioria das pessoas diz que não.*

*— O senhor não é a maioria.*

*— O problema é que está fazendo uma pergunta idiota.*

*— Estou?"*

*— É claro que as máquinas não podem pensar como as pessoas. Uma máquina é diferente de uma pessoa. Bom, elas pensam diferente. A pergunta interessante é: só porque algo pensa diferente de você, isso significa que ela não está pensando? Nós aceitamos que os humanos tenham tantas divergências entre si: você gosta de morangos e eu detesto patinar, você chora em filmes tristes e eu sou alérgico a pólen. Qual é a vantagem de tantas*

<sup>9</sup> Uma referência sobre essa citação é retratada num diálogo entre o personagem Alan Turing (Benedict Cumberbatch) e um investigador britânico, que questiona o matemático sobre a capacidade de sua invenção em pensar, no filme O jogo da imitação (2014).



*diferenças, tantas preferências, a não ser dizer que nosso cérebro funciona diferentemente, que pensamos diferentemente? Se podemos dizer isso de nós mesmos, por que não podemos dizer o mesmo para cérebros feitos de cobre e aço? — E foi esse o artigo que escreveu? Qual o nome dele? — Se chama “O jogo da imitação”. — Certo... e é esse o assunto dele? — Gostaria de jogar? — Jogar? — Um jogo. Um teste cego para determinar se algo é uma máquina ou um ser humano. — E como eu jogo? — Bom, tem um juiz e um suspeito. O juiz faz perguntas ao suspeito, dependendo das respostas do suspeito, o juiz determina com quem ele está falando, com o que ele está falando. Tudo o que precisa fazer é uma pergunta.” (TYLDUM, 2014, 01:06:43 – 01:09:18)*

Nesse jogo, três participantes — um homem, uma mulher e um juiz — se comunicam apenas por texto datilografado, tentando enganar o juiz sobre suas identidades. Turing então introduziu um computador no lugar de um dos participantes, originando o Teste de Turing. Neste teste, uma pessoa, um computador e um juiz humano se comunicam apenas por texto, e o juiz tenta discernir qual é o computador e qual é a pessoa com base na conversa. Turing questionou se a máquina poderia imitar o pensamento humano e enganar o juiz.

Essa ideia foi explorada em diversas obras de ficção científica, como '2001: Uma Odisseia no Espaço' e 'Blade Runner', e também em programas como o ELIZA, criado por Joseph Weizenbaum em 1966. O ELIZA, segundo algumas interpretações, chegou a passar no Teste de Turing, enganando juízes em pelo menos 30% das vezes após cinco minutos de conversa. No entanto, como o próprio Weizenbaum destacou, o programa não demonstrava inteligência real, mas sim a capacidade de simular uma conversa humana através de respostas pré-programadas.

O Teste de Turing continua sendo uma referência importante para discutir a inteligência artificial, mas também levanta questões sobre a natureza do pensamento e da consciência. Como Turing sugeriu, a pergunta relevante não é se as máquinas podem pensar como humanos, mas se podem pensar de maneira diferente, ainda que eficaz.

## **2.1 Computadores que fazem arte**

A computação e a tecnologia, como fios invisíveis, tecem uma conexão profunda com o campo das artes generativas, cujas raízes remontam ao século XIX.



Em 1804, Joseph Marie Jacquard (1752-1834) construiu um tear movido por cartões perfurados, que dançavam ao ritmo de um código procedural, entrelaçando padrões complexos de tecidos com uma precisão que desafiava a mão humana. Esse tear, quase um precursor poético da era digital, revelava que a criação podia ser guiada por regras, mas também carregava em si a semente da autonomia — uma promessa de que as máquinas poderiam não apenas repetir, mas também criar.

Desenhos procedurais são como partituras: o artista compõe cada nota, cada pausa, e o sistema executa a melodia com fidelidade. São criações nascidas de algoritmos ou sistemas lógicos, onde a mão humana desenha o caminho, e a máquina o percorre COUTINHO (2017 p. 28,). Aqui, a arte é uma dança coreografada, onde cada movimento é previsível, mas não menos belo<sup>10</sup>. Já a arte generativa é como um rio que encontra seu próprio curso. O artista lança sementes — parâmetros, ideias, impulsos — e o sistema, com certa autonomia, faz brotar formas inesperadas. É uma colaboração entre o humano e o algorítmico, onde o controle cede espaço à surpresa, e a obra final é um diálogo entre intenção e acaso como diz Galanter (2003)<sup>11</sup>. Nesse processo, a máquina não é apenas uma ferramenta, mas uma parceira criativa, capaz de revelar caminhos que o artista sozinho talvez nunca visse. Ademais, arte procedural não é uma exclusividade executada pelas máquinas. Sol LeWitt<sup>12</sup> já em 1967, explorava essas possibilidades através de obras produzidas a partir de instruções claras, que podiam ser reproduzidas "mecanicamente" por outras pessoas interessadas.

<sup>10</sup> COUTINHO, M. A. P. Da alquimia clássica à alquimia digital: Da pedra lascada aos bits/da arte rupestre à arte generativa. 2017.

<sup>11</sup> GALANTER, Phillip. 2003, p 4. Disponível em: <[http://philipgalanter.com/downloads/ga2003\\_paper.pdf](http://philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf)>. Tradução nossa.

<sup>12</sup> LEWITT, Sol. Paragraphs on Conceptual Art. Artforum, v. 5, n. 10, p. 79-83, 1967.





Figura 1: LEWITT, Sol. Wall Drawing #1138: Forms composed of bands of color. 2004. Disponível em: [https://www.lissongallery.com/artists/sol-lewitt/artworks/wall-drawing-1138-forms-composed-of-bands-of-color?image\\_id=1566](https://www.lissongallery.com/artists/sol-lewitt/artworks/wall-drawing-1138-forms-composed-of-bands-of-color?image_id=1566). Acesso em: 4 mar. 2025.



Figura 2: LEWITT, Sol. Wall Drawing #1136. 2004. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lewitt-wall-drawing-1136-ar00165>. Acesso em: 4 mar. 2025.

Essas instruções, que também podem ser chamadas de algoritmos, consistiam em ações realizadas a partir de diretrizes precisas, gerando desenhos e padrões únicos a cada execução. Isso nos leva a um patamar de pensamento onde a arte é o algoritmo em si – o conceito, a ideia, o processo –, e não apenas o resultado final da proposição. A materialização da obra, nesse sentido, torna-se uma variação possível de um sistema conceitual maior, que transcende a mera execução física.





Figura 3: Máquina têxtil histórica. JACQUARD machine. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jacquard\\_machine](https://en.wikipedia.org/wiki/Jacquard_machine). Acesso em: 18 mar. 2024.



Figura 4: Tecido padrão TREASURIE. What is Jacquard - Fabric Guide, Uses and Types. Disponível em: <https://blog.treasure.com/what-is-Jacquard/>. Acesso em: 4 abr. 2025.

Com base na evolução dos algoritmos que realizam essas tarefas, é possível direcionar nosso questionamento à produção de imagens por meio de inteligência artificial. No estado atual do desenvolvimento tecnológico, já é difícil distinguir se uma determinada imagem foi criada por essas ferramentas ou por um artista humano. Essa ambiguidade entre o humano e o algorítmico é o ponto de partida para nossa investigação.



Ao longo da minha jornada como artista e estudante de pós-graduação, desenvolvi um ensaio teórico que orientou minha escolha quanto aos pesquisadores que iriam influenciar minha pesquisa. Como tatuador e ilustrador, sempre utilizei os resultados do meu processo criativo como guia para minha produção, explorando a criação e elaboração de imagens de maneira intuitiva e reflexiva. Este estudo, no entanto, concentra-se no uso de ferramentas de inteligência artificial para aprimorar e expandir meu processo de criação, embora em outros momentos eu tenha adotado uma abordagem mais analógica, baseada na observação da realidade e na produção de esboços em cadernos.

Acolher as ferramentas de inteligência artificial nos processos de criação é um tema relevante em diversas áreas, incluindo as artes visuais. Para este trabalho, escolhi investigar e experimentar meu próprio processo como artista visual e ilustrador, utilizando essas ferramentas para enriquecer e potencializar minhas criações. Neste ensaio, procuro explorar como as ferramentas generativas de imagens via inteligência artificial estão impactando a produção artística, incluindo ilustração, design gráfico, tatuagem e outros campos da criação de imagens.

Desse modo, reflito: “Reconheço que essas inovações não se limitam às artes visuais, mas certamente influenciarão o cenário da produção artística em geral, redefinindo os limites entre o humano e o tecnológico.”

## **2.2 Da inteligência artificial aos processos de criação**

Ferramentas generativas de imagem são programas ou algoritmos de inteligência artificial que produzem figuras de forma procedural. Elas operam como sistemas autônomos, utilizando modelos de aprendizado de máquina, como redes neurais, para gerar imagens com base em padrões aprendidos de um conjunto de dados de treinamento. Essas ferramentas não apenas reproduzem formas existentes, mas também criam novas, desafiando conceitos tradicionais de autoria e originalidade. Aqui, podem-se apresentar exemplos que se destacaram no cenário, como o DeepDream, StyleGAN e o DeepArt, cujas implicações conceituais serão estabelecidas à luz do trabalho de FERREIRA (2018), apoiado nas bases filosóficas da relação entre arte e tecnologia de MACHADO (2007) e nos questionamentos sobre o valor intrínseco da arte e suas implicações no pós-humano discutidos por SANTAELLA (2003).



Um panorama do cenário atual das artes produzidas com essas ferramentas é delineado por LOCH (2021) em sua dissertação, na qual investigou a relação de longa data entre a tecnologia — especialmente as ferramentas de inteligência artificial que empregam o aprendizado profundo (deep learning) — e os artistas, que as utilizam como colaboradoras em seus processos de criação. Essa relação não é nova, mas ganha novos contornos com o avanço das tecnologias generativas, que desafiam a divisão convencional entre arte, ciência e tecnologia.

Já foi apontado por Ferreira (2018) que “já houveram obras que foram vendidas por milhares de dólares em uma exposição dedicada a obras geradas usando essa mesma abordagem tecnológica e estética do Deep dream” (FERREIRA, 2018, p. 20.). As obras geradas pelo software Google Deep dream, com sua estética surrealista digital, são valorizadas no mercado artístico, sendo exibidas em mostras como Deep dream - a arte das redes neurais.

Esse fenômeno levanta questionamentos políticos sobre o apoio institucional aos avanços artístico-tecnológicos e sobre o possível impacto da tecnologia na sociedade, com a substituição gradual das pessoas por artefatos tecnológicos não apenas em trabalhos e serviços, mas também na esfera artística.

No entanto, é fundamental questionar quem controla essas ferramentas e como elas podem ser usadas para promover a diversidade e a inclusão, em vez de reforçar desigualdades existentes. Nesse ponto do capitalismo tardio, podemos entender que as grandes empresas detentoras de servidores e infraestrutura tecnológica são as verdadeiras donas da 'caixa preta' dos algoritmos de inteligência artificial, como aponta Vilém Flusser. Esses modelos de geração de imagens demandam grandes custos de processamento de dados, o que significa que apenas corporações com recursos financeiros e tecnológicos massivos têm acesso pleno ao funcionamento interno desses sistemas.

Essa dinâmica cria uma assimetria de poder, onde a criação artística mediada por IA não é apenas uma questão de expressão individual, mas também de controle corporativo. Enquanto os artistas utilizam essas ferramentas como extensões de sua criatividade, as empresas que as desenvolvem detêm o conhecimento sobre como os algoritmos funcionam, quem os alimenta com dados e quais interesses estão por trás de suas decisões.

Surge, assim, uma reflexão sobre a divisão convencional entre arte, ciência e tecnologia, que se dissolve nesse contexto, resultando em colaborações criativas



entre diversos profissionais e o público. O ciberespaço, por sua vez, emerge como um espaço político potencial, possibilitando a interação e o compartilhamento de informações de forma instantânea e coletiva (FERREIRA, 2018) . Ainda assim, é fundamental questionar quem controla essas ferramentas e como elas podem ser usadas para promover a diversidade e a inclusão através da democracia, em vez de reforçar desigualdades existentes.

Para melhor compreensão do tema, apresentarei algumas definições dos termos que serão utilizados ao longo deste trabalho, sempre conectando-os à minha prática artística e às questões éticas e estéticas que surgem no uso dessas ferramentas.

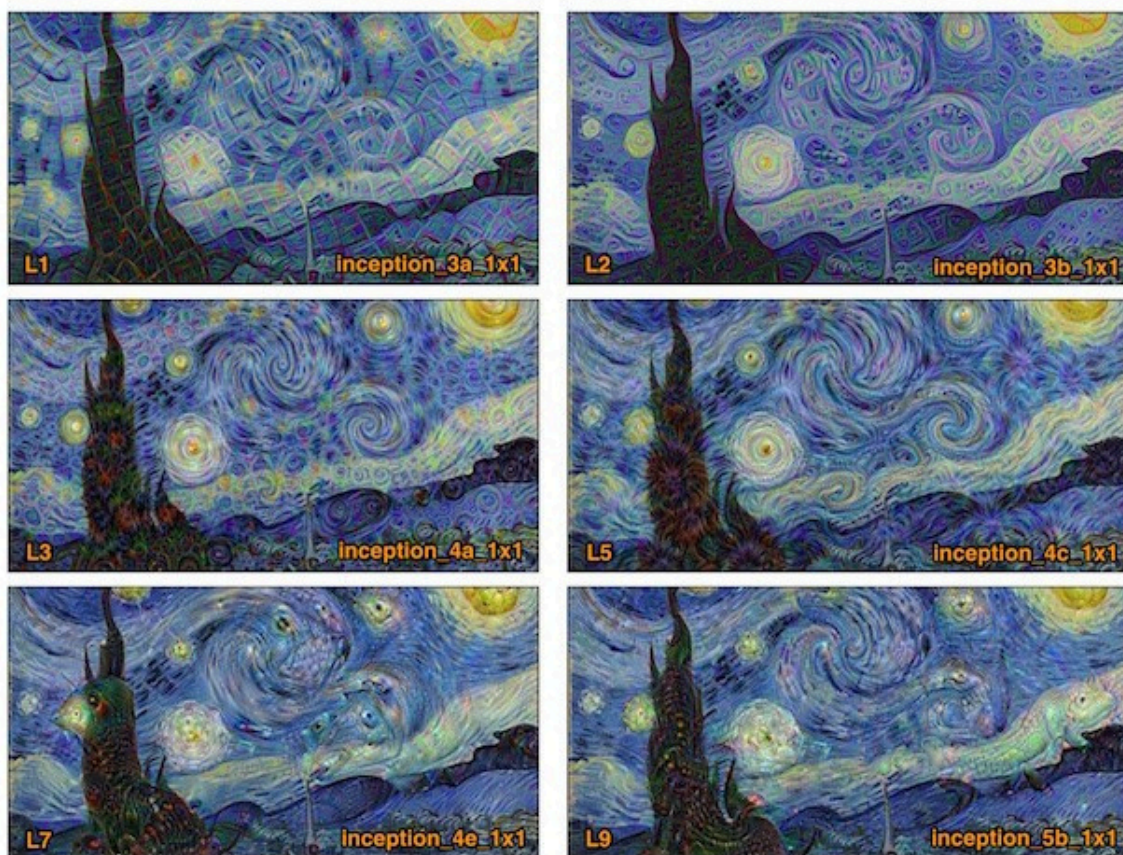


Figura 5: Imagem do Google DeepDream inspirada em Noite Estrelada de Van Gogh (2016). CHEUNG, Benny. Vangogh's "Starry Night" Deep Dream transformation. Disponível em: <https://github.com/bennycheung/PyDeepDream>. Acesso em: 4 jun. 2024.

---

<sup>13</sup> FERREIRA, Debora Pazetto. (2017). Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política. *Perspectiva Filosófica*, 44(1).



A criação de imagens por IA ocorre por meio de prompts textuais que orientam a geração visual. Como destaca Yasar (2023)<sup>14</sup>, esses comandos fornecem direções para a IA produzir imagens alinhadas às expectativas do usuário, mas, à medida que as ferramentas evoluem, seus resultados tornam-se menos previsíveis e mais sofisticados.

Em 2005 Nick St. Pierre ilustrou em seu twitter<sup>15</sup> essa evolução ao comparar a versão inicial e a sexta do *MidJourney*. No começo, as imagens eram rudimentares, com traços imprecisos. Com o tempo, tornaram-se fotorealistas e detalhadas. Essa mudança técnica levanta um dilema estético: enquanto alguns celebram o refinamento visual, outros questionam se a busca pelo realismo sacrifica a originalidade artística.

Cindy Sherman explorou como a mídia molda nossa percepção da autoimagem, antecipando preocupações sobre a IA. Seus autorretratos desconstruíram estereótipos e revelaram a artificialidade da identidade visual. Se a IA cria versões idealizadas de rostos humanos, qual o impacto disso na autopercepção? Essas imagens podem funcionar como espelhos distorcidos, embaralhando os limites entre identidade e aparência fabricada.

Além disso, o predomínio do realismo pode eclipsar abordagens mais experimentais. Como apontado por críticos especializados nesta rede social de garbo, a versão inicial do *MidJourney* possuía imperfeições que conferiam um charme único. A busca pela perfeição pode eliminar o elemento humano da criação, reforçando padrões homogêneos. A IA deve imitar a realidade ou explorar estéticas alternativas?

A arte gerada por IA reflete uma transição entre tecnologia e criação. Enquanto fascina pelo seu potencial, também levanta preocupações sobre identidade e originalidade. Assim como Cindy Sherman questionava a artificialidade da autoimagem, as IAs generativas nos fazem refletir sobre os limites entre o real e o simulado.

<sup>14</sup> YASAR, Kinza. What is an AI prompt?. 2021. Disponível em: <<https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-prompt>> Acesso em: 28 mar. 2024.

<sup>15</sup> Fonte: Nick Floats no Twitter. Disponível em: <[https://twitter.com/nickfloats/status/1777749230754390413?t=AQSL-uxHVDWcWNb\\_1Jq5YQ&s=19](https://twitter.com/nickfloats/status/1777749230754390413?t=AQSL-uxHVDWcWNb_1Jq5YQ&s=19)>



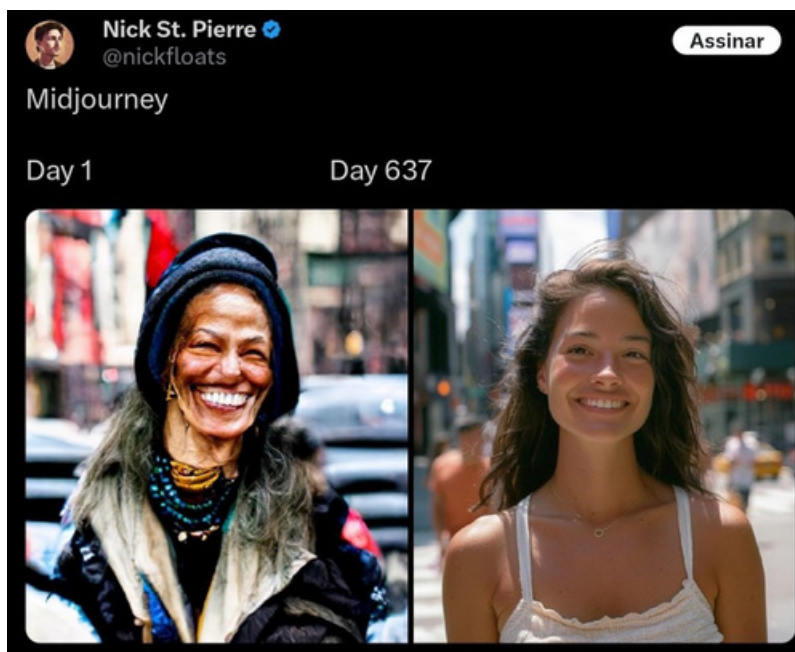


Figura 6: Evolução da capacidade de mimese dos algoritmos do MidJourney em 2022 e em 2024. MIDJOURNEY. Documentation – Midjourney. Disponível em: <https://docs.midjourney.com/hc/en-us/categories/32013335627533-Documentation>. Acesso em: 18 abr. 2024.

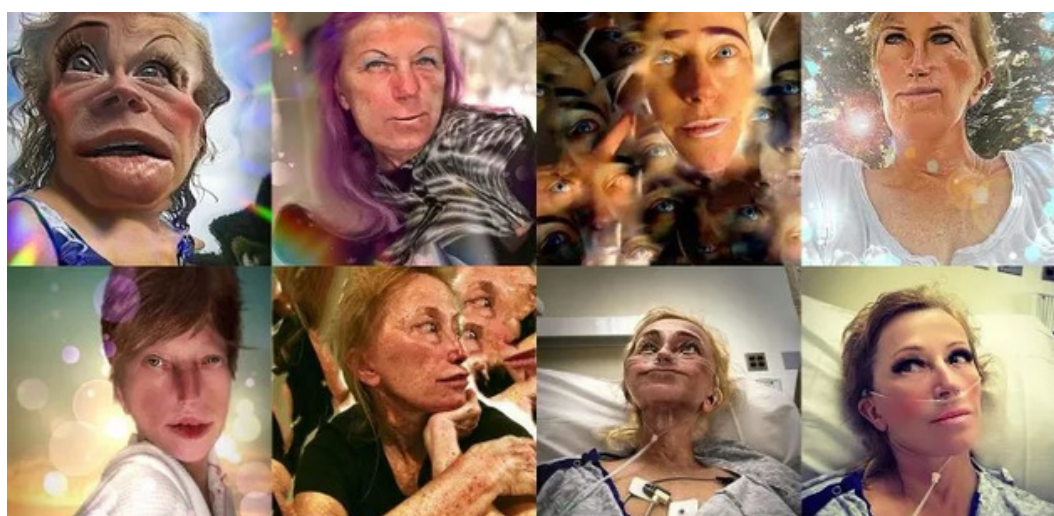


Figura 7: Produções da Cindy Sherman compartilhadas em seu instagram. DAILY ART MAGAZINE. How Cindy Sherman Shaked the Art World with Instagram. Disponível em: <https://www.dailyartmagazine.com/cindy-sherman-instagram/>. Acesso em: 14 mai. 2024.

Minha produção artística é impactada de diversas maneiras pela integração desses recursos tecnológicos. Desde a utilização de referências online até o uso de equipamentos digitais, passando pelas imagens geradas artificialmente e pelas máquinas de tatuagem, essas tecnologias me proporcionam uma ampla gama de possibilidades. Ao empregar ferramentas generativas, posso explorar novos estilos, experimentar combinações de elementos e enriquecer meu repertório visual, refletindo a diversidade das minhas fontes de inspiração.





Figura 8: Composição híbrida (MidJourney + desenho manual). Acervo do autor (2023)

Enquanto a pesquisa convencional de imagens, realizada por meio de mecanismos de busca e referências a outras obras, continua sendo um elemento essencial do meu processo criativo, os algoritmos inteligentes acrescentam uma camada extra de possibilidades. Eles expandem o campo de exploração estética, permitindo que novas combinações visuais e conceituais surjam de forma inesperada. Ao estruturar coleções de referências inspiradas no painel de imagens do historiador de arte Aby Warburg, conforme descrito no conceito de *Atlas Mnemosyne*<sup>[1]</sup> (1929), estabeleço conexões entre diferentes elementos, ampliando minha percepção e expressão artística.

Com os recursos digitais que orientam este trabalho, minha pesquisa se desenrola como um garimpo virtual, no qual busco preciosidades de brilho artificial que motivam a continuidade dessa escavação. Ao longo da minha trajetória, da infância à vida adulta, testemunhei transformações tecnológicas tão marcantes que, às vezes, parece difícil recordar como era viver sem elas. No entanto, lembro-me de uma época em que a internet não permeava todos os aspectos da vida cotidiana. Antes, havia um espaço mais nítido para o distanciamento, uma capacidade de desconexão que permitia interagir com o mundo de forma mais direta — seja por meio da leitura de um livro, uma caminhada sem distrações ou a prática do desenho em papel.

<sup>16</sup> WARBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. 1929.



Jacques Rancière (2005) propõe que a experiência estética é sempre atravessada por uma distribuição do sensível, ou seja, por um ordenamento do que pode ser percebido, sentido e compartilhado. No passado, a estruturação do tempo e do espaço mediada pela tecnologia seguia ritmos distintos: a televisão possuía uma programação fixa, os lançamentos de filmes ocorriam de maneira gradual e as notícias chegavam em momentos específicos, permitindo um processamento mais pausado das informações. Com a ascensão das plataformas digitais e dos fluxos incessantes de conteúdo, essa organização foi transformada. O sensível se tornou fragmentado, disperso em um contínuo bombardeio de estímulos visuais e informacionais que reconfiguram nossa maneira de habitar o mundo.

Essa mutação no regime do sensível tem implicações profundas na forma como experimentamos o tempo e o espaço. O ato de despertar e imediatamente ser exposto a um turbilhão de dados, que vão desde avanços científicos até catástrofes globais, confunde a percepção entre o real e o virtual. O que antes era um espaço compartilhado de experiência coletiva passa a ser moldado por algoritmos que personalizam, filtram e determinam o que será visível. Dessa maneira, não apenas os acessos à informação são condicionados, mas também as próprias formas de sentir e interpretar o mundo.

A dificuldade em se desconectar não se resume a um problema de excesso de informação, mas reflete uma transformação estrutural na forma como percebemos e nos relacionamos com o comum. A interseção entre a arte e a tecnologia insere a prática artística nesse novo regime de percepção, exigindo que os processos criativos se reinventem constantemente para lidar com essa lógica digital. Assim, a experiência estética contemporânea não se restringe mais a um único tempo ou espaço, mas se dá na fluidez entre camadas distintas de realidade.

Na minha prática artística, percebo como essa reorganização do sensível influencia diretamente o processo de criação. Ao utilizar ferramentas de inteligência artificial, situo-me em um território híbrido, onde o virtual e o real se entrelaçam de maneira irreversível. Criar passa a ser um diálogo não apenas comigo mesmo, mas também com as máquinas que, por meio de cálculos e padrões, também moldam e redistribuem aquilo que pode ser percebido. A arte, nesse contexto, se torna um campo de negociação entre diferentes formas de sensibilidade, um espaço onde o humano e o artificial se entrecruzam para definir novas possibilidades estéticas.



## 2.3 Paineis semânticos ou Moodboards.

Tendo a geração de imagens por meio de ferramentas generativas como uma das aliadas, busco contribuir para a construção de um repertório visual que serve como fonte de inspiração. Nesse contexto, explora-se o conceito de painéis de imagens ou painéis de memória, influenciado pela metodologia de pesquisa de Aby Warburg (1866-1929), estendendo-se até a definição de painéis semânticos ou MoodBoards, conforme descrito por Dep Keller<sup>17</sup> (2005) em sua dissertação de mestrado. Essa abordagem permite uma reflexão sobre como a organização e a seleção de referências visuais podem estruturar e direcionar o processo criativo, conectando e permitindo partilhar memória, sensibilidade e intenção artística.

A escolha de Warburg em estruturar suas aulas e palestras em imagens, como no trabalho Atlas Mnemosyne, foi uma decisão consciente e avançada para sua época, especialmente em uma Londres fria como em 1929. A escassez dessas imagens nos espaços de educação em que eram necessárias as destacava de forma significativa, dando-lhes o reconhecimento que mereciam. Com base nesse pensamento, eu chego a me questionar sobre os impactos que a profusão de imagens - excessivamente abundantes - pode ter em nosso cotidiano atual, especialmente na minha posição como artista. Engajado nesse questionamento, quero também explorar os efeitos da utilização destes algoritmos de geração de imagens no meu processo de criação, interessado nas poderosas possibilidades de ampliar o meu alcance artístico e vivenciar essa partilha, me permitindo explorar novos territórios estéticos, expandir meu repertório técnico e criar obras que são o resultado da interação entre minha visão criativa e as ferramentas que chegam até mim, sendo nesse caso um fluxo incessante de idéias e figuras que inundam meus painéis semânticos.

Acredito que essa abordagem híbrida entre a inteligência artificial e minha expressão pessoal permite que eu me abra a novas perspectivas para a produção teórica e artística contemporânea, e é através do caminho pavimentado por Aby Warburg (1866-1929) que é conhecido por sua obra que revolucionou a história da arte, construída a partir de uma biblioteca multidisciplinar que serviu como base para seu método de estudo que tenho me motivado investigar. Seu legado inclui o inacabado Atlas Mnemosyne (1929), onde reuniu mais de 1000 imagens organizadas em painéis dedicados à renovação de temas pagãos na arte do Renascimento e em outras épocas.

<sup>17</sup> KELLER, A. I. For inspiration only: Designer Interaction with Informal Collections of Visual Material. Delft (Holanda): Editora Druk.Tan Heck, 2005.



Warburg produziu para seus estudos de história da arte diversos painéis que conectam imagens de maneira provocativa, também podendo ser considerado como pioneiro no contexto de história visual da arte. Também dizia que o artista oscilava entre as concepções mundanas da matemática e da religião de forma a ser amparado pela memória, fosse esta coletiva ou individual. Nesse contexto ele diz que "A memória não apenas cria espaço para o pensamento como reforça os dois pólos-limite da atitude psíquica: a serena contemplação e o abandono orgiástico." (WARBURG,1937).

Penso que nesse caso a memória atua tal qual um complemento falível onde a natureza das imagens artificiais se posiciona como remendo, como um substrato sintético que permite a imaginação florescer nas brechas onde se escapa, onde ela ocupa seus espaços. Confeccionar painéis como os de Warburg é edificar palcos para a atuação da memória, é retificar caminhos de pedra para se percorrer quando se sentir perdido; é perambular numa estrada onde os buracos foram tapados com materiais não tão consistentes ou sólidos quanto o restante da estrada, mas que lhe permitissem seguir a viagem com menos tropeços.

A coleta de referências como alimento de um repertório criativo já havia sido mencionada por Keller (2005) no seu trabalho *For inspiration only*[1], onde ele defende que os designers coletam materiais visuais para inspiração através de uma série de referências que contém imagens de vários tipos, indo de anúncios publicitários a panfletos de acessórios tecnológicos e utiliza esse método como fonte organizada de inspiração. É duro olhar pelas janelas e ver que a quantidade absurda de imagens que nos são apresentadas diariamente tornam essas coleções um grande acumulado de figuras que podem ou não nos salvar em um momento de crise, isso concordando com a fotógrafa Susan Sontag[1] (1977) que já na década de 70 pensava que a proliferação de imagens fotográficas afeta a forma como vemos e entendemos o mundo ao nosso redor. Sontag argumenta que o excesso de imagens pode levar à dessensibilização e à superficialidade na maneira como percebemos eventos e pessoas, além de influenciar a maneira como construímos nossa identidade e memória.

Acompanhando Ranciere<sup>[1]</sup>, vê-se que a tecnologia, ao criar novos espaços e tempos (como o digital e o virtual), redefine o que compartilhamos como sensível. Ela altera a maneira como os indivíduos participam do comum e como as práticas artísticas são distribuídas e percebidas.



Por exemplo, a internet e as redes sociais democratizam o acesso à arte, mas também criam novas hierarquias e exclusões. Perto do fim, essas coleções digitais ou não, se parecem muito com aquela caixa de cacarecos e apetrechos que alguns de nós costumamos guardar na esperança de que sejam a solução para algum problema no futuro.



Figura 9: “Caixa de memórias inúteis”. DALL-E 2. Acervo do autor (2024)

<sup>29</sup> SONTAG, Susan.(1977) Sobre a fotografia. schwarcz. Disponível em: <<https://www.mobilizadores.org.br/wp-content/uploads/2016/09/Sobre-fotografia-Susan-Sontag.pdf>>. Acesso em: 01 abr. 2024.

<sup>20</sup> RANCIÈRE, Jacques. A partilha do sensível: estética e política. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org.; Ed. 34, 2005. p. 14.



Na tese de Keller (2005) a gente pode encontrar algumas definições que ele traz para o termo Coleções. Segundo ele, o dicionário online Merriam-Webster<sup>21</sup> (2001) define o termo coleção da seguinte forma:

1. *Um grupo, agregado*
2. *Algo coletado; especialmente: um agregado de objetos acumulados para estudo, comparação ou apresentação ou como um hobby* Outras definições a partir do dicionário *The American Heritage of English Language, 4th Ed.*<sup>22</sup> complementam:
3. *Uma acumulação; um depósito, ‘uma coleção de poeira no piano’ (KELLER, 2005).*

Conforme Keller argumenta, as definições de dicionário ressaltam aspectos cruciais, como a concepção de uma coleção como um todo composto por vários elementos com características compartilhadas. Além disso, indicam que as coleções são objetos dinâmicos, criados por alguém ao longo do tempo para um propósito explícito ou implícito. Também sugerem que o crescimento dessas coleções pode não estar sob o controle consciente do usuário, à medida que adquirem vida própria, surpreendendo o dono do acervo, tal qual um jardim que floresce e se expande imprevisivelmente (KELLER, 2005).

No contexto das imagens produzidas por inteligência artificial, que podem ser geradas em grande quantidade em questão de segundos, esse jardim virtual se expande muito além das fronteiras convencionais. No ambiente criativo das máquinas, não há critérios definidos para o propósito das imagens e o acervo pode rapidamente crescer descontroladamente. Percebo que as pastas com essas imagens, inicialmente organizadas, tendem a crescer tanto que em determinado momento, perco o controle sobre seu propósito original, transformando-se em um amontoado de imagens acumuladas.

No entanto, não é pioneira essa prática de acumular e colecionar imagens para uso posterior como referências por parte dos artistas e dos departamentos criativos, Keller chega a mencionar que companhias de design descrevem o uso dessas

<sup>21</sup> Merriam-Webster. (2001). Merriam-Webster Online Dictionary. Recuperado de <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/collections>> Acesso em: 28 Mar. 2024.

<sup>22</sup> ~~The American Heritage Dictionary of the English Language, 4th ed.~~ (2000). Recuperado de <<https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=collections>> Acesso em: 06 Abr. 2024.



coleções como suporte para o pensamento lateral (KELLEY & LITTMAN, 2001)<sup>23</sup> e também falam como essas coleções de materiais existentes chegam a constituir o local de trabalho desses profissionais (ECKERT & STACEY, 2000; KOLLI et al., 1993)<sup>24</sup><sup>25</sup>. Ambos os estudos chegam a descrever como os designers usam esse material de suas coleções para produzirem seus próprios moodboards, extraindo daí a direção ou uma solução de produtos utilizando imagens dessas composições.

Grande parte das escolas de design ensinam como método a produção e o uso de colagens (MULLER, 2001) respaldado no trabalho desses estudiosos, cultivo meus jardins, ora selvagens, ora cuidadosamente fertilizados para que dessa simbiose de ideias eu consiga florescer minhas produções visuais. Em cada imagem que coeto ou gero nesse processo, encontro um propósito para o seu uso, seja numa silhueta que pretendo me inspirar, ou no detalhe de uma pincelada, uma posição anatômica, um encaixe de vestimenta ou ornamento de estrutura. Por meio das minhas coleções eu planejo e idealizo o teor das minhas obras em construção e permito-me imaginar. Se a imaginação apoia-se em asas para se libertar, é dessas imagens coletadas que obtenho a cera que dará a liga que me permitirá voar mais perto do sol.

Embora possa parecer um tanto cumulativo nesse aspecto, encontro apoio nas ideias de Fayga Ostrower<sup>26</sup> (1987) sobre o potencial criador, me aproximo à medida em que me associo através dessa pesquisa, no momento em que Fayga menciona como cada ato de criação carrega consigo uma série de possibilidades e virtualidades que se acumulam ao longo do processo. Essas possibilidades não se apresentam apenas como uma mera acumulação, mas sim como processos que organizam e configuram o material criativo. Ao sedimentar essas ideias, inevitavelmente excluimos algumas possibilidades, filtrando e selecionando o que se tornará realidade. No ato de configurar e definir, novas alternativas surgem revelando que o processo criativo é intrinsecamente contínuo. A cada decisão tomada, um novo ponto de partida é estabelecido, transformando e revitalizando o impulso criativo original (OSTROWER, 1987).

<sup>23</sup> Kelley, T., & Littman, J. (2001). *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*. Crown Business.

<sup>24</sup> Eckert, C. M., & Stacey, M. (2000). Sources of inspiration: a language of design. *Design studies*, 21(5), 523-538. Kolli, S., Anand, M., & Modi, K. B. (1993). Design for creativity. *Design studies*, 14(4), 407-417.

<sup>26</sup> Ostrower, F. (1987). *Criatividade e Processos de Criação*. Vozes.



Conceituar, selecionar e excluir possibilidades são etapas constantes em todo processo criativo que se baseia em coleções. Embora cada elemento isolado possa oferecer suas próprias possibilidades, a combinação desses elementos frequentemente resulta em algo diferente do que foi inicialmente concebido, levando o processo criativo a avançar ou retroceder e eu posso experimentar esse processo amplamente a cada vez que aceito ou rejeito uma possibilidade oferecida pelos algoritmos. Por isso, a exploração de possibilidades se torna essencial neste contexto, onde uma fonte dinâmica e rica de referências se revela atrativa para mim como criador. Isso justifica meu comprometimento com um recurso que oferece uma ampla - quase infinita - gama de oportunidades criativas.

Através das ferramentas de inteligência artificial consigo encontrar uma fonte de incentivo e colaboração essenciais para explorar novas possibilidades estéticas e experimentar estilos diversos. Quando integro elementos gerados pelas ferramentas generativas em minhas obras, consigo ampliar o meu repertório criativo e estabelecer diálogos inovadores entre minha criatividade humana e o algoritmo. Através dessa interação me sinto impulsionado em minha produção artística e vejo potencial para desenvolver obras singulares e dotadas de originalidade. Nesse contexto, Flusser oferece uma reflexão pertinente ao discutir as imagens técnicas e argumenta que na era digital, as imagens não são mais meras representações, mas sim produtos de cálculos e algoritmos que reorganizam o sensível. Flusser afirma que as imagens técnicas são informações sintetizada e codificadas, que desafiam a noção tradicional de autoria e criatividade, pois emergem de processos automatizados". Essa ideia ressoa com a prática de integrar elementos gerados por IA, onde a autoria se torna um processo colaborativo entre humano e máquina, redefinindo os limites da criação artística.

Por outro lado, Rancière (2005), ao discutir o trabalho e a arte na era tecnológica, destaca como a tecnologia não apenas amplia as possibilidades criativas, mas também redefine a partilha do sensível. Ele argumenta que a arte na era tecnológica não se limita à produção de objetos, mas envolve a reconfiguração do visível e do dizível, criando novas formas de experiência estética e participação (RANCIÈRE, 2005). Essa perspectiva reforça a ideia de que a colaboração com ferramentas de IA não é apenas uma extensão técnica, mas uma forma de redistribuir o sensível, onde a criatividade humana e a precisão algorítmica se entrelaçam para criar novas narrativas visuais.



Ainda recorro à Fayga Ostrower quando argumenta que a imaginação criativa está intrinsecamente ligada a um pensamento específico sobre a realização prática. Ela enfatiza que a especialização excessiva na tecnologia moderna e na sociedade contemporânea não promove a verdadeira criatividade, mas sim um adestramento técnico que negligencia a sensibilidade e a inteligência espontânea do indivíduo. Essa Crítica ressalta a importância de equilibrar o uso de tecnologia com a intuição e a sensibilidade humanas, evitando que a arte se torne mera reprodução técnica.

A criatividade, para Ostrower, não se limita apenas às artes, mas surge do interesse e entusiasmo do indivíduo por certas matérias ou realidades, e da capacidade de se relacionar com elas de forma afetiva. Ela critica a ideia de que a criatividade esteja restrita às artes, enquanto outras áreas de atuação humana são desvalorizadas, como a comunicação transformada em meros meios comerciais. Ostrower destaca a importância da materialidade na criatividade, argumentando que a imaginação criativa se manifesta em afinidade e empatia com a materialidade específica de cada área de atuação. Por fim, ela menciona que a perspectiva ampla de um indivíduo e seus valores de vida são essenciais para seu pensamento e ação criativa.

O vício de considerar que a criatividade só existe nas artes, deforma toda a realidade humana. Constitui uma maneira de encobrir a precariedade de condições criativas em outras áreas de atuação humana, por exemplo na da comunicação que hoje se transformou em meros meios sem fins, sem finalidades outras do que comerciais. (OSTROWER, p.38-39, 1987)

Em seu livro *Criatividade e processos de Criação*, Fayga discorre que o ser humano criativo desempenha esse papel através da realização de uma necessidade, do sentido que relaciona o criar à ideia de dar forma a algo, de maneira ordenada e configurada. É através da relação de múltiplos eventos ao nosso redor que se configura a experiência de viver e a partir disso nascem os significados. Aqui eu busco ressaltar a necessidade de investigar como vivenciar experiências através da inteligência artificial e como isso influencia o processo criativo, o que posteriormente vai levantar questões profundas sobre originalidade, autoria e identidade artística. Quando me relaciono com esse tema, elevo minhas compreensões sobre os desafios que essa intersecção proporciona. Nesse ponto chego a me questionar onde está a materialidade da produção e quanto dessa contribuição é minha ou é do algoritmo que me apresentou aquelas referências, mas com Rancière me permito



compreender que essa curadoria é uma forma de compartilhar de maneira sistemática o que escolhemos mostrar através da partilha do sensível.



*Figura 10 Reinterpretação de Girl with a Pearl Earring. DALL-E 2 (2022). ART SHORTLIST. DALL-E 2: AI able to generate images that look like artworks. Disponível em: <https://artshortlist.com/en/journal/article/dall-e-2>. Acesso em: 4 jan. 2023*

Das várias formas como desenrolo o meu processo criativo, a primeira etapa envolve uma minuciosa exploração e coleção de imagens de referência disponíveis na internet e em outros meios, como livros, revistas, quadrinhos e cenas do cinema. Como Fayga menciona, essa etapa de colecionar imagens é uma prática que pode ser experienciada através da intuição, sendo ligados a fenômenos que me colocam no ponto focal da referência e da expectativa que construo quando começo a produzir algo.

É através dessa observação do mundo recriado que manifesto meus interesses, desejos, curiosidades e medos. Assim, crio intuitivamente e por necessidade, não somente por querer ou gostar, mas por precisar dar vazão a inquietações que se transparecem através dos meus processos de criação. Por meio da pesquisa em plataformas que permitem o compartilhamento de imagens, como o Instagram, Pinterest e até os resultados de pesquisa o Google, escolho cuidadosamente aquelas que motivam ou despertam o meu interesse, alinhando-se à concepção artística que estou idealizando para retratar uma inquietação específica e dar formato à obra em questão. Essa prática de coleta de imagens não é apenas um ato de seleção, mas também uma partilha do sensível, como propõe Rancière (2005).



Ao reunir referências visuais, participo também de um processo de redistribuição do sensível, onde as imagens coletadas refletem não apenas minhas escolhas pessoais, mas também uma coleção de sensibilidades que serão compartilhadas através da minha fatura artística. Assim, a seleção de imagens torna-se um ato político, no sentido de que reorganiza o que é visível e dizível no campo da arte. E de acordo com o autor:

*Uma partilha do sensível fixa, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação" (RANCIÈRE, 2005, p. 14).*

A partir das imagens coletadas e das criações geradas por essas ferramentas, confecciono os painéis semânticos ou Moodboards, da mesma forma que Keller (2015) descreve. Esses painéis, também descritos por Pasman<sup>27</sup> (2003) falam sobre a potência das referências visuais no processo criativo, servem como extensão da memória e como um guia de referências estéticas ao longo do meu processo de fatura artística.

Além dessa coleta de imagens, utilizo ferramentas generativas alimentadas por algoritmos de inteligência artificial para obter imagens originais que se encaixam no contexto e no estilo do que estou buscando representar. Esse processo de geração de imagens artificiais também pode ser entendido como uma partilha do sensível, pois envolve a seleção e a rejeição de resultados de acordo com minha sensibilidade e intenção artística. Cada imagem gerada e descartada reflete uma decisão estética que, por sua vez, contribui para a construção de um novo comum sensível. A inteligência artificial, nesse caso, não é apenas uma ferramenta técnica, mas um agente que participa dessa redistribuição do sensível, ampliando as possibilidades de criação e interpretação. Essa prática reforça a importância de uma abordagem estruturada e organizada na materialização da ideia, fornecendo um suporte visual tangível para orientar e inspirar o desenvolvimento da minha obra.

<sup>27</sup> PASMAN, Gerrit-Jan. (2003) Designing with Precedents. Brummen.



## 2.4 Paineis para debruçar sobre

Painéis semânticos ou moodboards são ferramentas visuais utilizadas para catalogar referências imagéticas no processo criativo. Comumente compostos por imagens coletadas por diferentes técnicas – como colagens, recortes de revistas, amostras de tecidos e desenhos –, esses painéis servem como ponto de partida para o desenvolvimento conceitual de um projeto. No contexto atual, o avanço das tecnologias digitais expandiu essa prática, permitindo a coleta de imagens por meio de pesquisas na internet e, mais recentemente, a produção artificial de referências visuais através de algoritmos generativos.

A funcionalidade dos moodboards varia conforme o propósito: podem ser utilizados para comunicar e compartilhar visões entre uma equipe em projetos colaborativos ou fornecer uma visualização prévia ao cliente no caso de encomendas personalizadas. Como apontam McDonagh e Denton<sup>28</sup> (2005, p. 36), os moodboards podem “auxiliar a comunicação e inspiração durante todo o processo de concepção”. Essa estrutura visual, portanto, facilita a troca de ideias, permitindo que diferentes agentes envolvidos em um projeto alinhem percepções estéticas e conceituais.

Além de estimular a criatividade, os moodboards também desempenham um papel na formação do olhar crítico e na articulação estética, aspectos essenciais para profissionais que lidam com a composição visual. Como pontuam Ferreira e Couto<sup>29</sup> (2012, p. 12), “A forma de conduzir essa articulação é orientada pelos objetivos propostos, pelos métodos utilizados e pelo campo de atuação em que o objeto de estudo se insere”. Assim, a prática de consumir, analisar e estruturar diferentes painéis semânticos auxilia na construção de uma disciplina perceptiva, permitindo ao criador transitar entre referências diversas e ampliar sua bagagem visual. Ou seja, o corpo teórico é tão diversificado em relação ao processo de criação quanto a construção desse olhar. Essas imagens trazem sentidos criados a partir de interfaces, experiências e pré-conceitos de quem estiver no papel de observador. Essas imagens são, entretanto, fontes de enriquecimento da fatura artística, o que permite as suas representações em diferentes formatos durante as diversas etapas do processo.

<sup>28</sup> MCDONAGH, D.; DENTON, H. Exploring the degree to which individual students share a common perception of specific mood boards: observations relating to teaching, learning and team-based design. *Design Studies*, 2005. p. 36.

<sup>29</sup> FERREIRA, Marília Mesquita; COUTO, Rita. *Estudos da Imagem: narrativas visuais*. Salvador: EDUFBA, 2012.



Segundo Sorger e Udale<sup>30</sup> (2009, p.26) “painéis de inspiração, temáticos e conceituais são essencialmente uma destilação da pesquisa”. No processo criativo em arte, do ponto de vista que exerço na ilustração, o apoio dessas imagens coletadas é diferentemente útil em cada etapa do processo, seja para o esboço na concepção das formas e silhuetas, para o detalhamento de elementos como roupas e objetos de cena ou para o acabamento de detalhes como textura e outros pormenores.

Essa abordagem já era comum a artistas, historiadores da arte e designers. No entanto, agora, além das imagens resultantes de pesquisa, integro figuras produzidas por algoritmos de inteligência artificial aos meus processos. Santos e Jacques (2009) destacam que o uso efetivo do painel semântico, também conhecido como mood board, é comumente atribuído a áreas do design que lidam com informações mais efêmeras para o desenvolvimento de produtos. Eles ressaltam que essa técnica, embora seja uma ferramenta importante, ainda carece de informações específicas sobre o assunto. A criação de formas durante o processo artístico, acompanhada pela ação e pelo pensamento, tem como objetivo a elaboração de novas e significativas organizações, utilizando elementos conhecidos e esperados para esse momento de criação. Quando digo "novas", estou me referindo ao fato de que essas formas expressam características originais que as distinguem das referências utilizadas anteriormente. Já o termo "significativas" denota que essas novas formas proporcionam uma perspectiva diferente sobre a situação em questão. Esboços, moodboards, colagens e outras representações visuais são utilizados para externalizar essas organizações, servindo como uma espécie de pré-materialização das ideias e conceitos, o que permite avançar no processo criativo ao dar forma ao problema para encontrar uma solução.

Fayga Ostrower (1987) traz a percepção de que o processo de criação artística frequentemente envolve a compreensão de significados abrangentes, o uso de imagens referenciais e a expressão visual dessas ideias. Nesse sentido, o moodboard serve como uma ferramenta crucial para otimizar essa compreensão por meio da comunicação gráfica e da rápida visualização, como dito por Santos e Jacques (2009). A partir da seleção cuidadosa de imagens, cores, texturas e outros elementos visuais, o mood board facilita o raciocínio projetual e permite uma exploração mais

<sup>30</sup> SORGER, Richard; UDALÉ, Jenny. Fundamentos do Design de Moda. Tradução de Joana Figueiredo e Diana Aflalo. Revisão técnica de Camila Bisol Brum Scherer. Porto Alegre: Bookman, 2009.



aprofundada das ideias durante o processo criativo. Além disso, Kolli (1993) ressalta a importância das referências visuais no processo criativo, enfatizando como elas podem servir como fonte de inspiração e guia para o desenvolvimento da obra. Ao integrar as definições de Santos e Jacques (2009) sobre o moodboard com o que Ostrower (1987) diz sobre o processo de criação, podemos compreender melhor a relevância e o potencial dessa técnica no contexto artístico contemporâneo.

Na fase de execução das obras, as ferramentas de inteligência artificial se tornam parceiras colaborativas. Utilizar algoritmos e técnicas de processamento de imagem para manipular, transformar e combinar elementos visuais presentes nas imagens de referência e nas obras geradas pela inteligência artificial. Essa etapa é iluminada pelas ideias de Venâncio Junior (2019) que entre outras inquietações, vai abordar questões que vão da estética humana à arte das máquinas. Venâncio apresenta suas ideias a partir de uma exposição que aconteceu em 2018 denominada “Arte e estética de inteligência artificial” que ocorreu no Instituto Okinawa de Ciência e Tecnologia, em Okinawa, no Japão. Essa exposição foi movida pela pergunta “Poderia uma inteligência artificial realmente produzir arte?”. Refletir sobre essas interações dinâmicas me permite explorar novas possibilidades visuais, desafiar limites e expandir meu repertório criativo. Essa questão ressoa com as discussões de Rancière (2005), onde ele explora a relação entre arte e tecnologia, destacando como as práticas artísticas contemporâneas reconfiguram o sensível através de novas formas de produção e colaboração.

Rancière argumenta que a tecnologia não é apenas uma ferramenta neutra, mas um agente que participa ativamente da redistribuição do sensível. Ele afirma que “as artes mecânicas, como a fotografia e o cinema, não são simplesmente técnicas de reprodução, mas formas de reconfigurar a forma de se ver e falar sobre, criando novas possibilidades de experiência estética” (RANCIÈRE, 2005, p. 46). Da mesma forma, a inteligência artificial, ao gerar e manipular imagens, não apenas reproduz, mas também reinventa o sensível, desafiando as fronteiras tradicionais entre autoria humana e produção mecânica. Essa colaboração entre humano e máquina reflete uma nova forma de partilha do sensível, onde a sensibilidade artística é ampliada e redefinida através da interação com algoritmos e sistemas generativos. Refletir sobre essas interações dinâmicas me permite explorar novas possibilidades visuais, desafiar limites e expandir meu repertório criativo. A inteligência artificial, nesse contexto, não substitui a sensibilidade humana, mas a complementa, criando um diálogo entre a



intenção artística e as possibilidades técnicas. Como Rancière sugere, a arte não está limitada a um único regime de expressão, mas se reinventa constantemente através da interação com novas tecnologias e formas de produção. Assim, essa colaboração acontece de forma que não apenas amplia as possibilidades criativas, mas também redefine o que pode ser visto, sentido e compartilhado no campo da arte.

Das imagens derivadas desse processo, executo a finalização das obras de maneira orgânica-digital, utilizando não somente ferramentas de desenho como tablet, caneta digital, mas em alguns casos, até transferindo para mídias físicas como papel ou outras formas de finalização conforme desejado. Dessa junção de processos homem-máquina, se alimentam ideias já discutidas e abordadas por artistas como o NÓBREGA (2017) que em seu trabalho *bot\_nic*, que vai além dos algoritmos com suas construções cibernéticas amalgamadas a sistemas orgânicos de plantas. Entendo como uma transcendentalidade, do tipo que atravessa a tecnologia como criatura e regressa ao criador humano, seja na maneira em como o processo acontece, ou da forma como o receptor dessa mensagem pode ser impactado por ela.

Essa dinâmica criativa ressoa com as ideias de Fayga Ostrower em investigar a intuição e a criatividade como forças que transcendem a mera técnica ou racionalidade, permitindo que possamos explorar um processo criativo não-linear, mas sim de fluxo orgânico que envolve intuição, experimentação e a capacidade de transcender limites preestabelecidos. Dessa forma, não posso sucumbir à ideia de que a criatividade se limita ao domínio de técnicas ou ao uso de ferramentas, mas surge da habilidade de unir sensibilidade, intuição e saber em um fluxo constante de exploração e descoberta. Essa perspectiva se alinha à minha prática artística, onde a tecnologia não é vista como um fim em si mesma, mas como uma extensão da minha intuição e sensibilidade, permitindo que o processo criativo flua entre o digital e o físico, entre o algorítmico e o orgânico.

## **2.5 Tecno-Mutualismo**

A relação entre arte e tecnologia não se dá apenas como um embate entre tradição e inovação, mas como um processo de cooperação mútua. Em um cenário onde algoritmos aprendem a compor imagens e ferramentas digitais refinam a materialidade do traço, artistas encontram na tecnologia não um substituto, mas um aliado para expandir suas práticas criativas. Esse fenômeno não se limita a um uso



instrumental das máquinas, mas inaugura novas formas de coautoria, nas quais o humano e o algorítmico se entrelaçam em um fluxo contínuo de experimentação e descoberta.

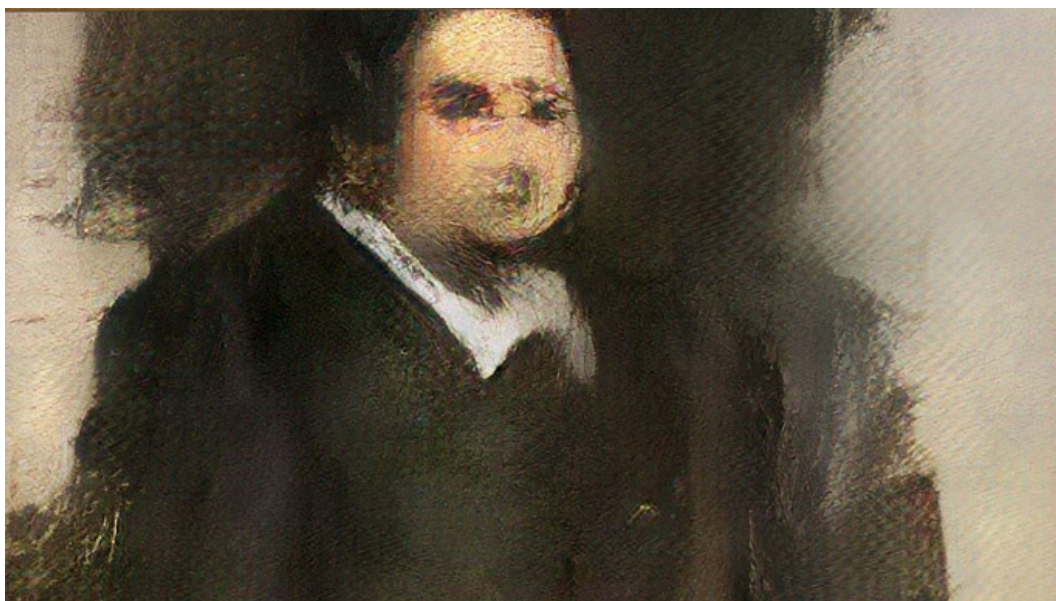
Essa fusão entre arte e inteligência artificial não apenas amplia as possibilidades visuais, mas também desafia os limites da autoria, o que leva a questionar o papel do artista diante das máquinas que agora participam do processo criativo. Um exemplo emblemático dessa relação é abordado por LOCH (2021), onde relata que, em meados de outubro de 2018, o coletivo de artistas parisiense Obvious ganhou destaque internacional ao criar uma obra de arte com o auxílio da inteligência artificial (IA) intitulada Edmond de Bellamy, que foi vendida por US\$ 432.000,00 em um leilão da Christie's.

Esse foi o primeiro quadro produzido com IA a ser leiloadado pela empresa, gerando debates sobre a definição de arte e as fronteiras da participação da IA na criação artística, trazendo para o grande público um questionamento que antes era restrito ao meio acadêmico: se a tecnologia pode criar, o que ainda define o artista?" (LOCH, 2021, p. 21).

O jornal The Guardian questionou se era realmente arte, enquanto o canal de tecnologia do portal UOL perguntou sobre os limites da substituição dos humanos pela IA. Embora a temática "arte e tecnologia" seja familiar no meio acadêmico, a venda desse quadro por um valor tão alto trouxe a discussão para o público em geral, expandindo o debate para ambientes não acadêmicos.

A obra faz parte da série La Famille de Bellamy, composta por onze retratos em estilo clássico europeu, com Edmond representado como o último da linhagem. O algoritmo que a gerou foi alimentado com dados de imagens de retratos existentes e treinado para criar imagens inéditas a partir dessa associação de dados.





*Figura 11: Edmond De Bellamy (GANs). Coletivo Obvious (2018) COLETIVO OBVIOUS. Edmond De Bellamy. 2018. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Edmond\\_de\\_Bellamy](https://pt.wikipedia.org/wiki/Edmond_de_Bellamy). Acesso em: 4 abr. 2025.*

É evidente que a ascensão de ferramentas desse tipo venha a causar impactos no processo criativo de artistas ao redor do mundo. No campo das artes, sobretudo na área comercial, as promessas de ganho de produtividade têm encantado as grandes produtoras e assombrado os artistas, tanto emergentes quanto consolidados. No ano de 2022, uma feira anual de artes no Colorado premiou artistas nas categorias de pintura, costura e escultura. Na premiação, entretanto, um dos participantes foi premiado sem manipular sequer um pedaço de argila ou uma pincelada em suas telas.

Utilizando uma imagem criada pela ferramenta MidJourney — programa de inteligência artificial que transforma entradas de texto (prompts) em imagens de realismo convincente até para olhos treinados. O artista Jason Allen tornou-se famoso ao ser premiado com sua obra *Théâtre d'opéra Spatial*, que se tornou uma das primeiras obras de IA a vencer um prêmio desse tipo (SARAIVA, 2022) . Esse acontecimento causou revolta entre os artistas competidores, que o acusaram de trapaça (SARAIVA, 2022).

<sup>31</sup> SARAIVA, J. Obra feita por IA causa polêmica após vencer concurso de arte. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/mundo/ciencia-e-tecnologia-int/obra-feita-por-ia-causa-polemica-apos-vencer-concurso-de-arte>>. Acesso em: 06 dez 2023.





Figura 12: *Théâtre d'Opéra Spatial*. MidJourney. Acervo de Jason Allen (2022) ALLEN, Jason. 2022. Disponível em: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9%C3%A2tre\\_d%27op%C3%A9ra\\_spatial](https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9%C3%A2tre_d%27op%C3%A9ra_spatial). Acesso em: 4 abr. 2025.

Em meu trabalho, a integração de ferramentas generativas e inteligência artificial (IA) tem sido essencial para explorar novas formas de expressão. Ao combinar processos digitais e manuais, crio obras que refletem essa interação híbrida, em que a sensibilidade humana e a precisão técnica se fundem. Essas experimentações resultam em peças que questionam a relação entre criador e tecnologia, abrindo espaço para reflexões sobre o sensível e o comum na arte contemporânea (RANCIÈRE, 2005).

Penso nesse assunto como um artista envolvido no processo criativo para a indústria do entretenimento. Dentro desses processos, está meu nicho favorito, denominado *concept art* – ou arte de concepção –, que se difere da arte conceitual, esta última com definições específicas no cenário das artes visuais. Na arte de concepção, a capacidade de reunir ideias distintas em busca de originalidade é fundamental para elaborar designs de personagens, cenários, vestimentas e objetos que constroem universos ficcionais, seja em filmes, animações ou jogos eletrônicos (LOOMIS, 1947).

O desenho preparatório sempre foi fundamental na pré-produção, etapa que integra meu processo criativo. Como destaca Loomis (1947, p. 292) em *Creative Illustration*:



*"É importante que o artista tenha firmemente em mente a diferença básica de atitude em um esboço em comparação com a obra final. Logicamente considerado, um esboço é uma busca por informações que serão posteriormente transpostas para a coisa final. É a 'fixação' dos elementos essenciais que você considera importantes. Todo esboço deve ter algo definido que você está procurando. (...) A concepção mental do assunto é sempre abstrata. Não podemos saber qual será o efeito visual até o colocarmos no papel. 'Ver uma imagem na mente' é um pouco pitoresco como frase do que na realidade. Não vemos verdadeiramente a coisa até dominarmos os problemas associados a ela." (LOOMIS, 1947, p. 292).<sup>32</sup>*

Pessoalmente, muito me encanta a possibilidade de ser criador de um mundo único onde outras pessoas poderiam viver sua sensibilidade e imaginação partilhada através de uma tela de cinema ou do console de um videogame. E foi esse desejo de inspiração que me direcionou a entrar no mundo das artes como criador. Foi esse impulso que me levou a 800km distante da minha cidade natal e esse mesmo impulso que mantém viva a chama que ilumina meu caminho de artista.

Minha inquietação nesse sentido se torna um incômodo diante das profecias que nasceram juntamente com a relevância que essas ferramentas tomaram, debaixo das ameaças de morte que o cenário artístico vem sofrendo por parte dos profetas mais radicais que dizem que será o fim da produção artística feita por mãos humanas. Talvez seja um exagero caótico o que se desponta nesse momento, até pela apreensão que o tema cause num cenário pós pandêmico onde uma das coisas que o confinamento revelou foi justamente a propensão artística de muitos - que viram nesse contexto a oportunidade de se aprimorar e se revelar como artistas - e que diante dessa ameaça, viram seus sonhos correrem o risco de serem engolidos pelo trabalho incansável das máquinas.

Então foi a partir de depoimentos de outros artistas que até já testemunharam demissões misteriosas em suas companhias. Há de fato um medo de que sistemas de criação em IA eliminem vagas de trabalho num futuro mais próximo, esse medo cresce de acordo com a maneira que algoritmos cada vez mais inteligentes se aprimoram em suas atividades, como por exemplo o DALL-E2 que é capaz de entregar imagens com características únicas, baseados numa descrição de texto, ou o Lensa que produz retratos estilizados com qualidade encantadora utilizando combinações de estilos e imagens reais.

<sup>32</sup> LOOMIS, Andrew. Creative Illustration. Nova York: Viking Press, 1947.



Assumindo uma particularidade como entusiasta da tecnologia, me ponho em situação dúbia em relação à usabilidade dessas ferramentas. Com o olhar treinado que nós artistas conquistamos ao longo dos anos, é relativamente fácil compreender quais problemas uma imagem gerada por IA traz em si, e a perfeição pode ser a mais fácil de ser percebida. No entanto, admito que produzir imagens com tamanha facilidade - ainda que imperfeitas em diversos aspectos - coloca a nós, criativos num patamar de facilidade em relação a certas etapas do processo criativo, sobretudo naqueles momentos em que há uma névoa imaginativa, aquele instante em que diante da inércia de uma página em branco sentimo-nos bloqueados sem saber por onde começar. Eu considero que essa etapa pode ser até dolorida dentro desse processo e que gerar imagens com essas ferramentas para chegar perto do objetivo desejado, é divertido por si só, ainda que o resultado final das imagens não te deixe satisfeito ainda.

Na indústria de concept art, a etapa de esboçar ideias e criar imagens conceituais pode ser significativamente facilitada pelo uso dessas ferramentas. Embora não substituam completamente o artista, os algoritmos podem fornecer uma base sólida para desenvolver formas e silhuetas que motivam o processo criativo de personagens e elementos que compõem o trabalho dessa área. Assim, é possível contratar menos profissionais para essas vagas e com um contingente menor de artistas - e a quantidade certa de operadores desses algoritmos - é possível alcançar resultados semelhantes, aproveitando ao máximo essas tecnologias. Embora as ferramentas generativas não possam oferecer o resultado final desejado de forma satisfatória, suas sugestões podem guiar o artista na direção desejada, economizando tempo e energia, sem comprometer a originalidade do trabalho produzido. Este argumento defende que a IA tem o potencial de contribuir positivamente para o mercado de trabalho, especialmente em setores que produzem entretenimento em massa.

Nestes ambientes, onde a produção é intensa e os resultados são impulsionados pelo capitalismo tardio, espera-se que a IA substitua alguns empregos em busca de maior eficiência e produtividade. No entanto, não vejo ameaças significativas para artistas que trabalham nas belas artes, arte contemporânea ou outras formas de expressão que não dependem de um ritmo acelerado para serem valorizadas. Por outro lado, na indústria do entretenimento comercial, como jogos e cinema, onde a colaboração de vários artistas é fundamental, os impactos positivos



ou negativos da IA podem ser mais evidentes. E se tratando de impacto nos artistas humanos, já é possível perceber movimentações contra essas implementações. Uma das maiores plataformas de artistas digitais no mundo, artstation.com já registrou protestos relevantes em relação a essas práticas.

A forma como essas ferramentas funcionam causa um desconforto nos artistas mesmo que eles não se envolvam com ela em suas produções. Os algoritmos utilizados nessa modalidade, são treinados utilizando um banco de dados alimentado pelo trabalho de milhares de artistas e geralmente de forma não autorizada. Seus acervos são construídos utilizando fotos, desenhos, esboços, desenhos técnicos e até estilos artísticos específicos e categorizados para serem reproduzidos. O Coletivo Obvious demonstra a partir de um manifesto em seu site, como essas ferramentas podem ser treinadas e utilizadas para produzir essas obras:

- 1- Primeiro é feito a escolha de um assunto que seja relevante ao momento, é feito um levantamento de informações, conversas, leitura de livros, visitas a exposições e tudo é transformado em dados para alimentar o algoritmo*
- 2- Inicia-se uma etapa de curadoria, construindo um banco de dados com imagens encontradas em vários meios, sejam online ou através de parcerias, mantendo em mente o objetivo final. Também leva-se em consideração que o algoritmo não poderá criar algo semelhante aos dados originais se as imagens forem muito diferentes uma das outras.*
- 3- O algoritmo é então configurado de acordo com o que se deseja obter. geralmente estes algoritmos não são construídos do zero, mas sim, com partes de diversos outros. essa pode ser a etapa mais demorada por consistir de tentativas e erros que são repetidos até chegar no resultado esperado.*
- 4- Assim que o algoritmo chega ao nível adequado de treinamento, ele já é capaz de produzir um grande volume de imagens, de figurativas às abstratas, baseadas nas imagens que foram alimentadas na etapa de curadoria e seus resultados são modulados de acordo com o objetivo final.*
- 5- O coletivo Obvious menciona que a obra de arte é algo que vai além de um arquivo digital. Então essa obra é transformada num trabalho físico a fim de permitir um novo nível de conexão com o espectador. No caso da produção feita nesse manifesto (Edmond de Belamy) optou-se por imprimir numa tela e exibir numa moldura de madeira dourada a fim de aumentar o impacto da imaginação coletiva e facilitar a identificação por parte do publico. Fonte: OBVIOUS. Manifesto<sup>33</sup>*

É relevante mencionar que o processo de criação de arte com algoritmos, através de IA não pode ser resumido como o simples pressionar de um botão. Existem várias etapas que demandam comprometimento para que se tornem realidade, ainda que sua base seja de produções tanto de artistas vivos e relevantes quanto de artistas

<sup>33</sup> OBVIOUS. Manifesto. [S.l.: s.n.], abr. 2020. Disponível em: <https://obvious-art.com/wp-content/uploads/2020/04/MANIFESTO-V2.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2024.



já consagrados pela história da arte. E é com base nessas fontes que as ferramentas de IA produzem imagens coletando, remixando e reproduzindo detalhes específicos para a construção de imagens novas, tidas como originais.

Compreendo que as ferramentas generativas nunca replicam um trabalho em particular, o que não dá pra necessariamente enquadrar seus trabalhos como plágio, mas o trabalho onde estas se apoiam são sim oriundos do trabalho de outros artistas e que muitas das vezes sequer foram consultados em suas autorizações, o que levanta uma questão ética sobre direitos autorais e privacidade nesses casos, sem contar na facilidade com que esses algoritmos conseguem reproduzir em poucos passos, detalhes de estilos que artistas humanos levaram vários anos para consolidar em suas técnicas particulares<sup>34</sup>.



Figura 13: Colagem digital Scorched Art. Arcipello vs. I.A. (2013). DeviantArt.  
Disponível em: <<https://www.deviantart.com/arcipello/art/Scorched-earth-304068383>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

---

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://ginangiela.com/is-ai-art-ethical/>>. Acesso em 13 Dez. 2023.



É nesse contexto que os protestos através do artstation.com se inflamam. Os artistas envolvidos e engajados nessa plataforma questionam que seus trabalhos estão sendo utilizados para treinar essas ferramentas que, por sua vez, têm suas funcionalidades revendidas sem que os artistas recebam um único centavo por sua contribuição não consensual.

Neste cenário, é perceptível que as máquinas - no caso, os detentores do algoritmo que se apossam da força do trabalho artístico - estão absorvendo a produção dos artistas humanos e se beneficiando disso, seja ao ocupar etapas do processo criativo ou ao lucrar com a exploração dos próprios artistas. O protesto realizado assumiu a forma de uma estratégia para sabotar o algoritmo: os usuários da plataforma, ao entenderem como o algoritmo funcionava, começaram a publicar versões da imagem "NO-AI" e autorizaram seu uso como fonte para as ferramentas de coleta de imagens. Esse movimento foi considerado bem-sucedido pelos usuários e, como resultado, a plataforma revisou suas políticas de uso de imagens para essa finalidade.



Figura 14: Protesto No to AI no ArtStation. Brushwarriors (2023) BRUSHWARRIORS. No to AI generated images – Protest on ArtStation. 2023. Disponível em: <https://brushwarriors.com/no-to-ai/>. Acesso em: 4 abr. 2025.

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://80.lv/articles/artstation-s-artists-have-united-in-protest-against-ai-generated-images/>> Acesso em 16 Jul. 2023.

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://brushwarriors.com/no-to-ai/>> Acesso em 16 Jul 2023.

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://ginangiela.com/is-ai-art-ethical/>>. Acesso em 13 Dez. 2023. I em: <<https://80.lv/articles/artstation-responds-to-the-no-to-ai-generated-images-protest/>> Acesso em 16 Jul. 2023.



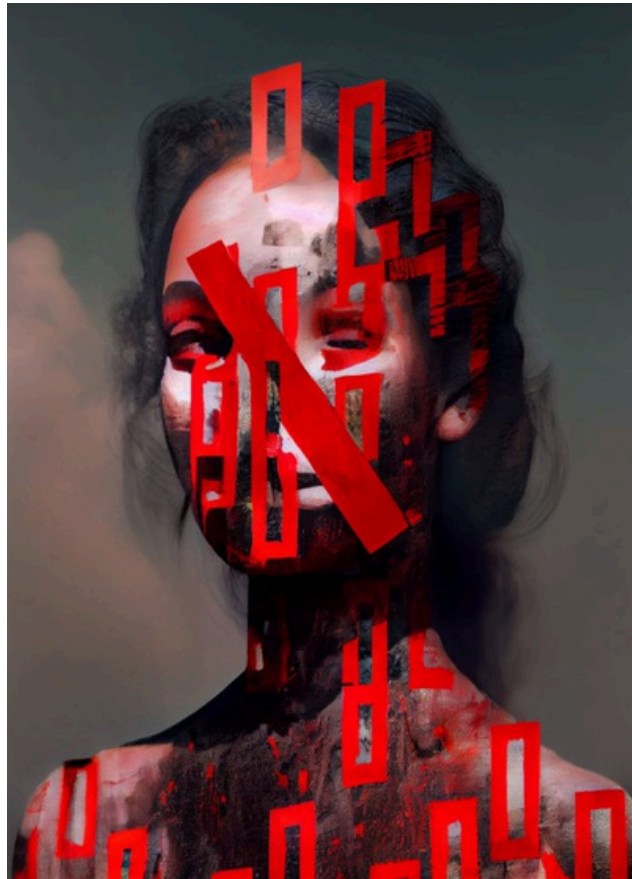


Figura 15: Crítica visual a algoritmos (envenenamento de IA). Brushwarriors (2023) BRUSHWARRIORS. No to AI generated images – Protest on ArtStation. 2023. Disponível em: <https://brushwarriors.com/no-to-ai/>. Acesso em: 19 jun. 2023.

## 2.6 Reverberações interativas

Diante desse cenário, torna-se essencial investigar não apenas como essas tecnologias afetam o mercado consolidado - tanto na publicidade, quanto no cinema ou no consumo de arte - mas também como influenciam diretamente a prática e a identidade artística. Se por um lado, as implicações legais e econômicas dessas ferramentas são discutidas no âmbito das grandes indústrias, por outro lado há um impacto mais subjetivo e experimental que se dá na experiência individual de artistas que lidam com essas novas possibilidades criativas no seu dia-a-dia.

É nesse ponto que minha pesquisa se insere: para além de compreender os desdobramentos da inteligência artificial na esfera comercial, busco explorar como essas ferramentas dialogam com processos artísticos individuais, reformulando não apenas a maneira como produzimos imagens, mas também a própria noção de autoria e identidade na arte contemporânea.

A relação entre arte e tecnologia sempre foi permeada por inquietações, um jogo contínuo que acontece entre a ampliação das possibilidades expressivas e a



reconfiguração da autoria. Se, historicamente, cada nova ferramenta ampliou o alcance do gesto criativo, levando do carvão ao pincel, da prensa tipográfica à fotografia, o avanço das inteligências artificiais se insere nesse fluxo de maneira peculiar.

Diferente de um pincel ou de uma câmera, que respondem à intenção do artista, as ferramentas de IA Generativos parecem atuar com uma certa autonomia, aprendendo padrões, simulando estilos e recombinao repertórios visuais para criar algo novo. Mas até que ponto essa criação pode ser considerada arte? E quem deve ser reconhecido como autor quando uma imagem gerada por IA é produto de um banco de dados treinados a partir de milhares de obras preexistentes, feitas por artistas humanos?

Essas questões não se restringem ao debate teórico, mas reverberam nos campos de disputa da indústria criativa, emergindo em greves históricas, campanhas publicitárias controversas e na própria economia oculta dos algoritmos.

Em 2023, uma greve de roteiristas e atores tornou-se um marco na relação entre arte e inteligência artificial. Liderado pelo Writer Guild of America (WGA), o movimento alertava para um risco que ia além da questão salarial: a substituição progressiva da criatividade humana por sistemas de IA treinados em roteiros já existentes<sup>38</sup>.

Atores também se mobilizaram contra a digitalização das suas performances sem consentimento. Tecnologias como Deep fake e reconstrução facial já permitem a recriação realista de vozes e expressões, tornando possível que um artista continue atuando mesmo após a sua morte. Um cenário parecido se desenhava no filme ROBOCOP<sup>39</sup> (1993) onde o exemplar policial Murphy, após ser brutalmente assassinado em serviço, é ressuscitado através da tecnologia de um corpo cibernético para continuar trabalhando em prol de uma sociedade falida, ou até em situações da vida real como o polêmico filme que traria James Dean de volta às telas em 2024. A partir dessa perspectiva, figuras icônicas do cinema começaram a incluir cláusulas contratuais para restringir o uso de suas imagens por IA. Keanu Reeves e

<sup>38</sup> VARIETY. Writers Strike 2023: AI Protections Take Center Stage. 2023. Disponível em: <https://variety.com/2023/biz/news/wga-ai-writers-strike-technology-ban-1235610076/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

<sup>39</sup> ROBOCOP. Direção de Paul Verhoeven. Produção de Arne Schmidt. [S.l.]: Orion Pictures, 1987. 1 DVD (102 min), son., color.



Samuel L. Jackson<sup>40</sup> foram alguns dos nomes que se posicionaram, Reeves deixou claro que não é contra as edições necessárias para melhorar a performance de um ator, fazendo com que ele pareça bem, e também escolher as imagens que melhor servem à história, mas ir além dessas edições tira a "agência" dos atores. Na sua luta contra os perigos da tecnologia deepfake, Reeves confirmou que tem uma cláusula em cada um de seus contratos de filmes que impede os estúdios de manipular digitalmente suas performances.

*"As pessoas estão crescendo com essas ferramentas: já estamos ouvindo músicas feitas por IA no estilo de Nirvana, há arte digital em NFT", disse Reeves. "É legal, tipo, 'Olha o que as máquinas fofas podem criar!' Mas há uma corporatocracia por trás disso que está tentando controlar essas coisas. Culturalmente, socialmente, vamos ser confrontados pelo valor do real, ou o não-valor. E o que será que nos será empurrado? O que será apresentado para nós?" (REEVES; STAHELSKI, 2023, entrevista concedida a WIRED)<sup>41</sup>*

"É esse sensorium. É espetáculo. E é um sistema de controle e manipulação", continuou Reeves. "Estamos de joelhos olhando para as paredes das cavernas e vendo as projeções, e não estamos tendo a chance de olhar para trás". Além disso, mais de 400 artistas, incluindo Paul McCartney e Ben Stiller, assinaram uma carta aberta requisitando ao governo norte-americano a resistir aos esforços das empresas de IA que insistentemente buscam enfraquecer as leis de direitos autorais, conforme reportado pelo The Times<sup>42</sup>. Frente às novas realidades, Madonna adotou uma postura menos conservadora, inclusive utilizando ferramentas generativas em seus projetos recentes<sup>43</sup>.

---

<sup>40</sup> JACKSON, S. L. Samuel L. Jackson has a strict no-AI clause in his contracts. Tech, Mashable Middle East, 22 jun. 2023. Disponível em: <https://me.mashable.com/tech/29549/samuel-l-jackson-has-a-strict-no-ai-clause-in-his-contracts>. Acesso em: 14 ago. 2023.

<sup>41</sup> WIRED. Keanu Will Never Surrender to the Machines. Entrevista com Keanu Reeves e Chad Stahelski. WIRED, 2023. Disponível em: <https://www.wired.com/story/keanu-reeves-chad-stahelski-interview/>. Acesso em: 22 mar 2025.

<sup>42</sup> HOLLYWOOD stars urge Trump to make AI pay for using their work. The Times, 18 mar. 2025. Disponível em: <https://www.thetimes.co.uk/article/hollywood-stars-urge-trump-to-make-ai-pay-for-using-their-work-tjnqtnxsx>. Acesso em: 21 mar. 2025

<sup>43</sup> MADONNA. Madonna is among the early adopters of AI video generators. Fast Company, 4 mar. 2024. Disponível em: <https://www.fastcompany.com/91046598/madonna-ai-video-generators>. Acesso em: 25 mar. 2025.



O cinema em suas narrativas sempre flertou com a imortalidade da imagem, a inteligência artificial desloca essa questão para um novo território: Quando a presença digital pode ser replicada indefinidamente, qual o valor da presença física? O filósofo Byung-Chul Han (2018) aborda a questão da presença física e digital em sua obra “No enxame: Perspectivas do digital<sup>44</sup>” onde observa que, diante de uma realidade percebida como incompleta, refugiamo-nos nas imagens, resultando em uma produção massiva de representações visuais que serve como reação de proteção e fuga. Essa compulsão por imagens, como selfies e outros “espasmos digitais”, reflete um narcisismo doentio que intensifica a individualização e enfraquece as relações interpessoais.

Han também descreve o “homo digitalis” como alguém que preserva sua identidade privada mesmo ao se comportar como parte do enxame digital. Ele se expressa externamente, de fato, anonimamente, mas via de regra ele tem um perfil e trabalha ininterruptamente em sua otimização. Assim, a replicação digital indefinida desafia a autenticidade da presença física, questionando o valor das interações humanas genuínas em uma era dominada pelo digital, levando a uma comunicação compulsiva que pode resultar na perda de reflexão crítica e na desintegração das relações interpessoais.

Esse debate não se limita ao cinema, já que no Brasil, a campanha publicitária da Volkswagen (2023), trouxe a cantora Elis Regina de volta aos palcos para um dueto com sua filha, Maria Rita, reacendendo a polêmica sobre o uso de tecnologia para “reviver” artistas falecidos. Embora a família da cantora tenha aprovado a peça publicitária, o Conselho Nacional de Autorregulamentação publicitária (CONAR) abriu um processo para investigar possíveis violações ao direito de imagem póstuma (FOLHA DE S.PAULO, 2023)<sup>45</sup>

Casos similares ocorreram globalmente, como o documentário que usou ferramentas de IA para recriar a voz do chef Antony Bourdain após seu falecimento (THE NEW YORKER, 2021)<sup>46</sup>. Essas práticas levantam uma questão fundamental

---

<sup>44</sup> HAN, Byung-Chul. No Enxame: Perspectivas do digital. Petrópolis: Editora Vozes, 2018.

<sup>45</sup> FOLHA DE S.PAULO. CONAR investiga campanha da Volkswagen com Elis Regina. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2023/07/conar-abre-processo-etico-contra-volkswagen-por-uso-de-imagem-de-elis-em-propaganda.shtml>

<sup>46</sup> THE NEW YORKER. The Ethics of Posthumous Voice Cloning. 2021. Disponível em: <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-gastronomy/the-ethics-of-a-deepfake-anthony-bourdain-voice>



sobre até que ponto a tecnologia pode reescrever a memória coletiva sem o risco de manipulação histórica ou exploração comercial indevida?

A lacuna na legislação brasileira agrava essa discussão. A Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98) protege obras intelectuais, mas não prevê regulamentações sobre o uso de traços identitários – como voz, estilo ou imagem – por algoritmos. Empresas têm explorado essa brecha para comercializar "colaborações virtuais" entre artistas vivos e mortos, sem a devida compensação aos herdeiros ou criadores originais.

O uso de IA na arte não apenas desafia conceitos tradicionais de autoria, mas também expõe um profundo desequilíbrio econômico. Plataformas como MidJourney e StableDiffusion faturam bilhões oferecendo assinaturas a usuários para gerar imagens com base em bancos de dados treinados em obras de artistas reais, ainda que menos de 3% dos criadores cujas obras alimentaram esses modelos recebem qualquer forma de compensação financeira (ARTNEWS, 2023)<sup>27</sup>.

Essa lógica de exploração reflete o que Byung-Chul Han (2022)<sup>[2]</sup> define como "capitalismo de vigilância criativa": dados artísticos são minerados, processados e revendidos como commodities, sem qualquer diálogo com os autores originais. A produção artística se torna, assim, um insumo invisível para corporações, que maximizam lucros ao custo da desvalorização do trabalho humano.

Os casos analisados neste capítulo demonstram que apesar da inteligência artificial oferecer novas possibilidades para a criação artística, sua utilização exige reflexões éticas e regulatórias urgentes. Artistas como Giselle Beiguelman e Mayara Ferrão empregam a IA para resgatar figuras históricas marginalizadas, como cientistas e ilustradoras do passado<sup>[3]</sup>, evidenciando o potencial da tecnologia para reimaginar narrativas silenciadas. A artista visual baiana Mayara Ferrão lançou mão da mesma estratégia para dar visibilidade a mulheres negras e indígenas durante o período

<sup>47</sup> ARTNEWS. The Hidden Cost of AI Art Platforms. 2023. Disponível em: <https://mcengkuru.medium.com/the-hidden-cost-of-ai-images-how-generating-one-could-power-your-fridge-for-hours-174c95c43db8>

<sup>48</sup> HAN, Byung-Chul. Infocracia: digitalização e a crise da democracia. Tradução de Gabriel S. Philipson, Editora Vozes, Petrópolis, RJ: 2022.

<sup>49</sup> ORLANDI, Ana Paula. Inteligência artificial abre possibilidades, mas também impõe desafios aos artistas. Revista Pesquisa Fapesp, 22 mar. 2023. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/inteligencia-artificial-abre-possibilidades-mas-tambem-impoe-desafios-aos-artistas/>. Acesso em: 22 mar. 2025.



colonial. No ensaio fotográfico *Álbum de desesquecimentos* (2024)<sup>50</sup>, ela imagina por meio de imagens geradas por IA cenas de maternidade ou homoafetivas. No entanto, esse processo não está livre de contradições. A IA Generativa, embora inovadora, depende de bancos de dados muitas vezes construídos a partir de trabalho precarizado e de conjuntos de informações que reproduzem estereótipos hegemônicos, como destacam pesquisadores indígenas envolvidos no projeto “IA/AI: Inteligência artificial, Arte e Indigeneidade”<sup>51</sup>. Além disso, questões como autoria compartilhada, apropriação indevida de obras e impactos ambientais - como os apontados na instalação *Insurreição micorrízica*<sup>52</sup>, de Cesar & Lois - revelam a complexidade desse debate.

A necessidade de regulamentação é clara, tanto para evitar a exploração de criadores quanto para garantir que a IA não perpetue desigualdades. Propostas como o Projeto de Lei nº 2.338/23<sup>53</sup> no Brasil são passos importantes nessa direção. Como observa Lúcia Santaella, (2023)<sup>54</sup> a criatividade foi "reimaginada" pela IA, mas seu uso deve ser guiado por princípios que equilibrem inovação, justiça e preservação da agência humana. Assim, a tecnologia pode se tornar uma ferramenta de expansão criativa, e não um vetor de dominação digital.

A negociação desse futuro passa pela criação de marcos regulatórios que garantam um equilíbrio entre inovação tecnológica e direitos dos criadores, assegurando que a IA não se torne um vetor de exploração, mas sim uma ferramenta de expansão da criatividade humana.

---

<sup>50</sup>FERRÃO, Mayara. *Álbum de desesquecimentos*. Revista Zum, 2022. Disponível em:

<https://revistazum.com.br/revista-zum-27/album-de-desesquecimentos/>. Acesso em: 20 de mar. 2025.

<sup>51</sup>AIAI Coletivo. *Indigenia*. AEI Art, 2024. Disponível em: <https://aei.art.br/aiai/indigenia/>. Acesso em: 23 mar. 2025.

<sup>52</sup>CESAR & LOIS, *Mycorrhizal Insurrection*, 2022. Disponível em: <https://unicamp.br/unicamp/noticias/2022/11/04/obra-de-arte-viva-coloca-pessoas-para-conversar-com-cogumelos-pelo-whatsapp/> Acesso em: 20 de mar. 2025.

<sup>53</sup>BRASIL. Projeto de Lei nº 2.338, de 2023. Dispõe sobre o uso ético da inteligência artificial no Brasil. Senado Federal, 2023.

<sup>54</sup>BRAGA, A e SANTAELLA, L. A inteligência artificial generativa e os desconcertos no contexto artístico. Revista Geminis. 2023.



### 3. CYBERJUNKIES

Antes de aprofundar a aplicação dessas ferramentas no meu processo atual, revisito um momento-chave da minha trajetória: a exposição CYBERJUNKIES, realizada como trabalho de conclusão de curso na graduação. Esse projeto, que marcou minha formação em Artes Visuais, não apenas consolidou um conjunto de práticas e reflexões sobre arte e tecnologia, mas também estabeleceu as bases para a investigação que desenvolvo atualmente.

Longe de ser um evento isolado no passado, essa exposição representou o ponto de partida para um questionamento contínuo: como as novas tecnologias influenciam o fazer artístico? De que maneira dialogam com a identidade e os processos de criação? Questões que, na época, exploravam a materialidade no desenho e na tatuagem hoje se expandem para um território híbrido, onde ferramentas digitais e inteligência artificial se tornam parte essencial do processo criativo.

Essa exposição, portanto, não foi um ponto final, mas o início de uma jornada que se desdobra até o presente. Ao revisitar esses registros, busco contextualizar o leitor sobre as origens dessa investigação, evidenciando como os temas e técnicas explorados naquele momento continuam a evoluir e a se transformar em diálogo com novas ferramentas e perspectivas.

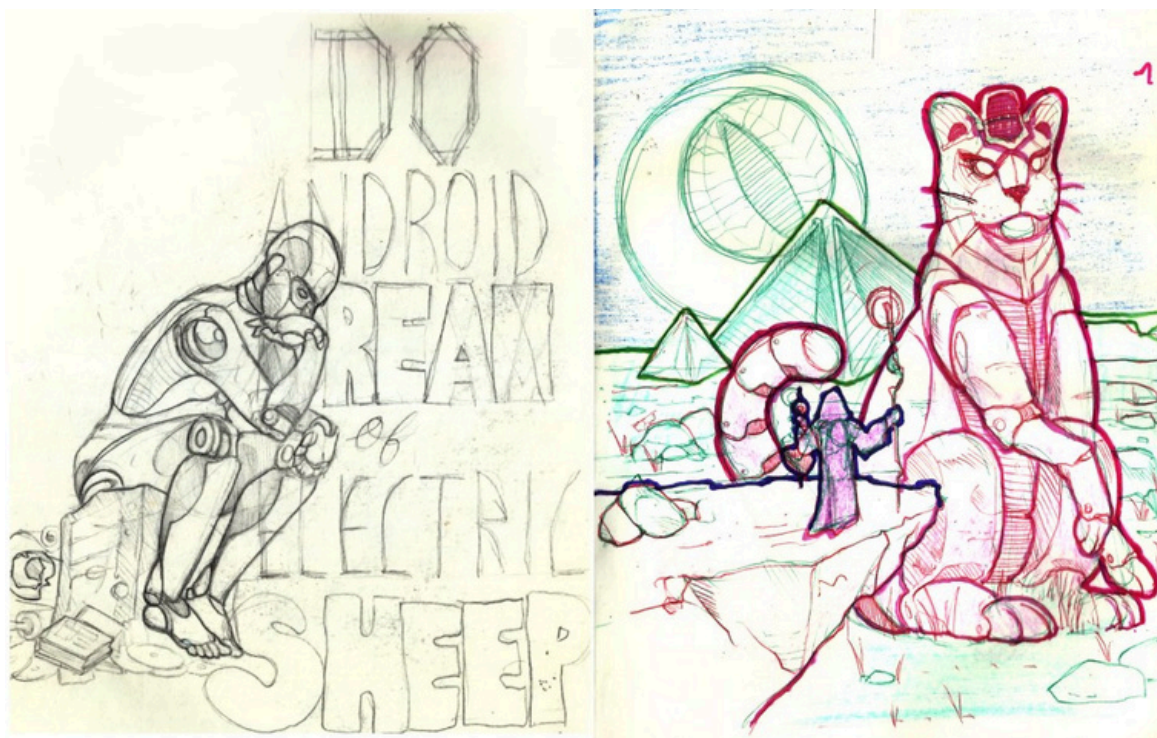


Figura 16: Andróides sonham com ovelhas elétricas? E cyberdivindade felina. Sketchbook. Acervo do autor (2022)



Ao revisitar essa fase, não a percebo como algo concluído, mas como uma memória viva, um "painel à mostra" que pavimentou e continua guiando meu trabalho atual por esse caminho estético e poético. Os temas que emergiram naquele período — influenciados por filmes, livros, quadrinhos, videogames e jogos de tabuleiro das décadas de 1990 e 2000 — permanecem centrais na minha produção. A fantasia, a ficção científica, a cultura pop e os cenários distópicos que habitavam meus desenhos e tatuagens naquela época não eram apenas referências estéticas, mas reflexos de inquietações que ainda hoje me movem.

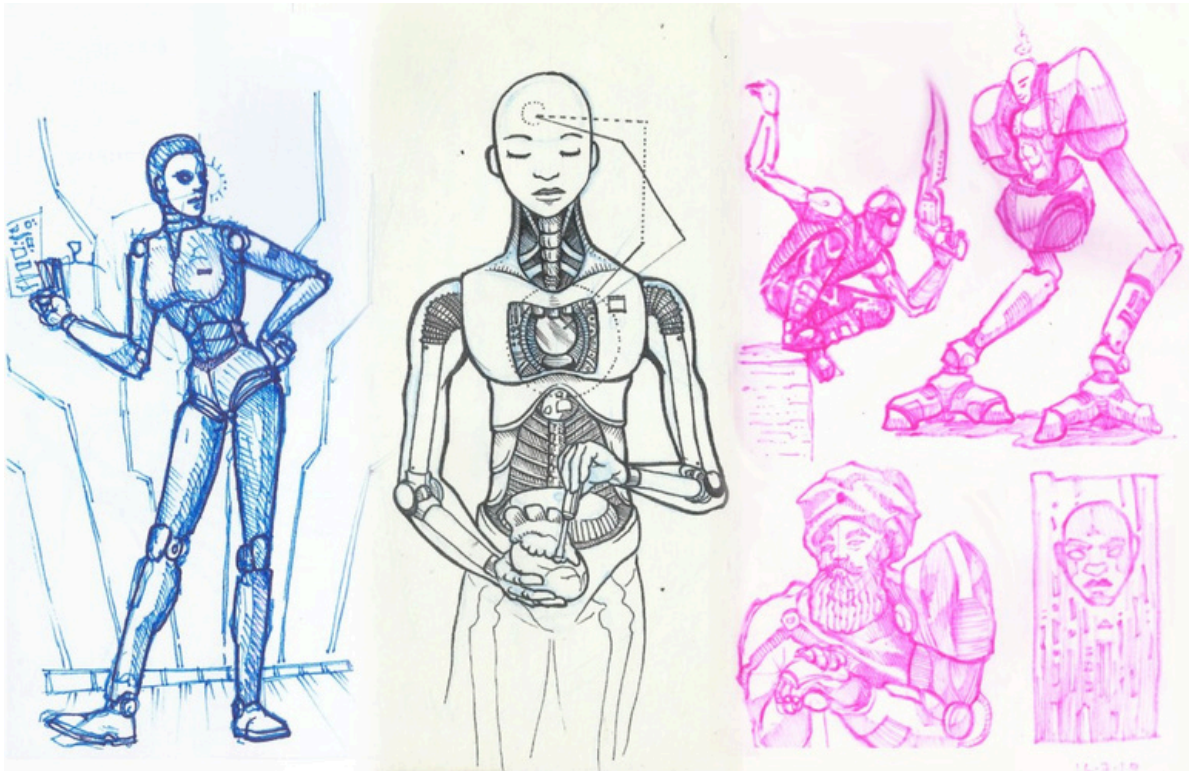


*Figura 17: Guichê intergalático, Mente industrial e Animismo. Acervo do autor (2021)*

Esse trabalho foi elaborado por meio do resgate de anotações visuais e reflexões registradas ao longo do tempo, mesmo sem que suas conexões fossem totalmente compreendidas à época. Ao reuni-las anos depois para esta pesquisa, percebo que elas dialogam entre si e fazem sentido no contexto de povoarem minha poética de influências particulares, representando meu processo único de criação e meu trabalho autoral. Como artista multidisciplinar, explorei diversos caminhos da produção artística, experimentando diferentes linguagens, como desenho, pintura, escultura, computação gráfica, gravura, cerâmica, poesia, fotografia e, por fim, tatuagem. Apresentei uma série de trabalhos inspirados pela fantasia, ficção científica, cultura pop, cinema e cenários distópicos, explorando uma estética que reflete essas influências.



***“Essa busca por identificação e identidade é natural para mim.”***



*Figura 18: Andróides sem nome. Acervo do autor (2021)*

Por estar constantemente produzindo com o auxílio de tecnologias e máquinas — seja por meio de ilustrações digitais ou no processo da tatuagem —, meu trabalho e processo criativo estão intimamente ligados às ferramentas que utilizo. Computadores, softwares, tablets, smartphones, telas de LCD, projetores e máquinas de tatuagem são essenciais para minha produção, e sua importância não pode ser ignorada.





*Figura 19: Releituras de arte egípcia. Sketchbook. Acervo do autor (2021)*



*Figura 20: Projeto digital de tatuagem sobre fotografia. Acervo do autor (2021)*

Chego a fantasiar se sou uma espécie de ciborgue, pois, ao desenhar sobre a pele com a máquina em punho, percebo o quão intrinsecamente estou conectado à minha própria produção artística. Meu processo de criação representa, de certa forma, a fusão entre humanos e máquinas. Essa temática sempre esteve presente nos meus cadernos de sketchbook e nas tatuagens que executo e, agora, torna-se o foco central desta exposição.





*Figura 21: Releituras de personagens. Sketchbook. Acervo do autor (2023)*

Na infância, minha principal inspiração veio da leitura. Foi nessa época que tive contato com meu primeiro livro de ficção científica, *Uma rosa no ano 2104*, do escritor brasileiro José Telles. A história se passava em um cenário distópico pós-guerra mundial, onde a Terra estava em processo de recuperação e as pessoas precisavam utilizar aparelhos para filtrar o ar devido à poluição. Uma semente de rosa encontrada pelo protagonista representava a maior esperança da trama.

Além dos livros, os quadrinhos e mangás também exerciam grande fascínio sobre mim, especialmente aqueles com narrativas cibernéticas. Embora não tivesse acesso a títulos mais famosos, como *Akira* (1982), *Ghost in the Shell* (1989) e *Judge Dredd* (1977), a TV aberta me cativou com animações como *Dragon Ball* (1985) e *Dragon Ball Z* (1990). Nesses animes, androides eram antagonistas principais, dotados de grande força e capacidade de absorver poderes. Na adolescência, tive contato com as ideias de Isaac Asimov (1920–1992) por meio de livros de RPG, que contribuíram significativamente para minhas motivações criativas.





Figura 22: Android N°16 (Dragon Ball Z, 1992)

Nos anos 1990, os filmes de ação com temática cyberpunk estavam em alta. O estilo cyberpunk caracteriza-se por uma realidade social onde há altíssima tecnologia e imensa desigualdade social. Esses conceitos, porém, não se limitam à ficção. O próprio termo cyberpunk pode ser decomposto em duas partes: cyber, que representa os avanços científicos e a alta tecnologia — inteligência artificial, meios de comunicação, dispositivos corporais, implantes e próteses —, e punk, que remete à degradação da vida urbana, marginalidade, drogadição e corrupção de poderes paralelos. Essa dualidade é definida por Kellner (2001) em seu livro *A cultura da mídia*:

*Cyber é grego; significa controle. Com ela foi formada a palavra cibernética, indicativa de um sistema de controle altamente tecnológico que combina computadores, novas tecnologias e realidades artificiais como estratégia de manutenção e controle [...] O punk, [...] indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana [...] Como fenômeno da subcultura, cyberpunk [...] significa uma postura vanguardista incisiva em relação à tecnologia e a cultura ávida de abraçar o novo e disposta a rebelar-se contra as estruturas e as autoridades estabelecidas (KELLNER, 2001, p.383).*

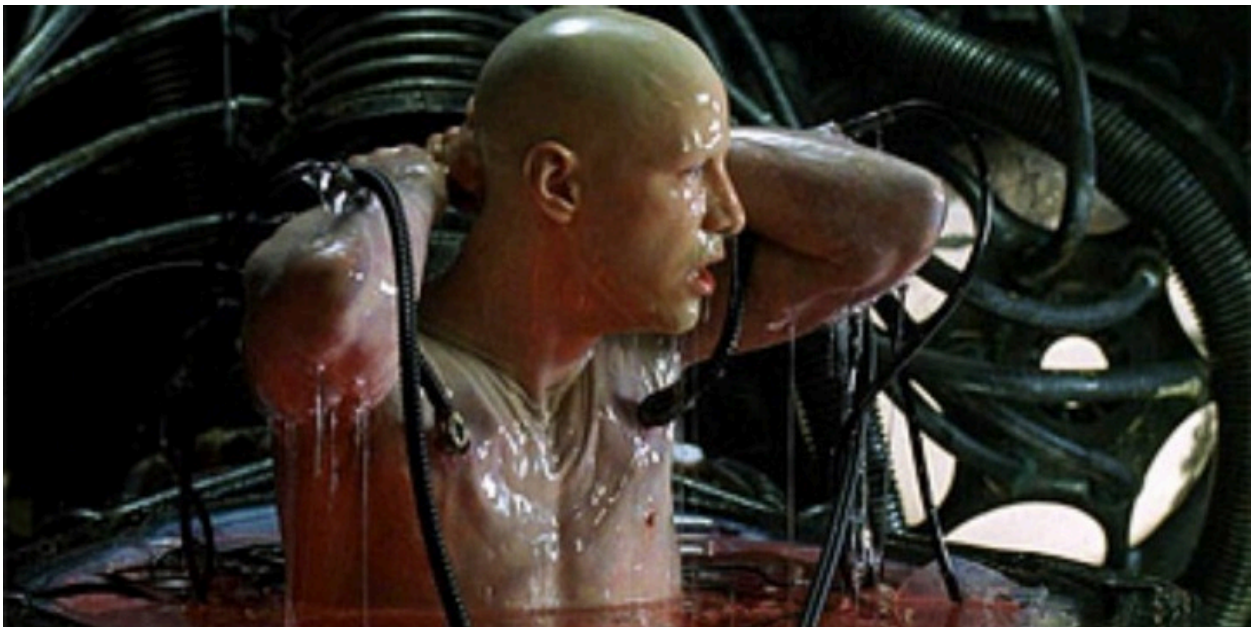
O filme *RoboCop* (1993) ilustra essa perspectiva ao apresentar uma cidade violenta, Detroit, que investe em uma ferramenta de opressão para combater a criminalidade. O policial Murphy, morto por criminosos, tem sua consciência restaurada em um corpo bélico cibernético para combater o crime. Já em *O Exterminador do Futuro 2* (1991), o ciborgue T-800 se autodescreve como "um organismo cibernético envolto em um endoesqueleto metálico". À medida que suas partes robóticas são expostas, conforme sofre danos, uma ironia se revela: quanto mais a máquina se mostra, mais humano o personagem se torna.





*Figura 23: "I Am a Cybernetic Organism, Living Tissue Over (Metal) Endoskeleton" TERMINATOR 2 (1991).*

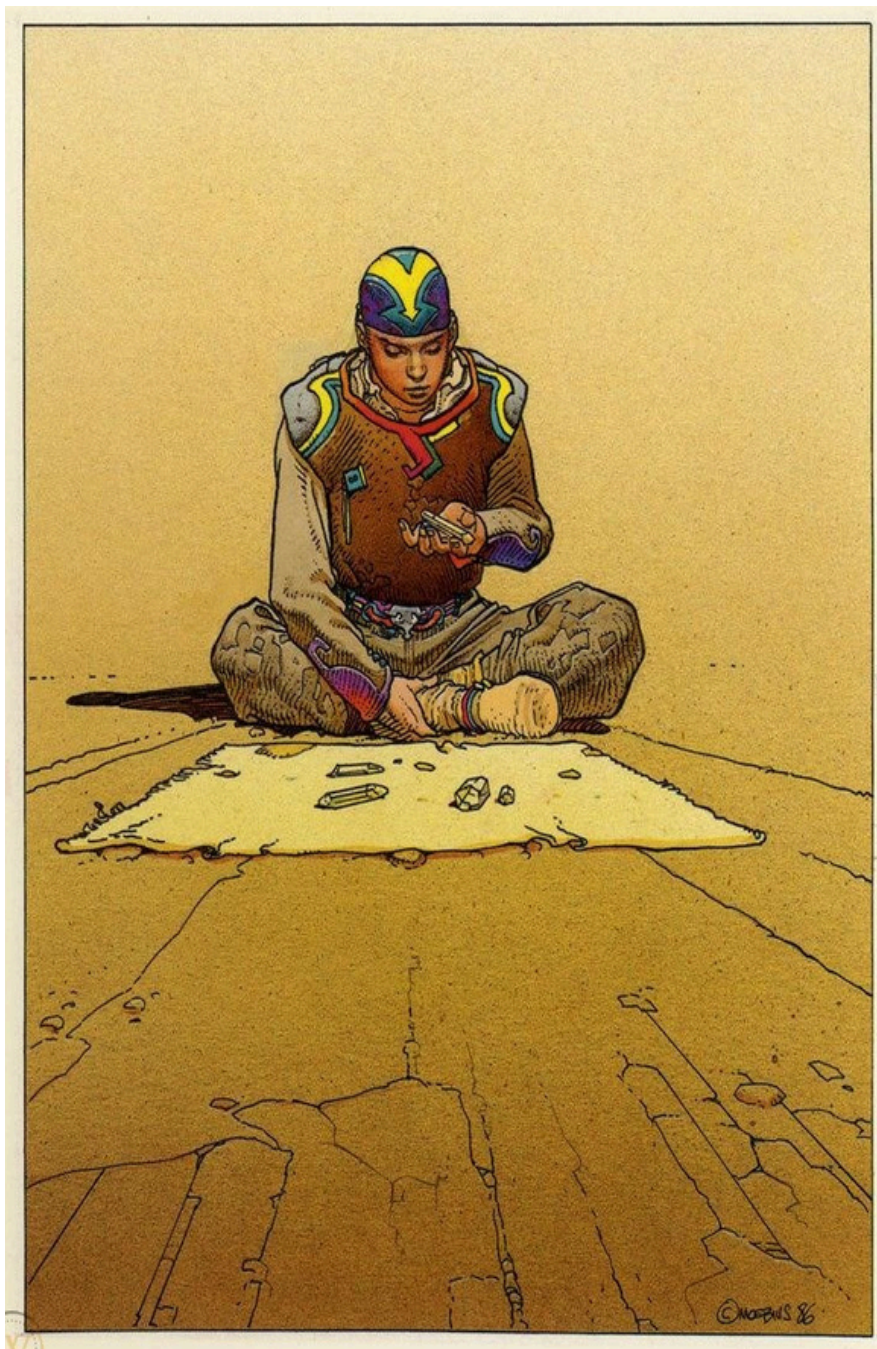
No filme Matrix (1999), Neo (Keanu Reeves) descobre que a humanidade vive em uma simulação da realidade, criada por máquinas que aprisionam as mentes humanas para extrair energia e sustentar seu funcionamento. O mundo real é um cenário pós-guerra, onde a inteligência artificial derrotou os humanos. Toda a estética de mecânica improvisada, cabos expostos e articulações robóticas criava um ambiente de realidade paralela que movimentava minhas ideias.



*Figura 24: Neo desperta na realidade onde as máquinas utilizam os seres humanos como fonte de poder. MATRIX (1999)*



Destaco também uma forte referência no campo da ilustração: o francês Jean Giraud, conhecido como Moebius (1938–2012). Seu trabalho começou nos quadrinhos e expandiu-se para o cinema, influenciando filmes como *O Quinto Elemento* (1997), *TRON* (1982) e *Alien – O Oitavo Passageiro* (1979). Admiro sua estética onírica e alienígena, caracterizada por um traço de nanquim encantador e por uma tecnologia retrofuturista. Embora Moebius não tenha um estilo super futurista no design de maquinários, busco inspiração no trabalho detalhista do suíço H. R. Giger (1940–2014), conhecido por conceber os cenários e efeitos especiais da saga *Alien*.



*Figura 25: Crystal Series. MOEBIUS, Jean. (1985).*



Meu foco principal está nas artes bidimensionais, apesar de apreciar outras formas de expressão. Embora a tatuagem transcenda as duas dimensões do papel, minha produção se concentra principalmente no desenho. Artistas como Guto Nóbrega (2017) expandem essas fronteiras ao incorporar tecnologia diretamente em suas obras, conectando plantas a sensores e dispositivos articulados, elevando suas máquinas a um novo nível de interatividade.



*Figura 26: Guto Nóbrega e sua obra, criatura híbrida de Planta-máquina. Bot-Anic, 2017.*

Meus desenhos de tatuagem são caracterizados por linhas sólidas e contrastes marcantes, inspirados principalmente no estilo Neo Traditional europeu. Esse estilo se destaca pelas transições suaves, linhas firmes e elegantes, e pela influência da art nouveau. Minhas referências criativas incluem literatura, revistas, quadrinhos, filmes e videogames, bem como o contato com outros artistas por meio das redes sociais e o uso de ferramentas generativas de inteligência artificial.





Figura 27: Art Nouveau Francesa # Alphonse Maria Mucha # 1. Mucha, "Dance" (1898) / 2. Mucha, "Sara Bernhardt" (1896).



Figura 28: Tatuagem artística. Estilo Neo-Tradiconal. LOPES, Luis [@kbca.tattoo]. (2023). Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/kbca.tattoo/>>.



Além disso, minha prática artística é enriquecida pela exploração de estilos diversos, como o Neo Tradicional. Este estilo, que emergiu na Europa por volta de 2008, é uma reinterpretação contemporânea da tatuagem tradicional, incorporando influências da Art Nouveau. Caracteriza-se por linhas sólidas e elegantes, paleta de cores vibrantes e sombreamento detalhado, resultando em composições que equilibram tradição e modernidade. Os temas frequentemente abordados incluem rostos femininos, animais e elementos mitológicos, permitindo uma expressão artística rica e diversificada.

### **3.1 CYBERJUNKIES - Processo de criação em tatuagem.**

Para esta série de quatro obras, idealizei uma representação breve das etapas do meu processo criativo: motivação, esboços, desenvolvimento e finalização digital. Essas obras foram produzidas profissionalmente em estúdio, seguindo rigorosas normas de biossegurança, e estiveram disponíveis para visualização durante a vernissage.

#### **3.1.1 Uma rosa no ano 2104.**

A primeira obra, intitulada "Uma rosa no ano 2104", é inspirada no romance homônimo do autor brasileiro José Teles. Para criar esse desenho, resgatei uma página do meu sketchbook onde havia esboçado a partir de uma lembrança do livro. Digitalizei o desenho e finalizei utilizando pintura digital, adicionando volumes de luz e sombra, e um detalhe geométrico ao fundo. Acrescentei ferramentas de jardinagem para enriquecer o contexto da história, já que o personagem cultivava uma flor, objeto proibido no romance.









Figura 30: Projeto da Obra - Rosa no ano 2014 - Arte Digital.



A foto a seguir mostra o processo em uma única sessão, que durou cerca de 5 horas, com a primeira imagem tirada durante um intervalo de descanso.



*Figura 31: Etapas de tatuagem (registro diário). Acervo do autor (2023)*





*Figura 32: Tatuagem finalizada. Acervo do autor (2023)*

### **3.1.2 Madre Vênus**

A segunda obra, chamada "Madre Vênus", parte de uma abordagem diferente em meu processo criativo. Utilizei como referência uma obra do pintor francês do século XVIII, William-Adolphe Bouguereau. Imaginei a estética da figura central como a de um andróide, e para a finalização com uma estética cibernética, utilizei um software de inteligência artificial para gerar a base dos detalhes mecânicos, além de



referências encontradas no Pinterest e na estética do escultor espanhol Tomàs Barceló. Os adornos utilizados simbolizam o desabrochar, como se a figura estivesse surgindo de uma estrutura tecnológica.



Figura 33: Reinterpretação de Day (Bouguereau, 1884) via ArtBreeder + Tomàs Barceló (2022)



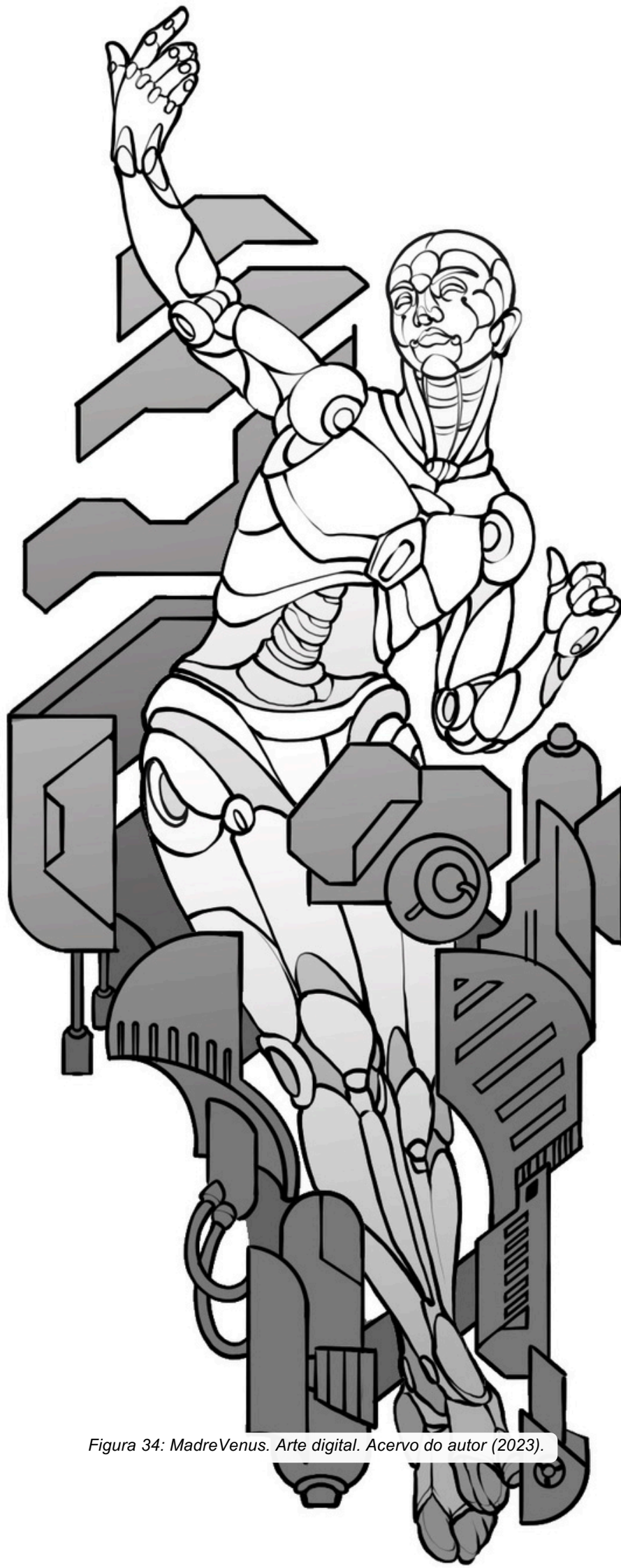


Figura 34: MadreVenus. Arte digital. Acervo do autor (2023).



Essa tatuagem foi executada em duas sessões diferentes, onde na primeira foram feitas todas as linhas do desenho respeitando o tempo necessário para a cicatrização da pele antes da segunda aplicação (Fig 44) que consistia nas sombras, volumes e valores da composição.



*Figura 35: Processo de tatuagem (linhas vs. sombras). Acervo do autor (2023)*



### 3.1.3 CloudWatcher

A terceira obra, chamada CloudWatcher, foi motivada através do conceito da computação em nuvem, representando uma consciência superior de cognição virtual. Utilizei uma foto colagem para compor o desenho e ferramentas de inteligência artificial para gerar o rosto da figura. Adicionei adornos com referências visuais coletadas na internet, combinando elementos da tatuagem oriental e composições simétricas da art nouveau.

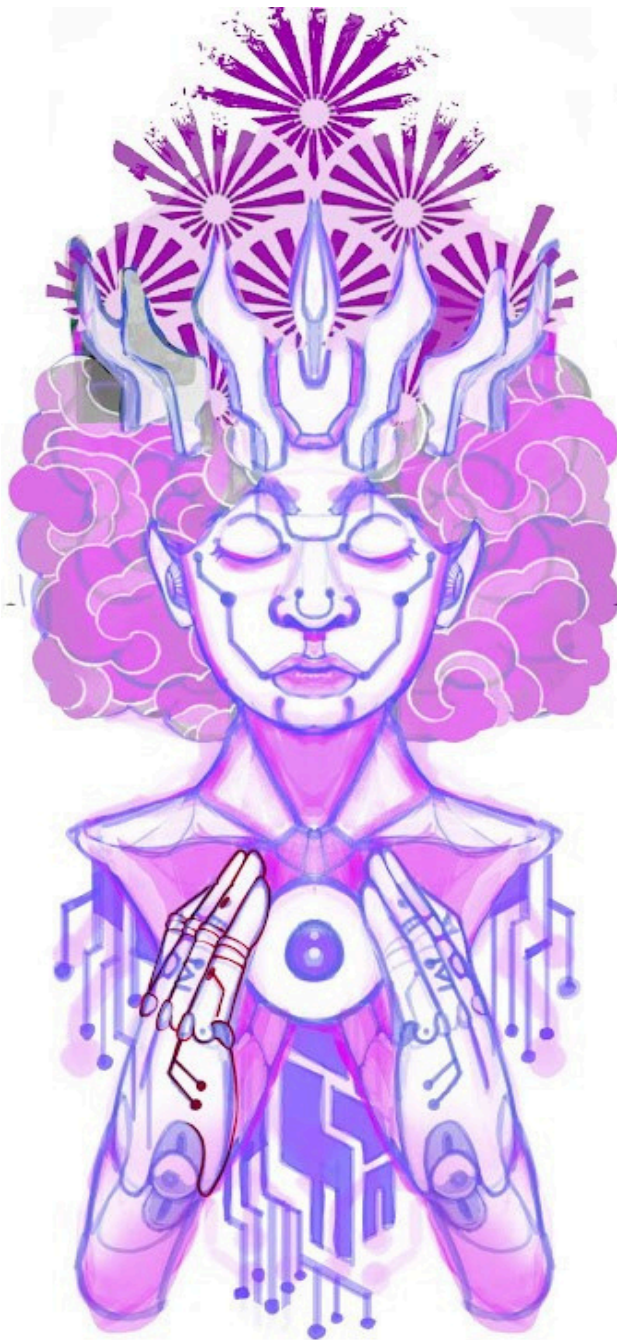


Figura 36: Esboço do projeto CloudWatcher. Acervo do autor(2023).



Figura 37: Referências para CloudWatcher. Acervo do autor (2023)





Figura 38: Projeto CloudWatcher. Acervo do autor (2023)



O processo levou duas sessões completas: uma para delimitar as linhas finas e pequenos detalhes, e outra para aplicar os contornos mais grossos e os detalhes de sombra e volume.



Figura 39: Projeto CloudWatcher com fotografias de referência.





Figura 40: Tatuagem CloudWatcher (1ª e 2ª sessões). Acervo do autor (2023)



### 3.1.4 Deus Ex Machina

A quarta obra, chamada "Deus Ex Machina", foi inspirada em esboços do meu sketchbook e colagens digitais. Representa uma máquina gestando um ser humano. Utilizei um painel semântico com imagens de referência e fiz a composição digitalmente através de um tablet. Inspirado no filme Matrix e no jogo Horizon Zero Dawn, concebi uma figura divina antropomórfica dentro de uma estética cibernética. Após a concepção inicial, manipulei digitalmente as figuras para finalizar a composição e as linhas do desenho. No final do processo, a obra se transformou numa figura feminina, inspirada nas divindades Hindu, gestando um bebê humano enquanto o protege com duas espadas.





Figura 41: Deus Ex Machina. Ilustração digital. Acervo do autor (2023)





Figura 42: Esboço para Deus Ex Machina. Sketchbook. Acervo do autor (2023)



Figura 43: Concept art de Horizon Zero Dawn. Fonte: Guerrilla Games (2017). Disponível em: <https://www.guerrilla-games.com>. Acesso em: 15 jun. 2024.

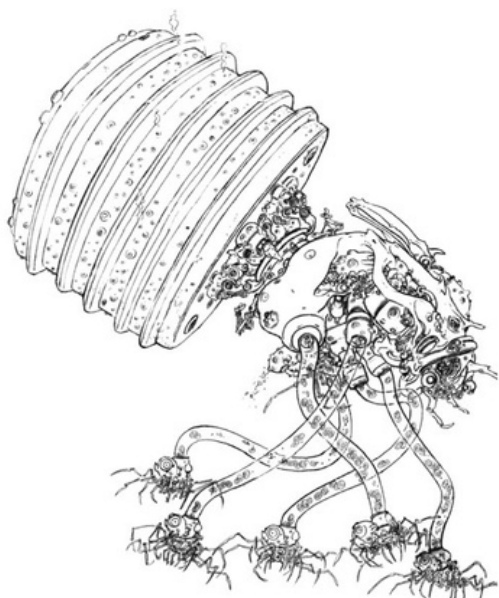


Figura 44: Fetus Harvester (Matrix). Concept art original. Fonte: Smith, J. (1999). Disponível em: <https://www.matrixconcepts.com>. Acesso em: 22 set. 2023.



Figura 45: Ilustração digital JĘDRUSZEK, Tomasz. (2022)



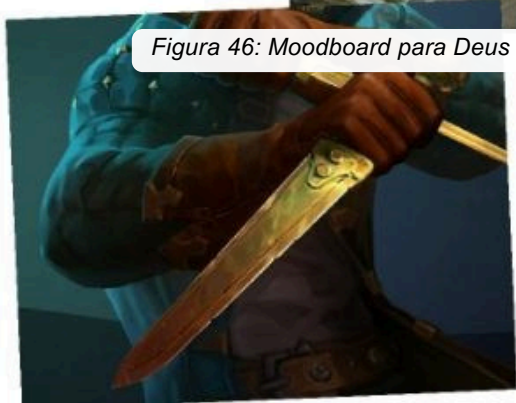
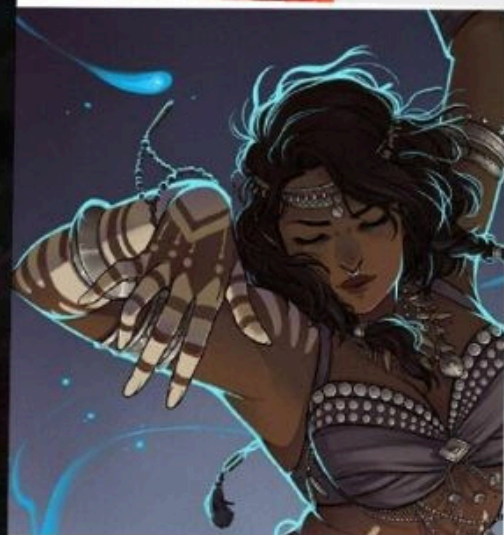
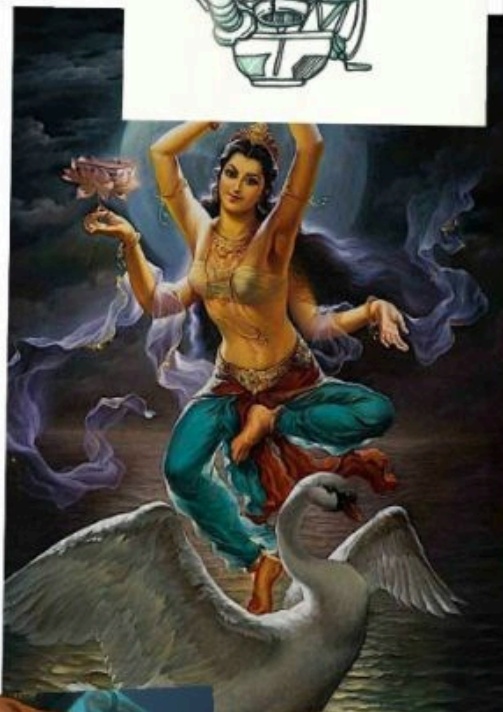
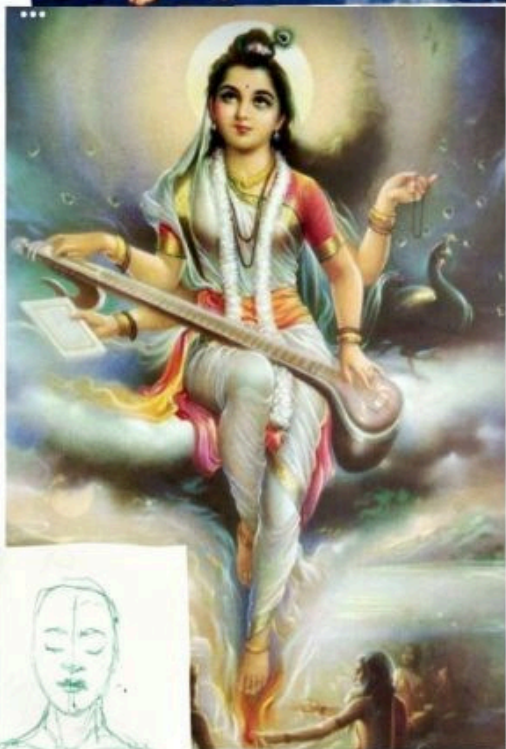
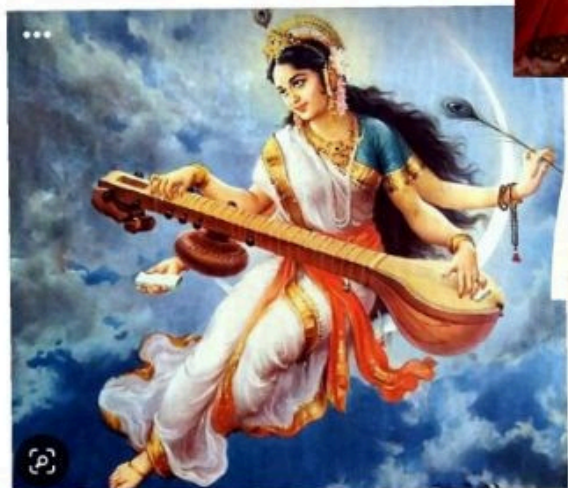
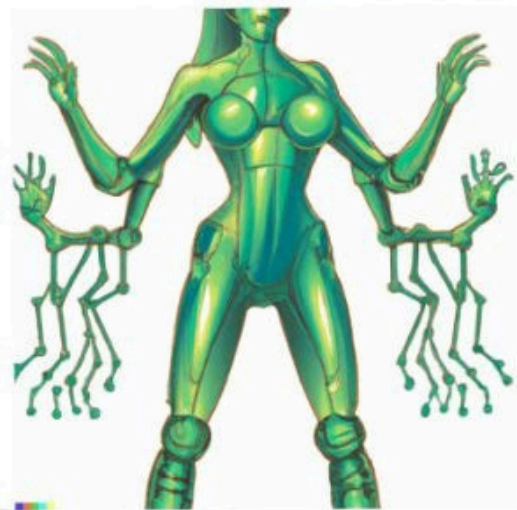
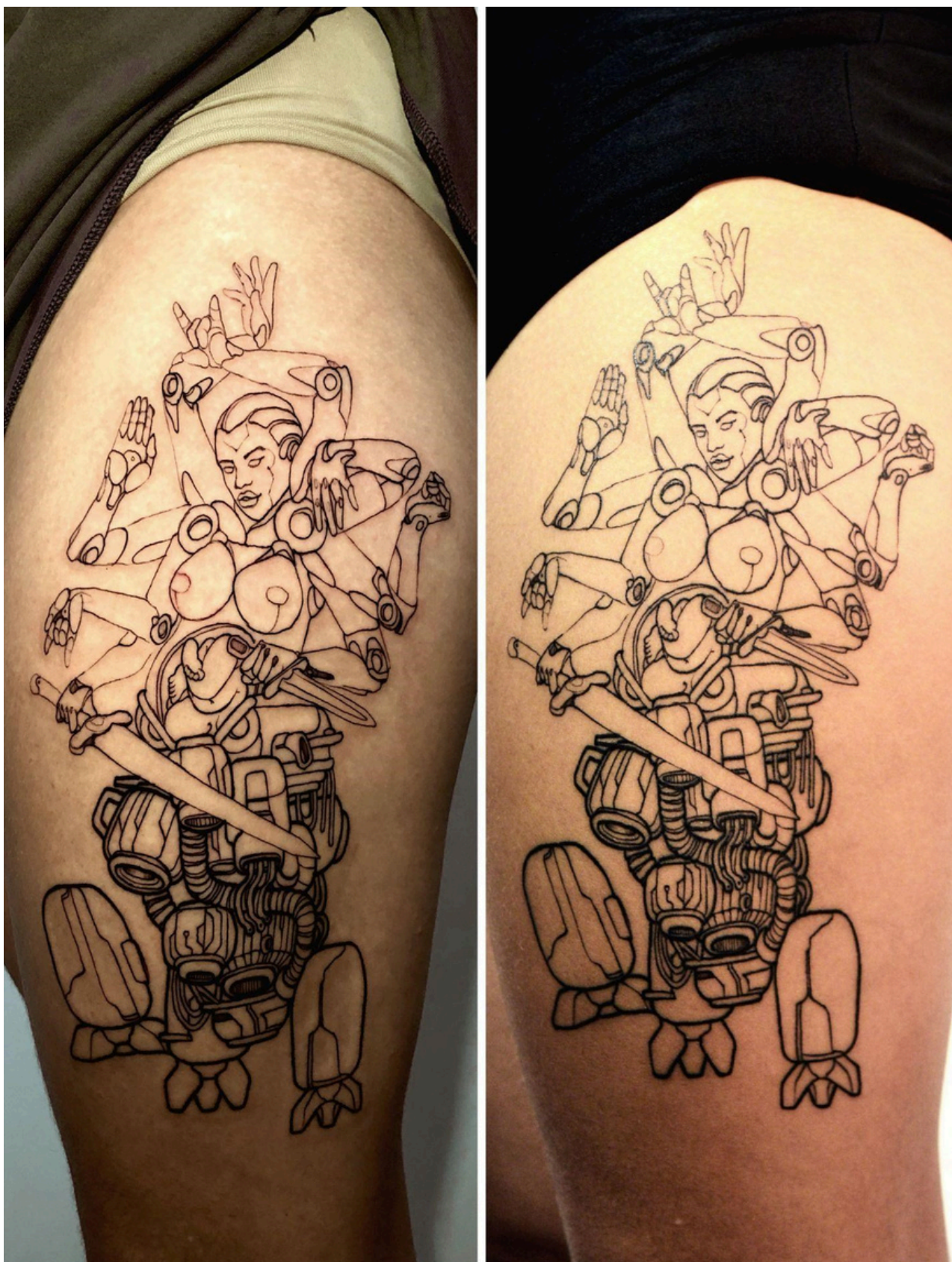


Figura 46: Moodboard para Deus Ex Machina. Acervo do autor (2023).





As Figuras mostradas a seguir retratam a tatuagem no seu momento de conclusão da primeira sessão e também alguns dias após o processo de cicatrização.



*Figura 47: Tatuagem Deus Ex Machina (cicatrização). Acervo do autor (2023).*





*Figura 48: Deus Ex Machina finalizada. Acervo do autor (2023)*

Esses foram os processos que me permitiram graduar na Licenciatura em Artes visuais e demonstraram uma fatia selecionada do meu processo de criação. Foi essa a primeira vez que documentei meu processo de maneira tão detalhada.



## 3.2 BOROS - Mitologias Cibernéticas

Neste capítulo, vou compartilhar o processo de criação de uma série de ilustrações desenvolvida originalmente para a produção de estampas da marca de camisetas BOROS. O contato surgiu por meio das redes sociais, quando os responsáveis pela marca se interessaram pelo meu trabalho, especialmente pela estética cibernética que explorei em uma exposição anterior – parte do meu trabalho de conclusão de curso, CYBERJUNKIES. Essa abordagem visual se encaixava perfeitamente na proposta que eles buscavam.

A BOROS é uma marca especializada em estampas de camisetas, com designs inspirados na cultura geek e em jogos de RPG eletrônicos. Nossa primeira conversa aconteceu por videoconferência, em uma reunião onde trocamos ideias, referências e expectativas sobre o projeto. Foi a partir desse diálogo que surgiram as primeiras inspirações para a criação das ilustrações.

Os organizadores me concederam total liberdade criativa para desenvolver essa série, o que me permitiu explorar o processo com quase total autonomia. A única exigência da marca era que as ilustrações seguissem a temática de cobras e serpentes, já que o nome BOROS faz referência ao conceito do Ouroboros – o antigo símbolo da serpente que devora a própria cauda em um ciclo infinito.

### 3.2.1 OROBOROS

O mito de Ouroboros<sup>55</sup> é simbolizado por uma imagem de um círculo perfeito, onde dois animais míticos estão entrelaçados e parecem estar devorando um ao outro. Essa representação visual é uma metáfora para a espiral da evolução, que é impulsionada pelo poder tanto construtivo quanto destrutivo do tempo. O círculo infinito representa a contínua movimentação das temporalidades, sugerindo que o tempo é tanto criador quanto destruidor, e que tudo está em constante transformação. OROBOROS encapsula a ideia de ciclos intermináveis de nascimento, morte e renascimento, refletindo a natureza cíclica e fluida da existência e do tempo (CHEVALIER, A; GHEERBRANT, 1998).

<sup>55</sup> CHEVALIER, A; GHEERBRANT, A. Dicionário de símbolos. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 1998.





Figura 49: A serpente Ouroboros em um antigo manuscrito alquímico grego. AUTOR DESCONHECIDO (s.d).

A execução do processo que compõe essa obra nasce de anotações realizadas durante e após A reunião com a equipe da BOROS e posteriormente se tornaram moodboards ou painéis semânticos que apresento a seguir:

<sup>56</sup> anonymous medieval illuminator; uploader Carlos adanero - Fol. 279 of Codex Parisinus graecus 2327, a copy (made by Theodoros Pelekanos (Pelekanos) of Corfu in Khandak, Iraklio, Crete in 1478) of a lost manuscript of an early medieval tract which was attributed to Synosius (Synesius) of Cyrene (d. 412). The text of the tract is attributed to Stephanus of Alexandria (7th century).





Figura 50: Oroboros, Painel semântico digital, Acervo do autor, 2022.

As imagens apresentadas no painel acima são tanto de origem artificial quanto oriundas de pesquisa na internet. As figuras localizadas no lado esquerdo inferior e o crânio do lado direito da Figura 51, foram obtidas através de prompts em um gerador de imagens chamado DALL-E2. Prompts são comandos descritivos que quando inseridos nessas ferramentas de inteligência artificial, retornam imagens geradas de



acordo com o que foi solicitado ao modelo de linguagem ou gerador de imagem (YASAR, 2023).

Para essas imagens em questão, o prompt utilizado foi algo como “retrato de um homem enfurecido, mordendo uma corda e mostrando os dentes”. Outras tentativas de prompt foram experimentados em busca de um resultado direto, como “foto de um homem enfurecido mordendo uma cobra enquanto a cobra morde o homem de volta”, mas os retornos não eram satisfatórios como referências que eu procurava. Então após algumas tentativas chegou-se ao resultado que deu origem ao moodboard da Figura 51.



*Figura 51: Male portrait of a man biting strongly a snake, clenching teeth, very angry, high Fidelity Photography” © DALL-E2 / OpenAI, 2022.*

Além das imagens geradas via prompt, também tive que encontrar referências através de plataformas online como o Pinterest já que a ferramenta de IA não entregava as imagens de maneira que eu desejava para a produção. Assim, utilizei imagens de estátuas, tatuagens de serpentes e fotografias para basear o desenho da cobra idealizada para essa ilustração.

Por fim, através dessa abordagem para representar o ouroboros, combinando elementos cibernéticos com a essência da mitologia. Especificamente, criei um busto cibernético em confronto com uma serpente, utilizando um tablet para expressar minha visão através da arte digital. Nesta releitura, explorei a dualidade entre o homem moderno, dotado e recoberto pela tecnologia em busca da imortalidade, tentando devorar a serpente, símbolo da natureza astuta e selvagem. Nessa representação



busquei refletir sobre a eterna luta entre o avanço tecnológico e a essência primordial da natureza, onde cada um utiliza as armas que lhe convém para garantir sua própria perpetuação.



Figura 52: OROBOROS, Ilustração digital, Acervo do autor, 2023.



### 3.2.2 MEDUSA CHOLERAE

Para a segunda ilustração dessa série eu busquei relações e motivações no mito grego da Medusa. Segundo o poeta Hesíodo (750 a.C) ela era uma linda e elegante mulher com cabelo invejável, servia à deusa Atena, da guerra e da sabedoria, em seu templo juntamente com suas irmãs, sendo filha das divindades do mar Fórcis e Ceto.

Medusa era virgem e casta, fiel aos ensinamentos de Atena em busca de exercer respeitosamente o sacerdócio. Todas essas virtudes e sua beleza atraíam a atenção indesejada de muitos homens que viajavam ao templo não para levar oferendas, mas para observar Medusa, o que enfureceu a deusa. Um desses visitantes era o próprio tio de Atena, o deus Poseidon. Poseidon tinha plena ciência de que as sacerdotisas de Atena deveriam se manter puras, o que não o impediu de insistentemente lançar suas investidas sobre a Medusa que, apesar de ter resistido até o fim, tornou-se vítima da violação de Poseidon.

Atena, enfurecida, decidiu punir Medusa por ter seduzido a seu tio com seus encantos, enquanto este, impune, apenas estava seguindo sua natureza de homem. O castigo para Medusa foi a transformação em um monstro com cabelos de serpente e escamas pelo corpo, seus dentes se tornaram presas como os de javali e sobre si, recaiu uma maldição onde qualquer um que a olhasse seria transformado em pedra, o que a condenou a uma eterna solidão (MATHEUS, 2015).

Medusa é uma figura complexa na mitologia grega, muitas vezes mal compreendida. Apesar de seu mito ser popular, há aspectos menos conhecidos que a destacam como uma das mulheres mais fortes da mitologia. Seu conto reflete padrões ainda presentes na sociedade contemporânea, onde uma mulher é forçada a agir contra sua vontade e é punida enquanto o agressor sai ileso. Na Grécia Antiga, seu rosto adornava abrigos para mulheres, simbolizando proteção. Nas lutas feministas dos anos 1940, Medusa foi usada como símbolo pelos movimentos sufragistas, desafiando o tratamento injusto que recebeu. Ela foi responsabilizada injustamente por ser estuprada por Poseidon, refletindo os preconceitos da sociedade da época. Medusa é um símbolo poderoso da força feminina, mas também da vitimização dupla:



primeiro pelo estupro e segundo pela maldição que a transformou em um monstro. (MATHEUS, 2015)<sup>57</sup>

Nessa figura eu optei por manter o perfil lateralizado da Medusa mas decidi trazer um aspecto visual de vingança para suas injustiças. Segui o procedimento utilizado nas primeiras obras e gerei através de prompts no DALL-E2 algumas imagens para a referência. Eu queria uma figura forte e cheia de emoção, que demonstrasse um semblante odioso e vingativo. Minha intenção era desassociar da figura a imagem de vítima ou de fragilidade. Para o prompt eu descrevi algo como “fotografia de uma mulher com raiva, boca bem aberta, mostrando os dentes” e o DALL-E2 me retornou os resultados que demonstro através das imagens abaixo



*Figuras 53 E 54: Prompt: Retrato feminino. Mulher jovem irritada (perfil 3/4). DALL-E 2 / OPENAI. “High definition portrait of a very angry young woman, mouth wide open and teeth visible, 3/4 profile, 50mm photo”*

<sup>57</sup> MATHEUS, Adriana. Medusa: Esquecida e Amaldiçoada. Ebook Kindle. Editora: IXTLAN; 1. Ed. 2015.



Eu fiz algumas outras tentativas de prompt com algumas variações de descrição da imagem e obtive outros resultados que apresento no moodboard da figura 56. À esquerda e abaixo foram resultados que escolhi para embasar o semblante furioso que idealizei e também pedi uma versão desse mesmo retrato como se fosse uma estátua (“Prompt-A statue of a screaming woman, side profile head, very angry, photography”).



Figura 55: Medusa Cholerae, Painel semântico digital, Acervo do autor, (2022)



Apesar das imagens geradas por inteligência artificial, achei que seria interessante buscar referências mais assertivas já que eu não queria me basear tão inteiramente nas imagens produzidas pelo algoritmo. Para isso recorri ao Pinterest para obter imagens de fotografias mais anatômicas e também para referências de outras medusas com seus cabelos de serpente (Imagens à direita na figura 9). O resultado foi esse painel que serviu de base para o esboço referenciado ao centro da imagem.

Durante o processo de finalização desse trabalho me ocorreram diversas reflexões que me ajudaram a alimentar a ficção da minha imagem. Embora sua representação infelizmente esteja apoiado numa injustiça que ainda hoje ocorre - mulheres vítimas de violência acabam sendo punidas injustamente apenas por serem mulheres - dei a essa medusa uma chance de redenção por sua inocência. O nome Medusa Cholerae batiza uma personagem do meu cosmos particular, numa realidade paralela onde a divindade tornada vil contra a sua própria vontade, tem através da tecnologia a sua chance de vingança. Os padrões de circuito eletrônico anexados ao seu pescoço permitem que ela se conecte aos mais variados terminais cibernéticos e tal qual uma peçonha, os infecte com a sua vontade que outrora não foi respeitada. Cada serpente do seu cabelo apresenta uma aparência única em respeito a cada vez que essa história se repete de forma inédita - ainda que infelizmente se repita.





Figura 56: Medusa Cholerae. Ilustração digital, acervo do autor, 2022.



### 3.2.3 QUETZALCOATL

Este projeto nasce a partir da minha relação com os antigos tokusatsus que marcaram época na TV aberta nos anos 90. Concebi um personagem guerreiro, inspirado no templo da serpente emplumada, e meu desafio inicial foi dar vida a essa ideia.

Segundo Alexandre Navarro<sup>58</sup> (2011), na Mesoamérica, Quetzalcóatl é uma figura mitológica complexa que representa um alto grau de complexidade cultural. Sua imagem é fluida e se renova em cada época, assumindo novos significados e simbologias. A origem do nome Quetzalcóatl remete à combinação da palavra nahua para "pluma verde preciosa" e "serpente", simbolizando o céu e a terra, respectivamente. Essas dualidades representam forças opostas que se fundem na divindade, refletindo a preocupação das antigas culturas mesoamericanas em unir as forças criativas do céu e da terra para garantir a renovação da vida. Essa simbiose é expressa através de imagens que retratam as águas do céu regando a terra e germinando plantas, simbolizando o poder criativo das forças naturais.

Era de se esperar que toda essa simbologia envolvendo serpentes se conectasse com o propósito desta série que elaborei para a BOROS, já que a representação da serpente está ligada a uma crença divina e indica a elaboração de cultos em sua homenagem. Essa figura esteve presente em diversos contextos mesoamericanos, assumindo diferentes significados. As características biológicas da serpente, como sua agilidade, língua bifurcada e capacidade de renovação de pele, despertam admiração e medo nos seres humanos, além de possuírem associações simbólicas com o princípio da vida. (NAVARRO, 2011).

Meu processo de criação habitualmente começa com um esboço que me permita visualizar a concepção que está em minha mente. Neste caso, imaginei um guerreiro com armadura robótica, remetendo aos antigos seriados japoneses que me influenciaram na infância, e também com fonte em brinquedos que costumava ter.

<sup>58</sup> Navarro, A. G. (2011). Quetzalcóatl: Divindade Mesoamericana. Numen: revista de estudos e pesquisa da religião, 12(1 e 2), 117-135. Juiz de Fora, MG





Figura 57: Personagem de série japonesa. Sharivan: o policial do espaço. TOKUSATSU BLOG. (2020). História dos heróis tokusatsu. Disponível em: <<https://www.tokusatsublog.br/sharivan>>.



Figura 58: Toy Show. Action Figure Shurato - Rei Shura. Disponível em: <https://www.toyshow.com.br/mkp/action-figure-shurato-rei-shura-tenkuu-senki-shurato-anime-manga-escala-110-mkp><sup>59</sup>

Eu sempre começo a desenhar de uma maneira que o esboço pode tomar várias formas e passar por diversas mudanças em seu formato até que atinja a silhueta desejada. Nesse processo em particular eu não tive auxílio de ferramentas generativas pois desde o início, intuitivamente achei que elas não iriam me ajudar. No contexto da Concept Art, Syd Mead<sup>60</sup> (2006) demonstra suas metodologias de processo de criação, enfatizando o papel do desenho tradicional, mesmo na era digital. Eu me aproprio desse método ainda tendo recursos mais avançados à disposição pois concordo quando Mead diz que uma abordagem inicial de esboços livres permite que as ideias fluam sem muitas restrições.

<sup>59</sup> Fonte: TOY SHOW. Action Figure Shurato - Rei Shura - Tenkuu Senki Shurato - Anime Manga - Escala 1/10 MKP. [S.l.], 2024. Disponível em: <<https://www.toyshow.com.br/mkp/action-figure-shurato-rei-shura-tenkuu-senki-shurato-anime-manga-escala-110-mkp>>. Acesso em: 13 abr. 2024.

<sup>60</sup> Mead, Syd. "Syd Mead: A influência no design industrial e gráfico corporativo". 1933. Gnomon - School of Visual Effects, 2016. Disponível em: <<https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/the-techniques-of-syd-mead-1>>. Acesso em: 05 Abr. 2024.





*Figura 59: Esboços descartados. Acervo do autor (2022)*

Apesar de não ter utilizado recursos generativos na concepção dessa obra, algum tempo depois fiquei curioso em saber o que a inteligência artificial poderia ter me oferecido caso eu tivesse solicitado uma previsão, então alguns meses depois que esse trabalho já estava pronto e eu estava escrevendo essa dissertação, atendi à minha curiosidade e elaborei um prompt para saber o que a tecnologia me reservava. Ao prompt eu descrevi “Quetzalcoatl as a tokusatsu hero. this is a temple-stone giant mecha” (Quetzalcoatl como um herói tokusatsu. esse é um mecha templo-de-pedra gigante) só pra saber o que ela produziria como imagem e o resultado é o que apresento a seguir:





Figura 60: Quetzalcoatl. DALL-E2 / OPENAI. Acervo do Autor (2024).

Ainda que visualmente os resultados apresentados sejam interessantes, eles não estavam alinhados com a expectativa que eu já havia imaginado anteriormente. Como afirma Ostrower (1987, p. 45), "o processo de criação também passa pela etapa de exclusão de referências", pois "a seleção é tão importante quanto a acumulação de ideias". Naturalmente, eu teria eliminado essas imagens como opção, seguindo o princípio de que "criar é, acima de tudo, saber escolher" (OSTROWER, 1987, p. 52).

Por fim, cheguei ao projeto que melhor contemplava o meu imaginário, representado em um moodboard misto, composto de esboços e imagens de referência, conforme apresento na imagem a seguir:





Figura 61: Moodboard elaborado para a obra QUETZALCOATL. Acervo do autor.(2022)

Tomei algumas decisões ao longo dessa finalização a fim de evitar trabalho exagerado, já que minha primeira concepção contemplava um personagem em pose dinâmica. No entanto, ao me deparar com a complexidade dos detalhes, optei por simplificar a composição. Ostrower (1987, p. 68) reforça que "a arte não reside na quantidade de elementos, mas na sua organização significativa". Assim, defini uma pose estática, frontal e simétrica, economizando tempo na finalização sem perder a essência da obra. A aplicação de texturas que simulassem pedras foi uma escolha deliberada para manter o aspecto de templo, mesmo em um robô gigante. Essa decisão dialoga com a ideia de Ostrower (1987, p. 91) de que "a materialidade da obra deve refletir sua concepção original, ainda que adaptada às limitações práticas"





Figura 62: Quetzalcoatl (mecha-deus-serpente). Ilustração digital. Acervo do autor (2022)



### 3.2.4 EVA

No princípio, os deuses moldaram o ser humano como um todo perfeito. Segundo o mito grego da criação do homem, essa criatura possuía quatro braços, quatro pernas, duas cabeças e era plena em si mesma. No entanto, temendo seu poder e arrogância, os deuses decidiram parti-la ao meio, separando-a em homem e mulher. Desde então, esses seres fragmentados vagam pelo mundo em busca de sua outra metade, tentando resgatar uma completude que lhes foi negada.

Se na Grécia a punição veio da força dos deuses, na tradição bíblica o erro surgiu do desejo. Eva, a primeira mulher, foi aquela que provou do fruto proibido, o fruto do conhecimento. No instante em que mordeu a maçã, o paraíso se desfez, e o peso da consciência a esmagou. Quando Deus a chamou, ela hesitou. Quis negar ou se esconder. Mas na minha versão desse mito, Eva não tentou enganar o Criador. Quando Ele perguntou por ela, não houve mentira, apenas uma constatação inevitável: *"Tarde demais, já comi muito mais do que devia."*

E ao dizer isso, Eva já não era mais apenas uma mulher. O conhecimento que consumira a transformara. Seus membros se multiplicaram – agora eram seis braços e seis pernas – como se seu próprio corpo tivesse expandido para dar conta da nova percepção do mundo. Em uma de suas mãos, segurava o fruto, símbolo do saber que a redefiniu. Enroscada em sua perna, a serpente não era mais um emblema de tentação, mas de domínio: Eva não cedeu ao animal, ela o domesticou.

Se os deuses da Grécia partiram a humanidade em duas, e o Deus bíblico expulsou Eva do paraíso, aqui ela se recusou a aceitar sua condição imposta.

Nessa nova forma, inspirada nas divindades hindus, Eva não busca a outra metade que lhe foi arrancada, nem lamenta a perda do Éden. Seus muitos braços e pernas representam potencialidades humanas ampliadas pelo conhecimento, assim como as divindades indianas cujos múltiplos membros simbolizam suas inúmeras habilidades e poderes.

Para essa elaboração segui o mesmo caminho da coleta de referências e montagem de painel semântico. Através de coletas feitas em sites de coleção de imagens, a exemplo do pinterest, busquei por figuras que atendessem à minha expectativa imaginativa e assim as fiz:



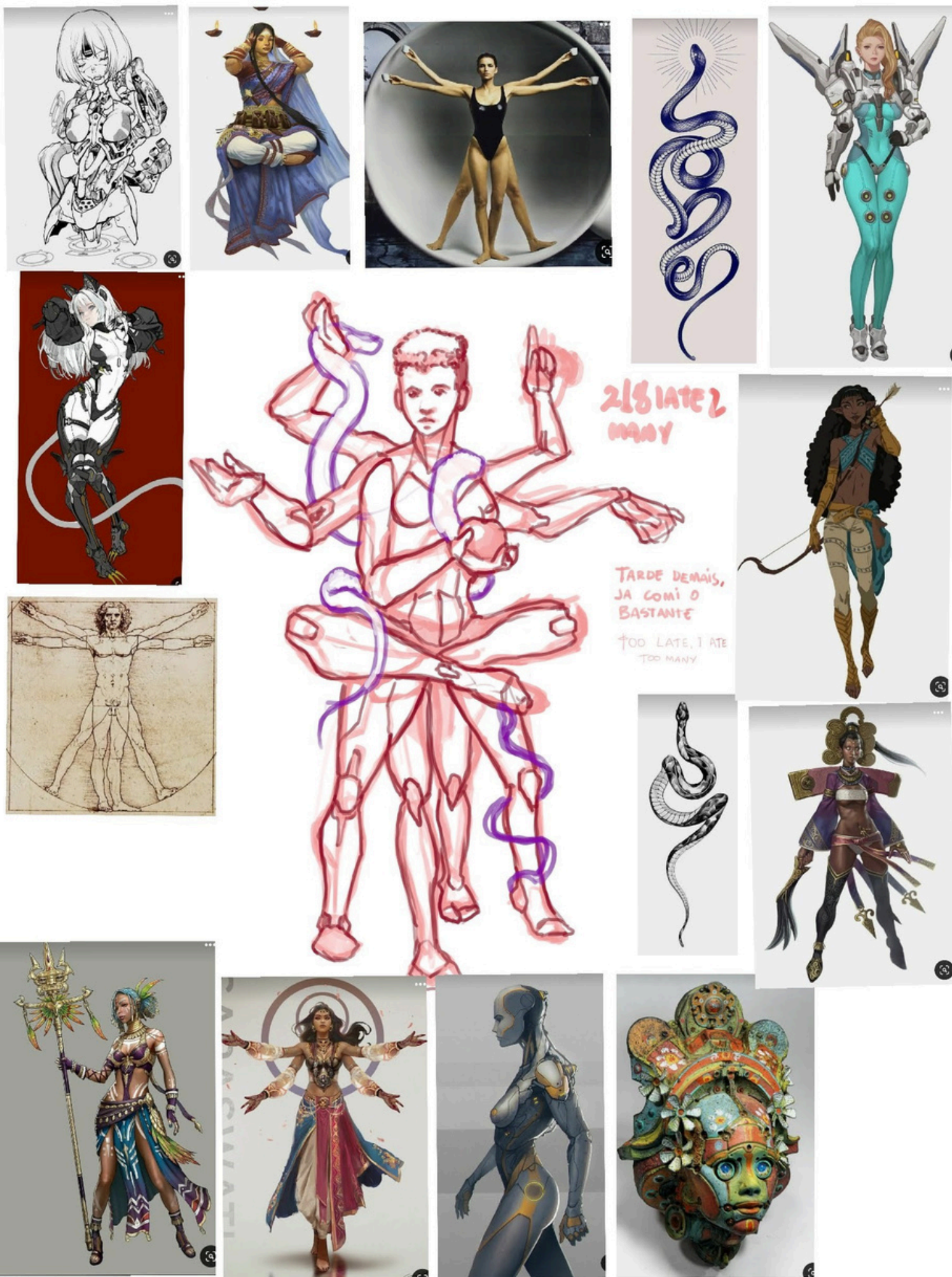
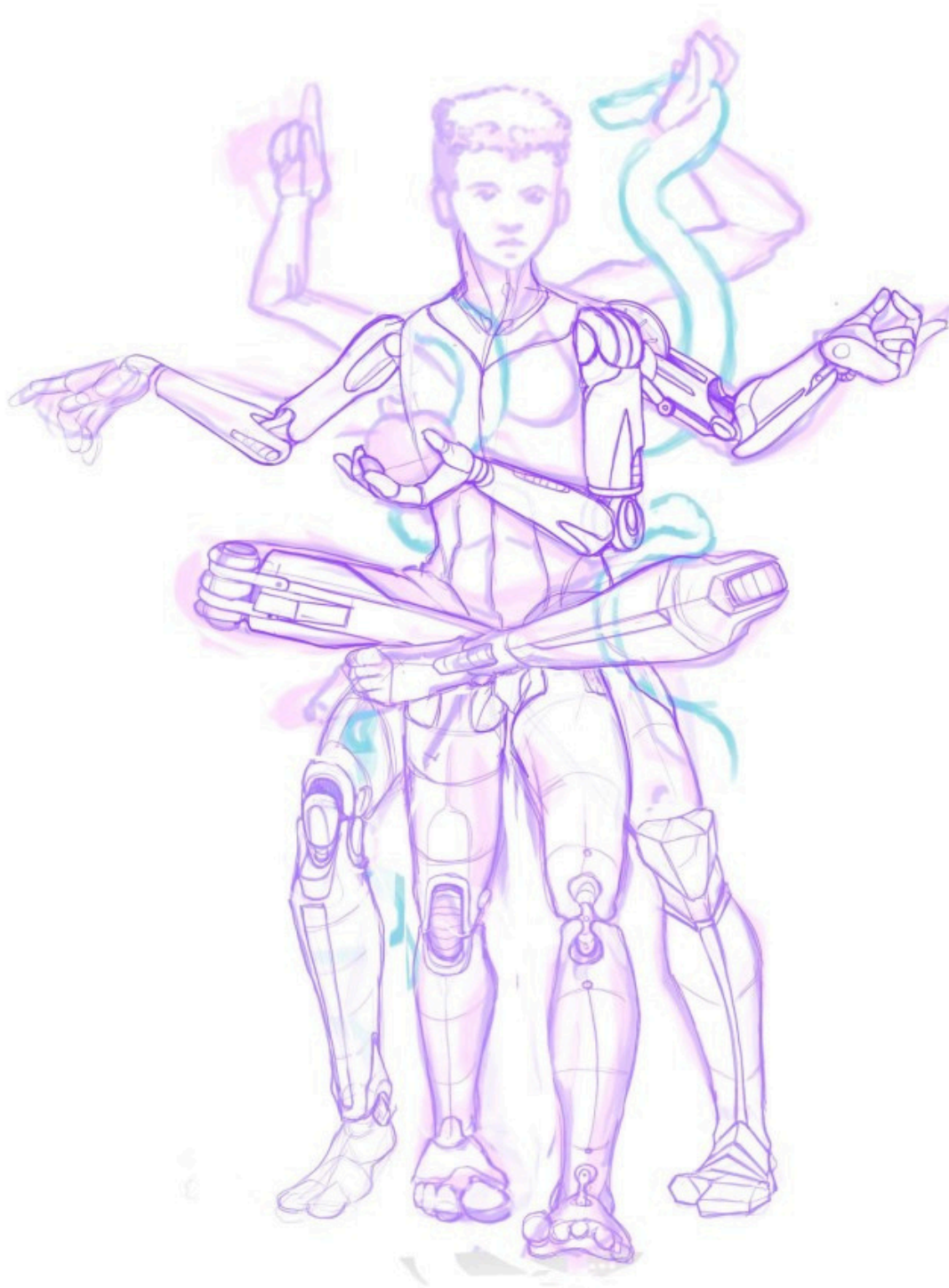


Figura 63: Moodboard para EVA. Acervo do autor (2022).





*Figura 64: Esboço de EVA em processo. Acervo do autor (2022).*

Eva, então, transcende a limitação física imposta pelo Criador. Mas não apenas isso. Ela se expande para além do corpo, para além do mundo idealizado por Ele. Ela abraça o saber e as consequências de sua escolha, tornando-se algo que nem mesmo os deuses previram: um ser autônomo, independente, capaz de redefinir sua própria existência sem precisar se encaixar em um destino predeterminado.

***A Eva desta história não teme o futuro. Ela já o criou.***



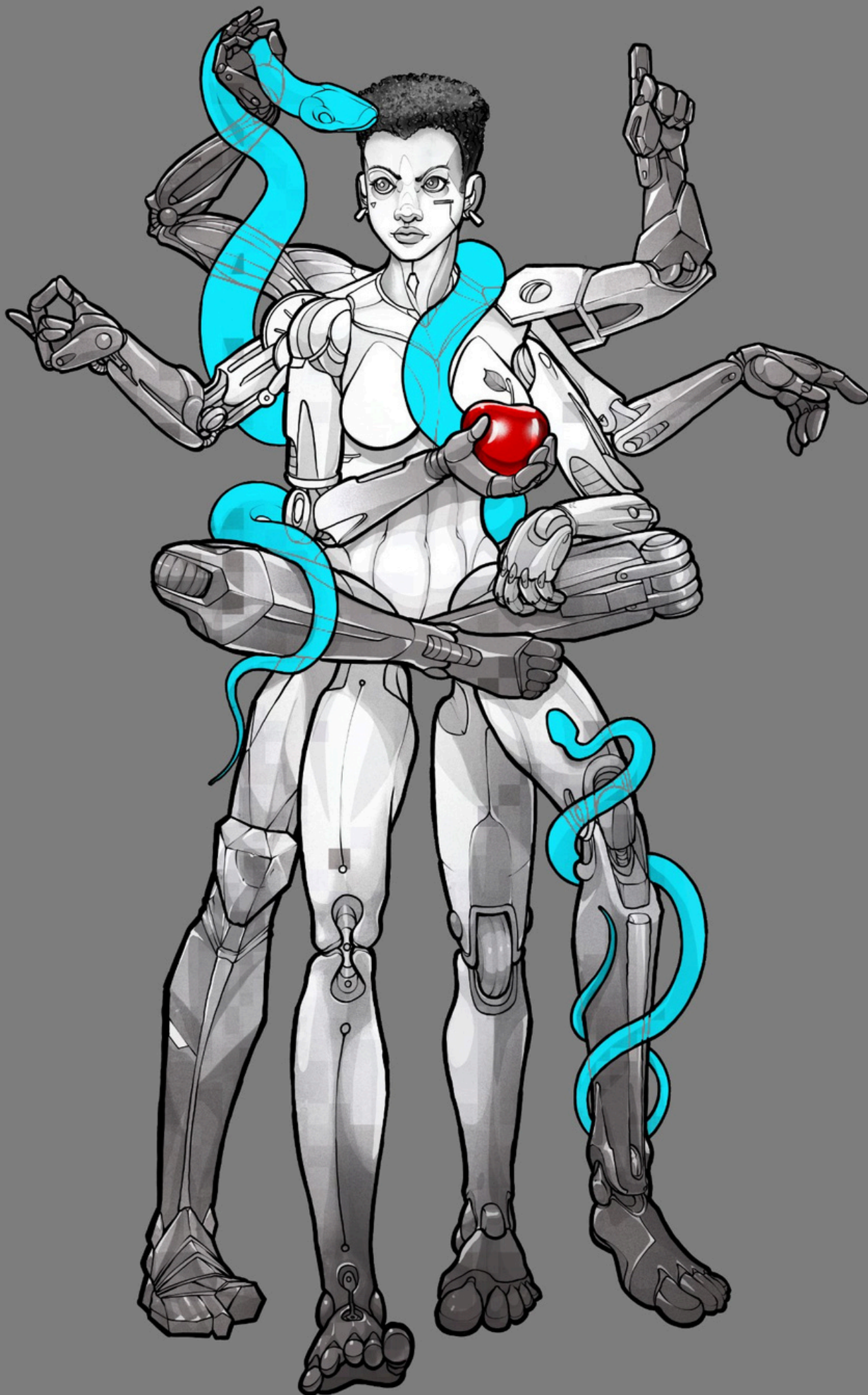


Figura 65: EVA. Ilustração digital. Acervo do autor (2022).



### 3.2.5 NAGAH

Minha intenção ao iniciar essa produção foi reinterpretar o mito hindu das Nagas, seres híbridos que combinam características humanas e serpentes. A imagem que esbocei faz parte de uma série dedicada a mitos em que cobras ou serpentes exercem papel simbólico central. Nesse contexto, busquei por essa abordagem, não apenas retratar a criatura, mas também explorar visualmente sua astúcia e presença imponente.

As Nagas, segundo as tradições hindus, são guardiãs de grandes conhecimentos e riquezas ocultas, habitando reinos subterrâneos e aquáticos. Seu simbolismo é ambivalente, podendo representar proteção e sabedoria, mas também perigo e vingança. Essa dualidade foi algo que me interessou desde o início da concepção da imagem. Quis que essa representação evocasse não apenas a natureza híbrida das Nagas, mas também seu poder inato, sua ligação com o divino e seu domínio sobre sua própria existência. Para isso, a figura foi concebida com múltiplos braços, um elemento recorrente na iconografia hindu, que amplifica suas capacidades e reforça a noção de um ser superior, onipotente em sua esfera de influência.

A postura da criatura foi essencial para consolidar sua presença na composição. Optei por uma expressão de afronta, a língua bifurcada projetada para fora em um gesto intimidador. Esse detalhe não apenas remete às características biológicas das serpentes, mas também enfatiza o domínio da criatura sobre o espaço que ocupa. A ameaça sutil na sua fisionomia não é de agressividade descontrolada, mas de uma segurança absoluta em seu poder.

A criação dessa imagem se deu a partir de um processo híbrido, combinando esboços manuais com ferramentas digitais. Para estruturar a composição, construí um moodboard misto, composto por referências coletadas por meio de mecanismos de busca e imagens geradas por inteligência artificial. Esse método permitiu visualizar múltiplas possibilidades antes de definir os elementos principais da cena. Trabalhei a finalização no tablet, utilizando caneta digital para refinar os detalhes e conferir a textura escamosa da criatura, respeitando a anatomia híbrida sem perder a expressividade do humano que nela resiste.

Ao longo da concepção da imagem, precisei equilibrar a complexidade dos detalhes com a clareza da forma final. As múltiplas camadas de escamas, o movimento sinuoso do corpo e a disposição dos braços exigiram decisões estratégicas para evitar sobrecarga visual. Optei por um fundo neutro com um leve gradiente, para destacar a figura sem competir com sua imponência.



No fim, a Naga que criei não é apenas um retrato do mito hindu, mas uma síntese da reverência e do temor que a humanidade historicamente atribui às serpentes. Ela não busca esconder sua natureza híbrida, tampouco se submete a um destino predeterminado. Seu olhar fixo e postura firme fazem dela uma entidade que impõe sua própria narrativa, transcendendo mitos e reinterpretando seu próprio papel dentro da simbologia que a cerca.





Figura 66: NAGAH, Ilustração digital. Acervo do autor, 2022



#### 4. SIMBIONTE

Como proposta de finalização para este trabalho, materializei a exposição que idealizei como resultado de uma experiência estética ao longo do processo. Em 9 de janeiro de 2025, na cidade de Petrolina - Pernambuco, ocorreu a exposição SIMBIONTE - Entrelaçamentos sobre viventes da caatinga.

Os preparativos para essa produção começaram muito antes de ingressar nesta pós-graduação, possivelmente em meados de agosto de 2022, quando ainda estava finalizando minha licenciatura e a OpenAI acabava de lançar a ferramenta DALL-E2. À medida que me aprofundava nas descobertas e capacidades dos algoritmos generativos e ampliava minha coleção de referências visuais, um caldeirão de ideias combinava as paisagens e elementos do sertão nordestino com ferramentas tecnológicas. Esse processo foi impulsionado pelo contato contínuo com tais recursos, permitindo a fusão de tradição e inovação.

Na minha primeira interação com o ChatGPT, decidi explorar sua capacidade de sintetizar ideias a partir de instruções, o que despertou em mim a possibilidade de delegar ou até mesmo terceirizar etapas do processo criativo. Dessa vez, segui as orientações e descrições fornecidas pela máquina, adotando o algoritmo como coautor na concepção das obras apresentadas.

Para a construção dessa temática, busquei inspiração na estética [Mμ1] — entendida aqui não apenas como um conjunto de princípios que regem a percepção sensível, mas como um campo de especulação crítica sobre a imagem e suas estruturas simbólicas. Como afirma Didi-Huberman<sup>[1]</sup> (2012, p. 35), a imagem não é apenas um objeto a ser contemplado, mas um "campo de forças", onde as relações entre visibilidade e invisibilidade, presença e ausência, são fundamentais para a construção de sentido. Dessa forma, a paisagem do sertão nordestino não se apresenta apenas como um referente visual, mas como um espaço de inscrição de memórias, afetos e disputas simbólicas.

A escolha das cores vibrantes e dos contrastes intensos buscou capturar não apenas a fauna e a flora da caatinga, mas também a vivência humana nesse ambiente singular, repleto de tons terrosos, avermelhados e cobreados, sob um sol intenso e abundante. Esse processo remete, de certa forma, ao que Jacques Rancière<sup>62</sup> (2009) descreve como o partilhamento do sensível, ou seja, a forma como as imagens e experiências estéticas organizam um determinado regime de visibilidade e, consequentemente, de pensamento.

<sup>61</sup> DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tomam posição. São Paulo: Editora 34, 2012.



Ao construir uma poética visual para o sertão ribeirinho, procurei evitar um olhar exotizante, buscando uma abordagem que partisse da experiência vivida e da memória coletiva.

A exposição foi concebida a partir de múltiplas referências, incluindo clássicos da literatura e do audiovisual brasileiro, como *O Auto da Compadecida*<sup>63</sup> (SILVEIRA, 2000), *Vidas Secas*<sup>64</sup> (RAMOS, 1938) e *Grande Sertão: Veredas*<sup>65</sup> (ROSA, 1956). Além dessas influências, a construção imagética foi enriquecida por vivências pessoais – trilhas, viagens e o consumo de séries e documentários ao longo dos anos – que ampliaram minha percepção sensorial e afetiva sobre o sertão. Autores como Graciliano Ramos e Guimarães Rosa, cujas obras li ainda na escola, ofereceram descrições detalhadas desse espaço geográfico e simbólico que alimentaram minha imaginação e ajudaram a moldar a estética desse projeto. Afinal, como aponta Benedito Nunes<sup>66</sup> (2017, p. 56), “a literatura não apenas descreve o mundo visível, mas reconfigura suas estruturas de percepção, criando novas formas de apreender a realidade”.

Além das influências literárias, mergulhei em registros documentais e fotográficos para me aproximar da essência sensorial do sertão. Essa abordagem dialoga com a noção de “imagem dialética” proposta por Walter Benjamin<sup>67</sup> (1985, p. 67), segundo a qual a imagem não é apenas um reflexo da realidade, mas um campo de tensão entre passado e presente, tradição e ruptura. Assim, a construção desse universo imagético abarcou não apenas os aspectos visuais, mas também os sonoros – o canto dos pássaros, o som do vento atravessando a vegetação seca da caatinga – e mesmo a atmosfera tátil desse ambiente. O objetivo era capturar a complexidade do sertão e sua dualidade: um espaço ao mesmo tempo árido e fértil, impregnado de tradição, mas aberto à modernidade.

<sup>62</sup> RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*. São Paulo: Editora 34, 2009.

<sup>63</sup> Filme: SILVEIRA, Guel Arraes de. *O Auto da Compadecida* [S.l.]: Globo Filmes; Lereby Produções, 2000. 1 DVD (104 min), son., color.

<sup>64</sup> RAMOS, Graciliano. *Vidas Secas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1938.

<sup>65</sup> ROSA, João Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1956.

<sup>66</sup> NUNES, Benedito. *O Drama da Linguagem: uma leitura de Clarice Lispector*. São Paulo: Editora Ática, 1989.

<sup>67</sup> BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.



Para afastar um pouco desse processo os meus vieses e promover um diálogo entre o imaginário tradicional e a inovação algorítmica, utilizei ferramentas de inteligência artificial como aliadas na produção artística. As referências literárias e visuais foram reprocessadas digitalmente, criando composições híbridas que mesclavam ancestralidade e tecnologia.

Esse procedimento encontra eco no pensamento de Aby Warburg<sup>68</sup> (2010), que, ao organizar seu *Atlas Mnemosyne*, demonstrou que o significado de uma imagem não está contido apenas em sua forma isolada, mas na rede de relações que estabelece com outras imagens e referências culturais. Assim, explorei paletas cromáticas inspiradas na natureza local e padrões derivados da cerâmica, da agricultura e do artesanato regional, ao mesmo tempo em que recorri a softwares de edição e inteligência artificial generativa para desenvolver texturas e novas abordagens compositivas. Esse processo híbrido reforça a ideia de que a visualidade do sertão pode ser pensada não como um conjunto de signos fixos, mas como um território em permanente construção, onde a memória e a inovação dialogam continuamente.

O resultado foi uma série de obras que convidavam o espectador a refletir sobre a complexidade do sertão, indo além dos estereótipos e revelando sua riqueza simbólica. A recepção da exposição foi positiva, permitindo ao público imergir em uma experiência sensorial e reflexiva. A fusão entre manifestações visuais ancestrais e a tecnologia contemporânea revelou-se uma estratégia eficaz para celebrar a multiplicidade de narrativas que compõem o universo sertanejo.

#### **4.1 Gênesis artificiais**

As obras elaboradas para SIMBIONTE foram geradas com o auxílio de ferramentas de inteligência artificial, utilizando também recursos digitais para sua concepção. No entanto, acho importante ressaltar que o processo de finalização dessas ilustrações foi realizado de forma tradicional, utilizando lápis, aquarela, nanquim e outros métodos convencionais. Foi dessa forma que sintetizei uma amálgama de ideias através da união das possibilidades oferecidas pelas ferramentas tecnológicas com os métodos tradicionais de ilustração.

<sup>68</sup> WARBURG, Aby. *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal, 2010.



A espetacularização do processo artístico é um fenômeno presente na contemporaneidade. Como aponta Guy Debord (1997) em *A Sociedade do Espetáculo*, vivemos em um sistema onde a visibilidade e a mediação tecnológica atribuem valor às produções culturais. Nesse contexto, o uso da inteligência artificial como parte do processo criativo se torna uma extensão do próprio artista, funcionando como ferramenta e linguagem simultaneamente. Entretanto, como Aby Warburg (2010) explora em seu *Atlas Mnemosyne*, a construção visual não pode se limitar ao espetáculo; há uma profundidade na elaboração simbólica das imagens, que carrega consigo uma carga histórica e cultural significativa.



*Figura 67: Tucanos que Deus não criou. PROMEAI. Acervo do autor (2024).*

Com o intuito de explorar o processo de criação por meio de concepções algorítmicas, decidi iniciar esta produção utilizando a ferramenta generativa de texto e linguagem chamada ChatGPT. Solicitei que ela descrevesse uma série de imagens previamente idealizadas, a fim de gerar material para essa finalidade. Através do prompt, expressei sucintamente minhas expectativas para orientar a ferramenta a fornecer um cenário ou insight mais detalhado do que será produzido.



*Prompt:*

*Me ajude a criar uma série de 3 desenhos autorais no estilo neo-tradicional que contenham em sua composição um rosto feminino, um animal da fauna brasileira e uma flor endêmica da caatinga*

*ChatGPT:*

*O primeiro desenho pode ser um rosto feminino com elementos neo-tradicionais, como linhas finas e detalhes delicados. O animal da fauna brasileira pode ser um jaguar, com suas orelhas afiadas e pelagem ondulada. A flor endêmica da caatinga pode ser o carnaúba, com suas folhas grandes e brilhantes e flores cor de rosa.*

*O segundo desenho pode ser um rosto feminino com olhos grandes e expressivos e um cabelo ondulado. O animal da fauna brasileira pode ser um tucano, com suas penas coloridas e bico curvo. A flor endêmica da caatinga pode ser a flor da pitangueira, com suas flores vermelhas brilhantes e folhas verdes escuras.*

*O terceiro desenho pode ser um rosto feminino com uma expressão séria e olhos penetrantes. O animal da fauna brasileira pode ser uma onça, com sua pelagem amarela e marcas negras distintivas. A flor endêmica da caatinga pode ser o xique-xique, com suas flores amarelas e folhas verdes escuras. (CHATGPT, 2024)*

Inicialmente, eu tinha uma ideia pouco definida do que queria, como evidenciado pela simplicidade do meu primeiro prompt. Apesar disso, ao receber o retorno do **ChatGPT**, utilizei-o para aprimorar a descrição da obra que pretendia produzir. Com base nisso, reformulei e otimizei o script das imagens de acordo com o meu objetivo final, melhorando suas descrições e entrando em contradição com o que eu havia idealizado sobre seguir as instruções da máquina sem questionar.

*ChatGPT:*

*No primeiro desenho, "Sussuarana e Carnaúba", contrapõem-se a delicadeza de uma figura feminina com a sagacidade de um grande felino, evidenciado pelas orelhas afiadas e pelagem curta. A folha da carnaúba é incorporada ao desenho, com seus limbos compridos e afiados, interpoladas por flores redondas e sutis.*

*No segundo desenho, "Tucano e Pitangueira", a figura humana exibe expressividade nos olhos grandes, enquanto os cabelos ondulados emolduram o rosto feminino, conectando-se com a exuberância das penas e o bico curvo do tucano. A flor da pitangueira é representada em formas arredondadas e tons claros, contrastando com os cabelos escuros.*

*Por fim, no terceiro desenho, "Capivara e Xique-Xique", a expressão séria e penetrante da mulher dialoga com a pelagem brilhante e expressão serena da capivara. O corpo do xique-xique é retratado com suas formas orgânicas, enrugamentos, folhas verdes escuras e longos espinhos em tons mais claros.. (CHATGPT, 2024)*

<sup>69</sup> CHATGPT. Resposta gerada por inteligência artificial. OpenAI, 2024. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 30 jun. 2023.



Assim, meu objetivo passou a ser representar, de forma particular, as conexões entre os seres vivos da caatinga e as formas de vida humanas que coabitam essa região. Cada desenho apresenta um rosto feminino combinado com elementos de composição neo-tradicionais, representando animais locais e plantas endêmicas. Como ressalta Haraway (2016) em ***Staying with the Trouble***, pensar as relações entre humanos e não-humanos nos permite repensar a própria natureza da arte e da criação. Através dessa série, busco representar a interação entre as diversas formas de vida mutual da caatinga e ampliar a compreensão e conhecimento do meu processo criativo em artes visuais.



Figura 68: Tucanos que Deus não criou II. PROMEAI. Acervo do autor (2024).

### Utilizando o PROMEAI como gerador de referências para esse trabalho.

Para a série apresentada nesse trabalho, foram utilizados prompts, que são comandos que descrevem o que o usuário deseja ver na imagem, incluindo detalhes sobre os elementos, cores, composição e qualquer outra informação relevante. Os prompts servem como guias para a ferramenta de inteligência artificial produzir imagens que correspondam à descrição fornecida. Algumas ferramentas aceitam prompts em português e outras somente em inglês.



O **BlueWillow** é uma ferramenta de inteligência artificial generativa que está disponível gratuitamente na plataforma Discord. Essa ferramenta utiliza descrições de texto para gerar imagens correspondentes às descrições fornecidas. Como Lev Manovich (2001) argumenta em *The Language of New Media*, a cultura visual digital não apenas modifica os processos criativos, mas também redefine os próprios paradigmas da produção artística.



Figura 69: Atlas artificial para "Tucano & Pitangueira" gerado por BingAI. Acervo do autor(2024).





Figura 70: GenerativeAIPub. Divulgação (2023)

Após ingressar no servidor, é necessário entrar em um dos canais disponíveis para iniciantes e começar a gerar imagens por meio de texto. É essencial digitar o comando “/Imagine prompt ‘descrição da imagem desejada’”. Foi importante fornecer uma descrição mais específica e detalhada possível para obter resultados mais fidedignos. A plataforma, então, retorna a solicitação com quatro imagens diferentes em menos de um minuto. Caso os resultados não estejam satisfatórios, é possível solicitar uma reformulação ou fornecer um detalhamento adicional para refinar a imagem. Uma vez obtidas as imagens desejadas, é possível salvá-las e utilizá-las conforme necessário. Dessa forma, meu processo criativo se configurou como um híbrido entre ferramentas digitais e métodos tradicionais, reafirmando que a criação artística, mesmo mediada pela IA, continua sendo uma construção subjetiva, marcada pelas escolhas e intenções do artista.

#### 4.1.1 Sussuarana e Carnaúba

A sussuarana (*Puma concolor*) é um felino ágil e solitário, que chega a medir até 80 cm de altura e pode pesar entre 30 e 70 quilos. Diferente da onça-pintada, ela não rugue, mas emite um som semelhante a um miado. Habitante das matas e cerrados,



ocupa territórios vastos de até 200 km<sup>2</sup>, caçando pequenos mamíferos como veados, tatus e preguiças. Infelizmente, está ameaçada de extinção (SILVA, 2016).

Ao gerar imagens para essa obra, deparei-me com as limitações das plataformas gratuitas de IA. Após esgotar minha cota diária no BlueWillow, recorri ao MidJourney, onde explorei galerias de outros usuários em busca de referências. Encontrei composições com figuras femininas, animais e elementos da natureza que, embora não fossem exatamente o que eu buscava, alimentaram minha percepção sensorial. A sussuarana, em particular, exigia uma representação que capturasse sua elegância e discrição – características que o ChatGPT havia descrito com precisão em seu prompt inicial.



*Figura 71: Onça-sussuarana em galinheiro. Foto: 7ª CIA. Bombeiros (2023). 7ª CIA. BOMBEIROS. Onça-sussuarana em galinheiro. 2023. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2023/01/27/interna\\_gerais,1449966/onca-sussuarana-fica-presa-em-galinheiro-em-ouro-fino.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2023/01/27/interna_gerais,1449966/onca-sussuarana-fica-presa-em-galinheiro-em-ouro-fino.shtml). Acesso em: 5 jan. 2024.*



*Figura 72: Detalhe botânico. Folha de carnaúba (Copernicia prunifera). SILVA NETO, João; CARVALHO, Maria. (2021). Levantamento bibliográfico sobre a utilização da carnaúba na indústria. (2021)*



A carnaúba, por outro lado, apresentou um desafio maior. Mesmo com descrições detalhadas, o BlueWillow não conseguiu gerar suas folhas características. Como Buolamwini (2018) aponta, as limitações dos bancos de dados de IA muitas vezes refletem uma carência de representações diversificadas. Diante disso, optei por simplificar: mantive a essência da planta, inspirado pela descrição do ChatGPT e por memórias visuais mínimas. A carnaúba, conhecida como "árvore da vida" no Nordeste, é uma fonte de riqueza – sua cera é usada em produtos como batons, esmaltes e vernizes, e sua presença na obra simboliza a resistência e utilidade da flora sertaneja (ARAGÃO, 2007<sup>70</sup>).

Para a figura feminina, testei prompts no BlueWillow e no MidJourney, buscando uma estética Art Nouveau. No entanto, as ferramentas mostraram um viés eurocêntrico, dificultando a representação de fenótipos indígenas cariri, como eu desejava. Eu recebi resultados diferentes ao gerar o prompt em português e inglês, e isso exigiu ajustes manuais no esboço digital que fiz no tablet, onde posicionei os traços e elementos da composição para aproximá-los da minha visão original.

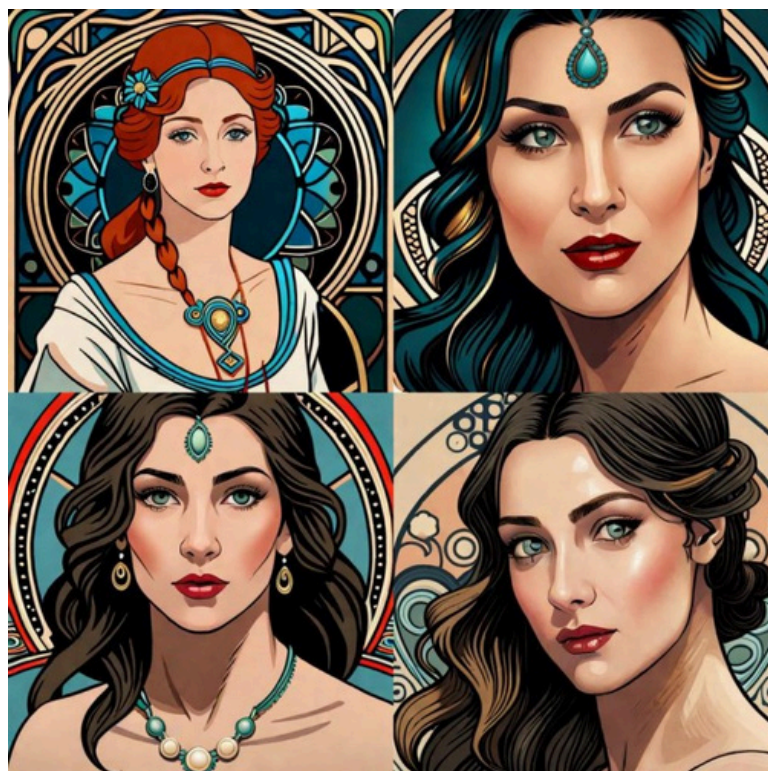


Figura 73: BlueWillowBOT (30/05/2023). IA generativa. Acervo do autor (2023). Prompt: Ela tem baixa estatura, cabelos longos lisos e pretos, pele escura, olhos vivos, da etnia cariri e esse é

<sup>70</sup> ARAGÃO, Antônio Roberto Ferreira. A árvore da vida: terminologia da cera de carnaúba no português do Brasil. 2007. 252f. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Departamento de Letras Vernáculas, Programa de Pós-graduação em Linguística, Fortaleza-CE, 2007.





**Figura 74: BlueWillowBOT (30/05/2023). IA generativa. Acervo do autor. (2023)**  
**Prompt: She is of short stature, with long straight black hair, dark skin, lively eyes, from the Cariri tribe. This is a portrait in the Art Nouveau style with golden frames, black lines, painted by the artist Alphonse Mucha, high definition, 4K**

É possível perceber a dificuldade da ferramenta em lidar com o fenótipo esperado, demonstrando um claro viés eurocêntrico nas aparências geradas. Como alerta Buolamwini<sup>71</sup> (2018) em seus estudos sobre viés algorítmico, "a ferramenta BlueWillow, apesar de útil, revelou limitações ao gerar fenótipos não-europeus, expondo um problema estrutural nos bancos de dados de IA". A dificuldade da IA em gerar fenótipos indígenas reflete a colonialidade embutida nos algoritmos (SANTOS, 2019), exigindo intervenção manual para corrigir estereótipos. Embora essa análise seja pertinente, ela foge ao escopo central deste trabalho.

<sup>71</sup> BUOLAMWINI, J. Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. Proceedings of the 1st Conference on Fairness, Accountability and Transparency, PMLR, v.81, p.77-91, 2018. Disponível em: <http://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a.html>. Acesso em: 16 jun 2023





Figura 75: Moodboard para "Sussuarana e Carnaúba". Acervo do autor (2024).

Apesar dessas questões, o processo em sua primeira etapa de experimentação revelou uma colaboração singular: o **ChatGPT** foi eficaz em fornecer uma estrutura descritiva, enquanto minhas intervenções manuais, interpretações pessoais e busca ativa por referências mais significativas garantiram autenticidade. Guardei os esboços digitais para então iniciar a próxima composição.



Figura 76: Atlas artificial para "Sussuarana Carnaúba". PromeAI. Acervo do autor (2024).



#### 4.1.2 Tucano e pitangueira

Assim como na obra anterior, o ponto de partida foi a descrição gerada pelo ChatGPT: uma figura feminina de traços neo-tradicionais, combinada com um tucano e a flor da pitangueira. O algoritmo sugeriu olhos grandes e expressivos, cabelos ondulados emoldurando o rosto, e as cores vibrantes do tucano contrastando com as flores vermelhas da pitangueira. Apesar de ser apenas texto, essa descrição já havia plantado uma imagem vívida na minha mente – mas eu precisava de referências visuais para transformá-la em algo concreto.

Dessa vez, o BlueWillow acertou em cheio. Ao contrário das dificuldades anteriores com fenótipos indígenas, as imagens geradas traziam rostos de pele acobreada e cabelos brilhantes, alinhados ao que eu imaginava. A paleta de cores quentes – tons terrosos, vermelhos e amarelos – reforçava a atmosfera tropical que eu buscava. Confesso que me questioneei se estava reforçando estereótipos visuais, mas decidi seguir em frente. Afinal, essa investigação artística também era sobre explorar os limites e contradições das ferramentas que usamos.



Figura 77: Retrato de indígena brasileira. BlueWillowBOT. Acervo do autor (2023).



Para o tucano, precisei improvisar. Meus créditos no StableDiffusion haviam se esgotado, então recorri a imagens geradas por outros usuários no MidJourney. Encontrei um tucano com um bico que parecia carregar todas as cores do espectro – exatamente a vibrância que eu queria para transmitir a energia da caatinga em seu momento mais úmido e fértil. Apropriar-me dessa imagem não foi apenas uma solução prática; foi também um gesto de colaboração indireta com outros criadores anônimos que, como eu, estavam experimentando essas ferramentas.



Figura 78: MIDJOURNEY BOT. Ilustração em aquarela de tucano-de-bico-colorido em um galho com folhas.  
[Imagens geradas por IA]. Criado por: Elliria. 2023. Acesso em: 29abr. 2023.



Figura 79: MIDJOURNEY BOT. Ilustração em aquarela de tucano-de-bico-colorido em um galho com folhas.  
[Imagens geradas por IA]. Criado por: Rjit. 2023. Acesso em: 30 abr.2023.



A pitangueira, por sua vez, surgiu com pequenos obstáculos. As flores vermelhas e folhas verdes escuras descritas pelo **ChatGPT** não foram facilmente interpretados em formas visuais pelo **BlueWillow**, mas apesar disso, as gerações trouxeram adornos florais para o cabelo das personagens e achei que seria interessante lidar com essa imprevisibilidade. Optei por composições mais estilizadas, onde as pétalas coloridas de flores desconhecidas - e artificiais - dialogavam com o ondular de cabelo da figura feminina, criando uma harmonia entre os elementos orgânicos e a estética neo-tradicional.

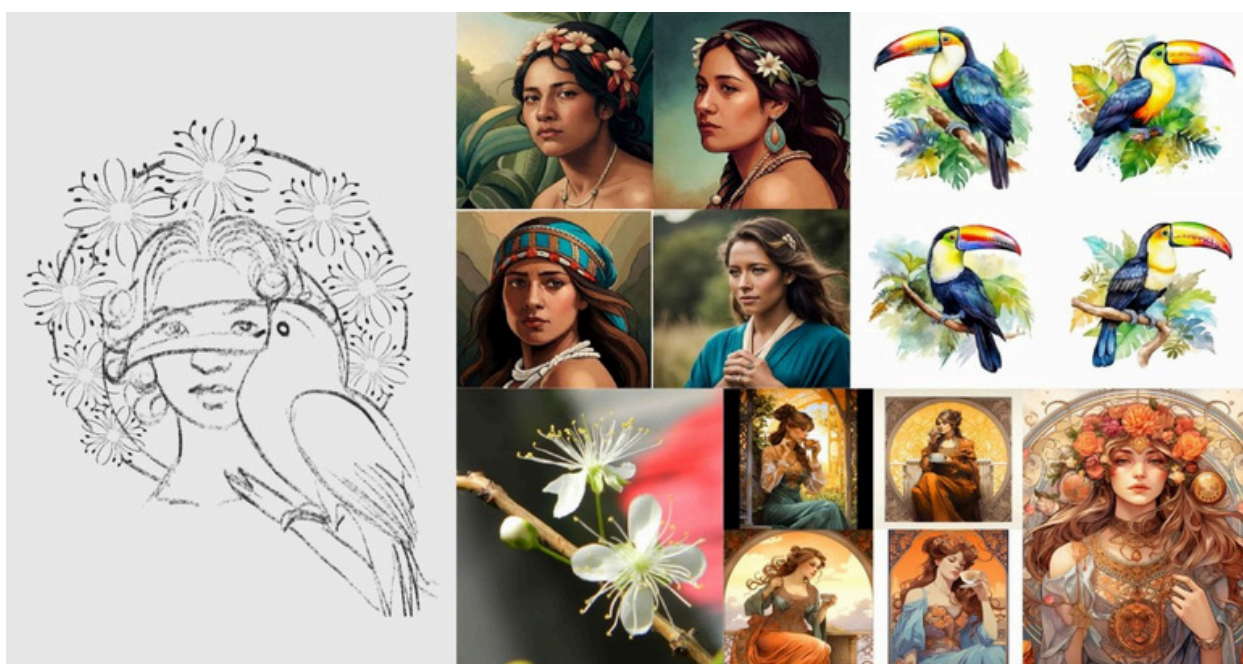


Figura 80: Moodboard para "Tucano e Pitangueira". Acervo do autor (2024).

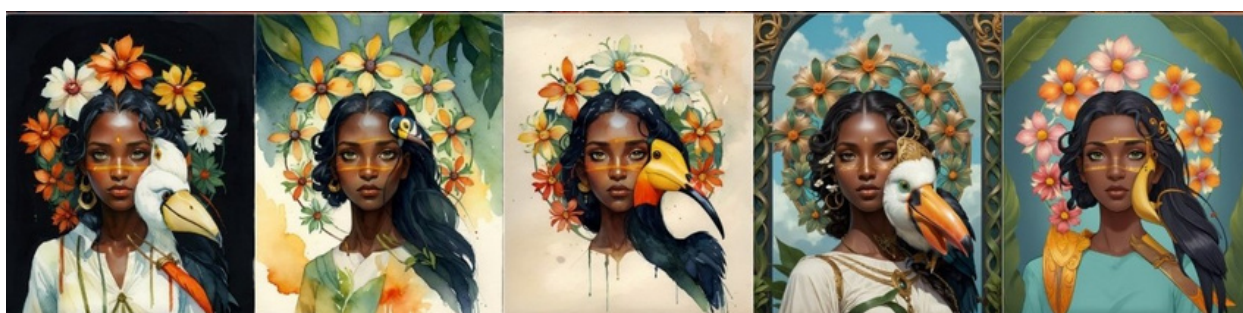


Figura 81: Atlas artificial para "Tucano & Capivara". PromeAI. Acervo do autor (2024).

O resultado final manteve a essência da descrição inicial do **ChatGPT**, mas ganhou vida através das referências geradas e apropriadas. O tucano colorido, a figura indígena de traços suaves e as flores de pitangueira estilizadas formaram uma composição que celebrava o sertão em sua exuberância – um contraponto à aridez muitas vezes associada à caatinga.



#### 4.1.3 Capivara e Xique-Xique

A terceira obra da série foi concebida a partir de uma das sugestões mais pessoais do ChatGPT: uma figura feminina de expressão séria e olhar reconfortante, acompanhada por uma capivara e o xique-xique. Essa combinação ressoou em mim de maneira particular. Moro em uma região ribeirinha onde duas cidades são unidas por uma ponte – e lembro vividamente de, por volta de 2014, avistar uma família de capivaras descansando sobre as pedras à beira do rio. Elas faziam parte da minha rotina, pois eu cruzava essa ponte diariamente a caminho do trabalho. Ver esses animais pacíficos sob a estrutura de concreto, entre o urbano e o natural, tornou sua representação nesta obra quase uma homenagem involuntária.

O processo de geração de referências seguiu um caminho mais fluido desta vez. Para a capivara, o BlueWillow e o StableDiffusion produziram imagens satisfatórias, capturando sua pelagem brilhante e expressão tranquila – características que eu já percebia das minhas observações ao avistá-las. O xique-xique, por outro lado, exigiu mais tentativas. Seus espinhos e flores nem sempre eram renderizados com precisão pelas IAs, então complementei com algumas fotografias reais para garantir a fidelidade aos detalhes texturais.





Figura 82: Atlas artificial para "Capybara & Xique-Xique". PROMEAI. Acervo do autor (2024).





Figura 83: Indígena brasileira com capivara. BlueWillowBOT. Acervo do autor (2023).

A figura feminina foi desenvolvida com lembranças no estilo Art Nouveau de Alphonse Mucha, mas adaptada à estética neo-tradicional que permeia a série. Diferente das obras anteriores, aqui o cabelo da moça não se entrelaça com o xique-xique; em vez disso, os cactos formam um pórtico ao redor dela, como uma moldura natural que evoca a lua cheia – uma referência consciente às noites claras do sertão, tantas vezes cantadas por seus mestres sanfoneiros. Essa disposição criou um efeito quase ritualístico, como se a personagem estivesse sendo iluminada pela própria caatinga enquanto afagava uma nobre capivarinha.

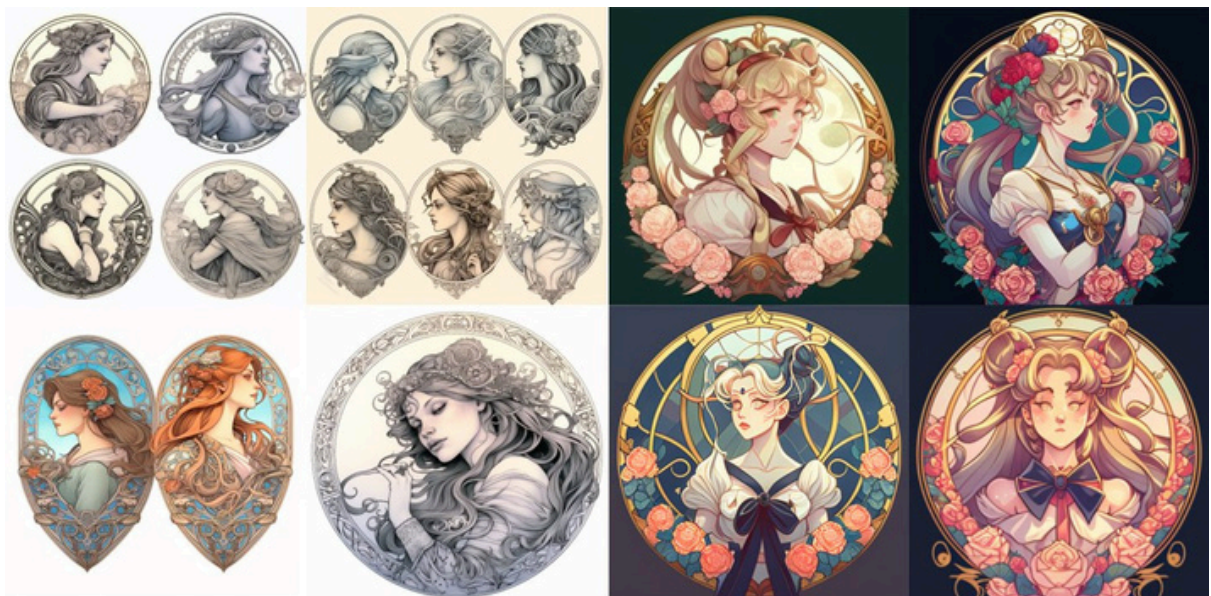


Figura 84: Retrato de Sailor Moon (Art Nouveau). MidJourney. Acervo do autor.



Enquanto finalizava essa peça, percebi que o diálogo com as ferramentas de IA havia atingido um equilíbrio. Já não me preocupava em usar exclusivamente referências geradas por algoritmos; fotos reais, memórias e até esboços antigos se misturavam ao processo. Flusser (1985) lembra que a tecnologia é uma caixa preta cujos mecanismos internos muitas vezes nos escapam ao conhecimento – e para mim, pelo menos neste momento, talvez isso seja irrelevante quando o resultado ecoa algo verdadeiro. Neste caso, a capivara sob a ponte, o xique-xique e a figura feminina solene traduziam, cada um à sua maneira, fragmentos da minha relação afetiva com a paisagem nordestina e isso nenhum algoritmo poderia prever.



Figura 85: Moodboard para "Xique-Xique e Capivara". Acervo do autor (2024).

Após a etapa inicial de coleta de referências e esboço preliminar, o processo de criação avançou para uma nova fase: a reinterpretação e refinamento dos rascunhos utilizando a ferramenta generativa PromeAI. Diferente do processo criativo, que envolve a concepção e o desenvolvimento das ideias, essa etapa concentra-se na materialização das referências coletadas, transformando os traços iniciais em composições mais detalhadas. A proposta era expandir as possibilidades dos desenhos sem perder a essência das composições previamente idealizadas.

O PromeAI é uma plataforma de inteligência artificial que transforma esboços manuais em renderizações aprimoradas por meio de um fluxo de trabalho estruturado em três etapas principais. Primeiramente, o usuário faz o upload de um rascunho



digitalizado ou desenho digital, que é analisado por algoritmos de visão computacional baseados em modelos de difusão (HO et al., 2020)<sup>72</sup>.

Em seguida, a ferramenta aplica técnicas de aprendizagem profunda para interpretar os traços, sugerindo melhorias em texturas, iluminação e proporções, ao mesmo tempo em que permite ajustes manuais através de sua interface intuitiva (PROMEAI, 2025)<sup>73</sup>.

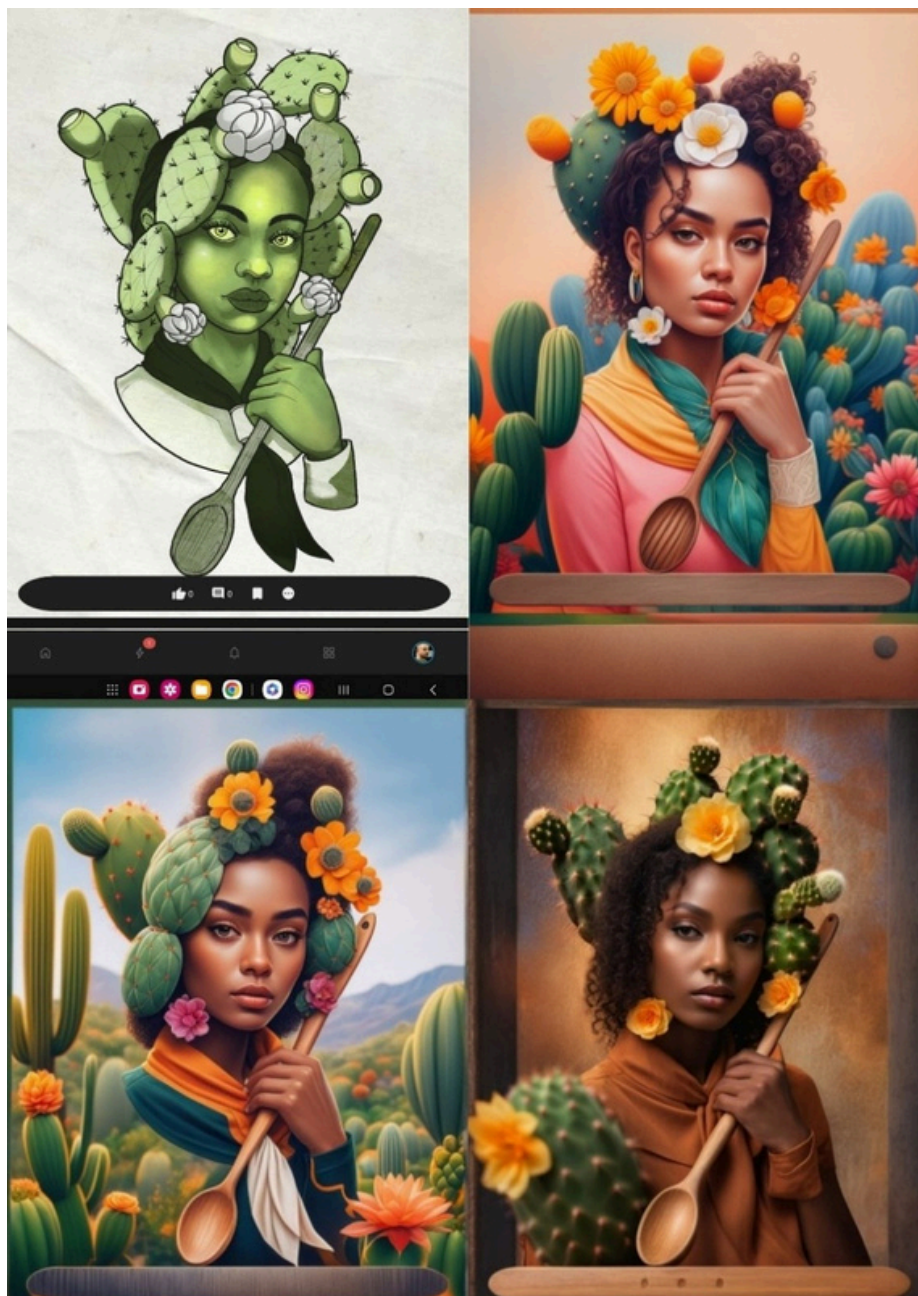


Figura 86: Iterações sobre arte digital para "Palma Forrageira" PROMEAI. Acervo do autor (2024).

<sup>72</sup> FERREIRA, E. M. Criação de representações visuais usando o algoritmo Deepdream e suas implicações conceituais. 2018.

<sup>73</sup> PROMEAI. Ferramenta gratuita online para transformar esboços em renderizações. 2025. Disponível em: <https://www.promeai.pro>.



Por fim, o sistema gera múltiplas variações estilizadas, desde representações hiper-realistas até interpretações artísticas, utilizando um banco de dados treinado em diversas linguagens visuais (BUSATO; BRÜNING, 2024)<sup>74</sup>.



Figura 87: Atlas artificial Capivara & Xique-Xique 02. PROMEAI. Acervo do autor (2024).

Diante dos traços ainda em estado bruto, não havia inquietação, mas na verdade curiosidade: a promessa de um novo olhar, ainda que mecânico, sobre os meus esboços trouxe abertura para possibilidades inexploradas. Toda uma estrada de ramificações criativas se pavimentou diante do meu contato com essa ferramenta. Seu uso possibilitou um avanço significativo na definição estética e estrutural das três composições em desenvolvimento: *Sussuarana & Carnaúba*, *Tucano & Pitangueira* e *Capivara & Xique-Xique*.

<sup>74</sup> BUSATO, M.; BRÜNING, C. Inteligência artificial e arte generativa: descolonização, inclusão e reflexividade em estudos com migrantes. *Revista Políticas Públicas & Cidades*, v. 13, n. 2, p. e1230, 2024.



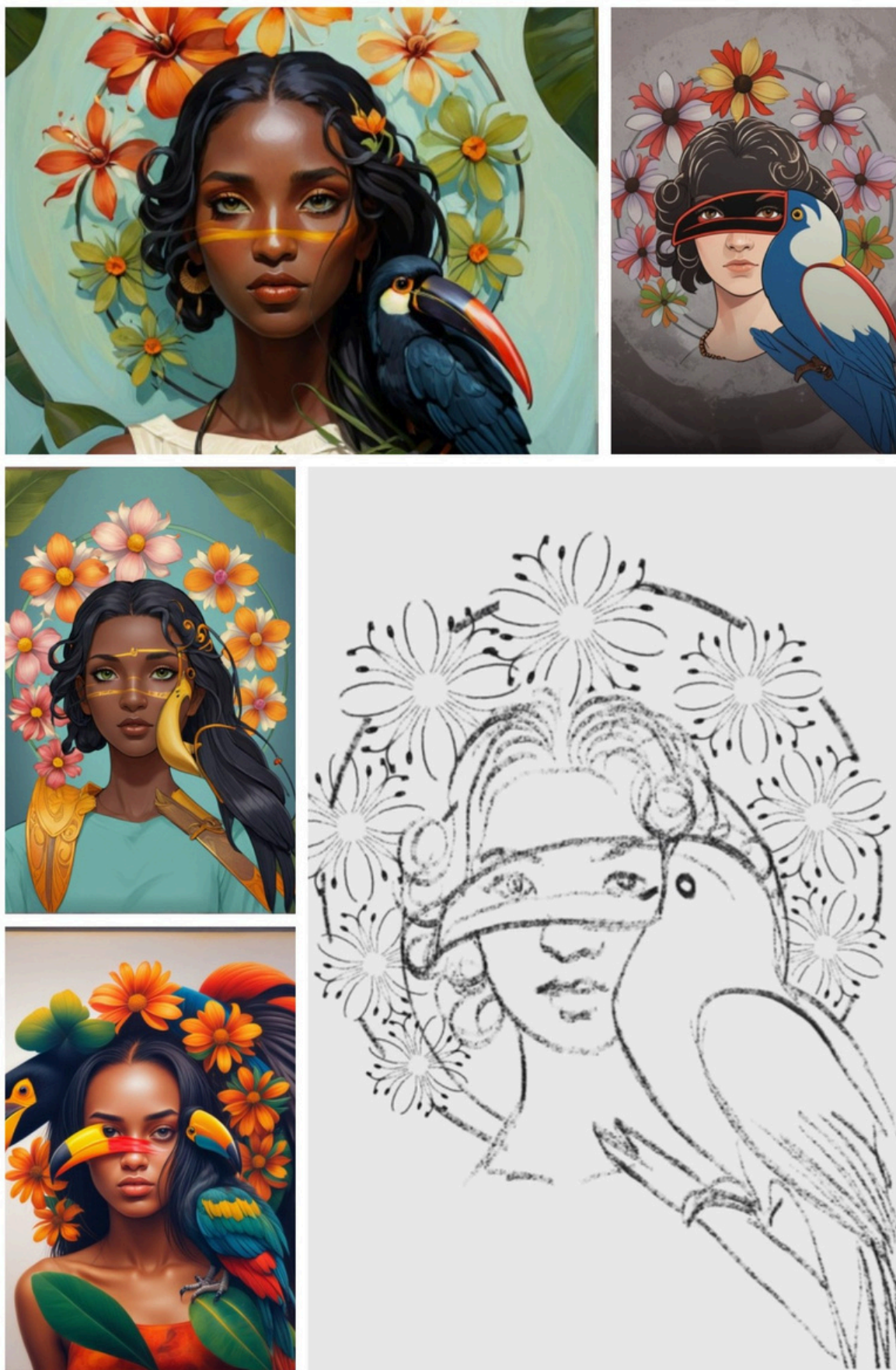


Figura 88: Resultados de iterações com PROMEAI sobre esboço. Acervo do autor (2024)



A aplicação dessa plataforma permitiu expandir as possibilidades expressivas dos esboços, realçando sombreamentos, distribuindo elementos com maior precisão e aprimorando os detalhes — como se uma visão digital ajudasse a moldar a visão artística em uma nova camada interpretativa. Esse processo híbrido — em que pude desempenhar minha intuição aliada ao aprimoramento algorítmico — reforça a ideia de que as ferramentas generativas podem funcionar como uma extensão sensível do pensamento criativo, um eco tecnológico que amplia as fronteiras da fatura artística (FERREIRA, 2018; SCHÖN, 2000)<sup>75</sup>

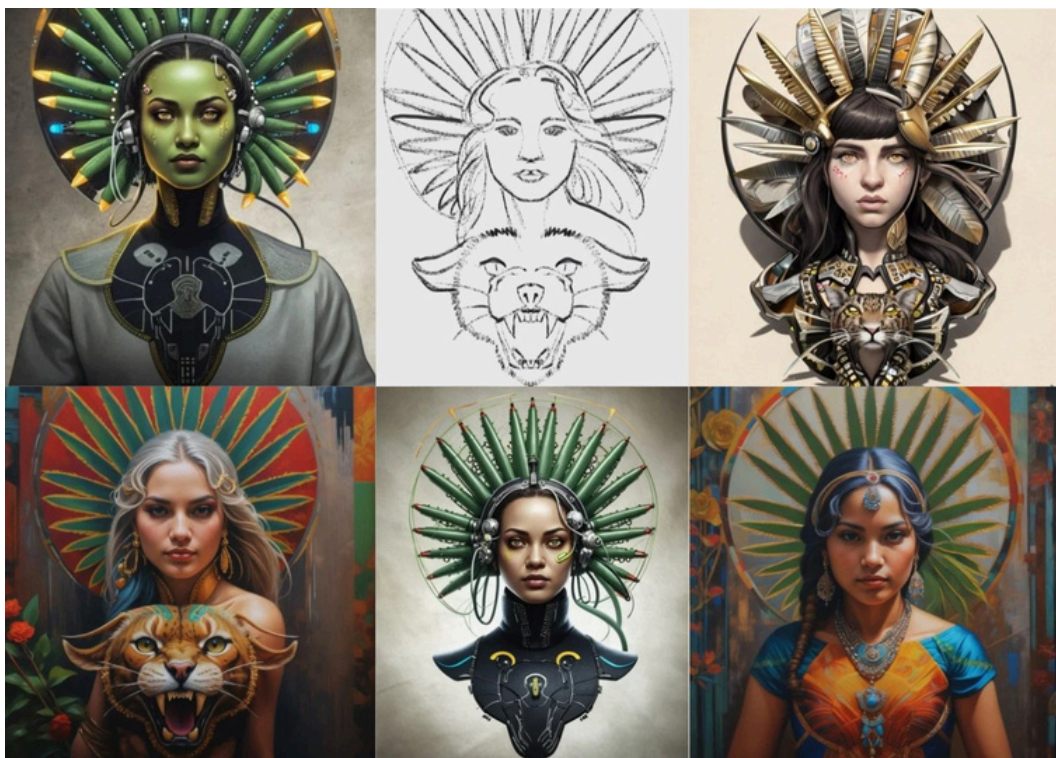


Figura 89: Resultados de iterações com PromeAI sobre esboço. Acervo do autor (2024)

O resultado final desse estágio foi uma série de representações refinadas que proporcionaram uma base sólida para a próxima etapa do trabalho: a finalização dos traços a lápis e a posterior aplicação da pintura em aquarela. Consentir com os resultados gerados pelo PromeAI reafirma sua relevância como ferramenta complementar ao processo criativo, o que me traz não apenas abertura na reinterpretação dos esboços, mas também novas possibilidades e experimentações poéticas e estéticas.

<sup>75</sup> SCHÖN, D. A. The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action. Nova York: Basic Books, 2000.



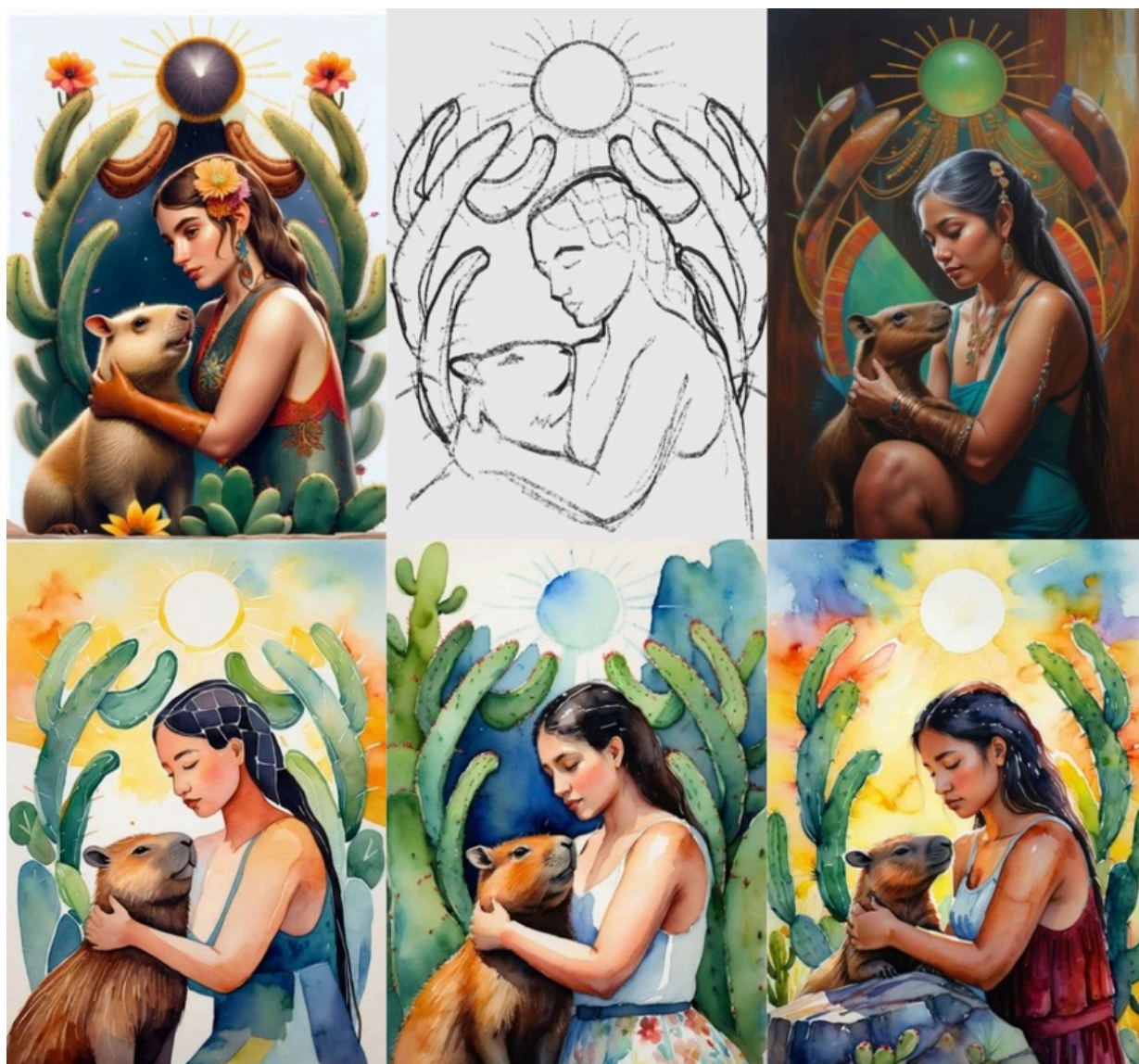


Figura 90: Resultados de iterações com PromeAI sobre esboço. Acervo do autor (2024)

Com essa coleção elaborada, a série inicial estava completa. No entanto, ao revisitar meus arquivos, senti que duas outras criações mereciam ser incluídas nessa narrativa: uma releitura de uma obra de Elzo Durt reinterpretada por IA, e duas personagens concebidas em 2021 para um Nordeste místico imaginário – que exploro a seguir.



#### 4.1.4 LaFemme Artificiale

Esta obra nasceu de um diálogo entre dois universos: o do artista belga Elzo Durt – conhecido por suas ilustrações psicodélicas e colagens digitais que misturam **punk**, **skate** e referências **vintage** (DURT, 2013) – e o meu, mergulhado no imaginário nordestino.



Figura 91: Capa do álbum *Psycho Tropical Berlin. La Femme*. DURT, Elzo (2013).. Disponível em: <https://lafemme.bandcamp.com/album/psycho-tropical-berlin> .<sup>76</sup>

<sup>76</sup> LAFEMME. *Psycho Tropical Berlin*. [S.l.], 2013. Disponível em: <https://lafemme.bandcamp.com/album/psycho-tropical-berlin>. Acesso em: 21 jul. 2023.



A capa que Durt criou para a banda francesa La Femme me fascinava pela estética de serigrafia e pelos traços distorcidos, quase alucinógenos, típicos de seu trabalho. Decidi, então, reimaginar essa peça, substituindo elementos urbanos por símbolos da caatinga: as Rosas do Deserto (*Adenium obesum*), plantas resistentes que adornam casas sertanejas, e um cesto de mangas-rosa – fruta que simboliza a prosperidade da região onde vivo, um polo exportador mundial.

O processo começou com a expansão da imagem original usando o DALL-E. A IA, ainda em estágio inicial de desenvolvimento, falhava grotescamente em anatomias humanas: pernas tortas, proporções impossíveis e articulações descontextualizadas. Foram necessárias 12 iterações até alcançar uma base satisfatória – um lembrete de que a tecnologia, por mais avançada, ainda depende da curadoria humana para corrigir seus delírios biomecânicos. Outro obstáculo foi o "puritanismo algorítmico": a ferramenta bloqueava a imagem original por conter nudez parcial, obrigando-me a adicionar digitalmente um biquíni para prosseguir.





*Figura 92: Iterações visuais via DALL-E 2. Acervo do autor (2024).*

Quanto às Rosas do Deserto, a IA nunca as gerou conforme eu desejava. Abandonei as tentativas e as desenhei manualmente na fase de projeção, escalando-as de forma desproporcional – gigantescas, como se a personagem fosse uma viajante perdida em um jardim surreal. Essa decisão reforçou o contraste entre o orgânico e o artificial, tema central da obra.

A questão ética pairou sobre o processo. Elzo Durt, um artista ativo na cena underground desde os anos 2000, construiu sua carreira justamente sobre colagens e reinterpretações de gravuras antigas (DURT, 2013) . Sua técnica – recortar, distorcer e colorir imagens históricas em composições psicodélicas – me serviu de justificativa para usar a IA como ferramenta de "cut-up digital". Optei, porém, por manter a obra fora do circuito comercial, mantida como homenagem.





*Figura 93: Projeção improvisada em casa. Acervo do autor (2024).*

A semente dessa obra foi plantada em 2014, quando tive meu primeiro contato com o álbum da banda La Femme. Guardei o desejo de reinterpretar aquela capa por quase uma década, até que em 2023, durante minha pós-graduação, encontrei as ferramentas e o contexto adequado para realizá-lo. Esse longo período de incubação foi essencial para que a releitura ganhasse camadas de significado, transcendendo a mera reprodução estética.

A LaFemme Artificiale é um Frankenstein digital costurado com a base da ilustração feita por Durt, intervenções generativas feitas pelo DALL-E, corrigidos manualmente e arrematados por influências de contexto sertanejo onde cinjo com minhas próprias mãos meus significados apropriados. Ela emerge em um contexto onde as reflexões de Walter Benjamin sobre reprodutibilidade técnica ganham novos contornos.





Figura 94: LaFemme Artificiale. DALL-E 2. Acervo do autor (2024).



Se, em *A Obra de Arte na Época da Reprodutibilidade Técnica* (1936)<sup>78</sup>, Benjamin analisava como a fotografia e o cinema deslocavam a "aura" – aquela qualidade única ligada ao "aqui e agora" da obra original –, hoje as IAs generativas como o DALL-E ou StableDiffusion radicalizam esse processo<sup>79</sup>. Elas não apenas reproduzem, mas sintetizam imagens a partir de bancos de dados massivos, criando um paradoxo: a obra gerada é ao mesmo tempo "nova" (por sua combinação inédita) e "derivada" (por se alimentar de repertórios pré-existent).

No caso desta obra, a apropriação da capa de Elzo Durt para a banda La Femme (2013) exemplifica esse ciclo. Durt, conhecido por suas colagens que remixam referências punk e vintage, já trabalhava com a lógica da reprodutibilidade. Ao usar o DALL-E para expandir sua ilustração, o artista não a copia, mas a recontextualiza, inserindo símbolos nordestinos como a Rosa do Deserto e as mangas-rosa. Esse gesto ecoa a visão benjaminiana de que a técnica não destrói a arte, mas a transforma, deslocando seu valor de culto para um valor político e cultural.

<sup>78</sup> BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. 1936.

<sup>79</sup> NASCIMENTO, Valter. *Aura e imagem: Walter Benjamin e o avanço da inteligência artificial sobre o mundo das artes*. Blog do Valter, 11 dez. 2022. Disponível em: <https://medium.com/valter-nascimento-blog/aura-e-imagem-walter-benjamin-e-o-avan%C3%A7o-da-intelig%C3%Aancia-artificial-sobre-o-mundo-das-artes-6f5438617802>. Acesso em: 22 mar. 2025.





Figura 95: Atlas artificial para "Sabedoria". Acervo do autor. (2024)



#### 4.1.5 Sabedoria

A obra "Sabedoria" nasceu de um processo de criação singular que transitou entre o ateliê de tatuagem e a pesquisa acadêmica. Em 2021, ainda atuando como tatuador na cidade de Petrolina, concebi esta figura feminina como uma releitura conceitual nordestina das tradicionais "ciganas" do estilo old school americano. Criadas digitalmente em meu tablet, as personagens foram inicialmente desenvolvidas como um flash tattoo - um desenho pronto para ser tatuado - mas por ter sido ignorada nas redes sociais acabou sendo arquivada por cerca de dois anos até transcender este propósito inicial, encontrando seu lugar definitivo neste projeto acadêmico.

O processo de criação desta obra foi profundamente influenciado pelo contato com "Estrelas de Couro: A Estética do Cangaço"<sup>80</sup> (MELLO, 2010). Conheci o livro através de minha amiga Carina, que o guardava com especial zelo, permitindo-me apenas leituras breves e fragmentadas. As análises de Frederico Pernambucano de Mello sobre os trajes dos cangaceiros como "armaduras identitárias" ecoaram em meu trabalho, especialmente na quarta edição da obra, com prefácio de Ariano Suassuna, onde destaca que a indumentária do cangaço ia além da proteção física, representando uma verdadeira afirmação da identidade sertaneja. (MELLO, 2022).

Esta compreensão ecoou em minha criação de "Sabedoria". Assim como Mello descreve os cangaceiros como figuras que transformaram seu vestuário em símbolos de resistência, busquei dotar minha personagem de elementos que a conectassem a uma sabedoria ancestral feminina. Substituí as tradicionais vestes de couro por rendas e bordados, mantendo, porém, a mesma função simbólica de proteção e afirmação identitária. O véu de fitas coloridas que concebi para a personagem dialoga diretamente com os estudos de Mello sobre como os chapéus dos cangaceiros eram adaptados para servir tanto como proteção contra o sol quanto como afirmação estética.

Quando o projeto SimBIOnTe começou a tomar forma, percebi que "Sabedoria" merecia ser revisitada e integrada à série. Submeti o desenho original ao Prome.ai, ferramenta generativa que sugere finalizações para esboços. O processo revelou-se

---

<sup>80</sup> SUASSUNA, Ariano. Prefácio. In: MELLO, Frederico Pernambucano de. *Estrelas de Couro: A Estética do Cangaço*. 4. ed. Recife: Cepe Editora, 2022. p. 9-15.



distinto dos demais trabalhos da exposição: enquanto nas outras obras partia de prompts textuais, aqui a IA atuou sobre uma criação pré-existente feita por mim, reinterpretando traços e cores que já carregavam minha intenção artística original. As sugestões algorítmicas para padrões de renda no vestido e os destaques cintilantes foram particularmente interessantes, embora tenha mantido intactos os elementos essenciais da composição - especialmente a postura hierática e o olhar austero que evocam a "sabedoria das avós" que eu pretendia representar desde o esboço feito à mão no tablet.

A inclusão tardia desta obra na série não foi arbitrária. Ela completa um pentateuco de representações femininas que percorre toda a exposição: se "Sussuarana" apresenta uma conexão com a fauna e "LaFemme Artificiale" explorava uma representação cultural, "Sabedoria" encarna o conhecimento ancestral. Essa quina reflete diferentes facetas do imaginário sertanejo que busco explorar com esse trabalho.



Figura 96: Iterações com PromeAI. Acervo do autor (2023).

A reflexão teórica que emerge desta obra dialoga diretamente com as questões levantadas por Mello em sua pesquisa. Se o historiador demonstra como os cangaceiros transformaram seu vestuário em verdadeiras "estrelas de couro" -



elementos de identidade e resistência - minha personagem propõe uma leitura contemporânea desta estética, traduzindo-a para o universo feminino e urbano. A obra questiona: como manter viva a memória cultural em um contexto de transformações tecnológicas aceleradas? A resposta parece estar justamente nesta combinação entre referências históricas profundamente pesquisadas e ferramentas generativas contemporâneas.

Nos espaços vazios entre uma imagem e outra dos painéis que elaborei, reside um campo de possibilidades que se assemelha à essência conectiva presente nos vãos entre imagens do Atlas Mnemosyne de Warburg. Para o historiador, a montagem das imagens não se limitava a uma sequência linear ou narrativa fixa, mas sim a um campo de ressonâncias, onde o sentido emergia das tensões e diálogos visuais entre os fragmentos. Da mesma forma, os espaços entre as imagens que selecionei para minha pesquisa visual não funcionam como meras lacunas, mas como zonas ativas de interpretação simbólica. São nesses vãos que as conexões imprevistas acontecem, onde uma figura ressignifica a outra e permite a emergência de novas constelações de sentido. Essa lógica rizomática, em que cada imagem sugere uma nova ramificação de possibilidades, reflete um processo artístico que se desdobra na relação entre memória, tecnologia e intuição criativa.



*Figura 97: Detalhes de processo em aquarela. Acervo do autor (2024).*

O processo de finalização da obra manteve o caráter híbrido que marca todo o projeto. Após a interação com a IA, retornei ao papel e lápis para ajustes finais, contrapondo o nascimento digital onde se contextualiza a obra, aproximando-a de uma fatura artesanal a cada passo que o processo de criação se desenrola. Este movimento circular movimento circular - do humano para a máquina e de volta ao humano - parece



encapsular a própria essência do que venho investigando: como as novas tecnologias podem servir não para apagar, mas para potencializar uma certa conexão com a tradição e a memória cultural.

## **4.2 Ateliê, Memória e Matéria**

O casulo que eu estava construindo para essa metamorfose investigativa deveria alcançar a sua alvorada nesta exposição, a qual as obras resultantes desse processo foram produzidas em aquarela, guiadas por um êxodo através de um mar de dados e apresentadas por meio de uma expografia inaugurada em 9 de janeiro de 2025, na cidade de Petrolina.

Batizada de SimBIOnte, a exposição tornou-se realidade principalmente graças ao incentivo financeiro de um edital da Lei Paulo Gustavo, que viabilizou sua concretização. SimBIOnte versa como um nome repleto de significados atrelados ao longo desse processo. É um nome que sintetiza a relação entre o artista e a máquina de forma simbiótica, onde ambos aprendem, interagem e evoluem juntos.

“Sim” posa como uma referência a um Simulacro ou Simulação, uma imitação dos padrões humanos de criação artística, porém alienado de sua vivência ou subjetividade de artista. Também representa o “sim” de aceitação, consentimento em se envolver com a tecnologia como parte do processo criativo e de criação.

“BIO” sinaliza para a vida, do artista humano, organismo vivo no centro do processo criativo, mas também aponta para Basic Input Output, cujo significado vem do termo BIOS, que na informática representa o sistema que trabalha a transição entre o Hardware e o Software nos computadores.

“nte” na gramática portuguesa, é um sufixo que indicam palavras agentes, praticantes de uma ação (pensante, caminhante, atuante) e que vem para reforçar o papel ativo do artista híbrido, agente entre dois mundos: o natural e o artificial.





*Figura 98: Detalhes de processo. Acervo do autor (2024).*

Para chegar a esse ponto, utilizei referências que já havia mencionado e produzido anteriormente, as quais compunham uma série de painéis de memória que eu elaborava e guardava para essa ocasião. Esses painéis serviram como base para o processo criativo das pinturas e foram diretamente inspirados na metodologia de Aby Warburg, especialmente na forma como ele organiza suas ideias no Atlas Mnemosyne (WARBURG, 2010<sup>81</sup>). Assim como Warburg estruturava seu atlas como um dispositivo visual de montagem e associação, os painéis que elaborei configuraram-se como uma coleção dinâmica de imagens e conceitos, coletados tanto de fontes virtuais quanto de inteligências artificiais, servindo como suporte para minha prática artística. Dessa maneira, esses painéis operaram como mapas sensoriais, possibilitando uma navegação entre dados algorítmicos e intuição estética, ampliando a experiência da criação.

A organização dessas referências seguiu a metodologia proposta por Dep Keller (2005), que descreve os painéis semânticos como uma ferramenta essencial para a construção de repertórios visuais. Keller argumenta que esses painéis não são apenas coleções de imagens, mas mapas sensoriais que ajudam o artista a navegar entre ideias, sensações e intenções. No meu caso, os moodboards também funcionaram como uma espécie de partilha do sensível, no sentido proposto por Rancière (2005), onde a seleção e a organização das imagens redistribuem o que podia ser visto, sentido e interpretado. Essa prática não apenas estruturou meu processo criativo, mas também determinou a relação entre as referências coletadas e as obras finais, criando um diálogo entre o passado lembrado e imaginado pelas referências visuais aqui dispostas e o presente da produção artística apoiada por ferramentas tecnológicas.

<sup>81</sup> WARBURG, Aby. Atlas Mnemosyne. Madrid: Akal, 2010

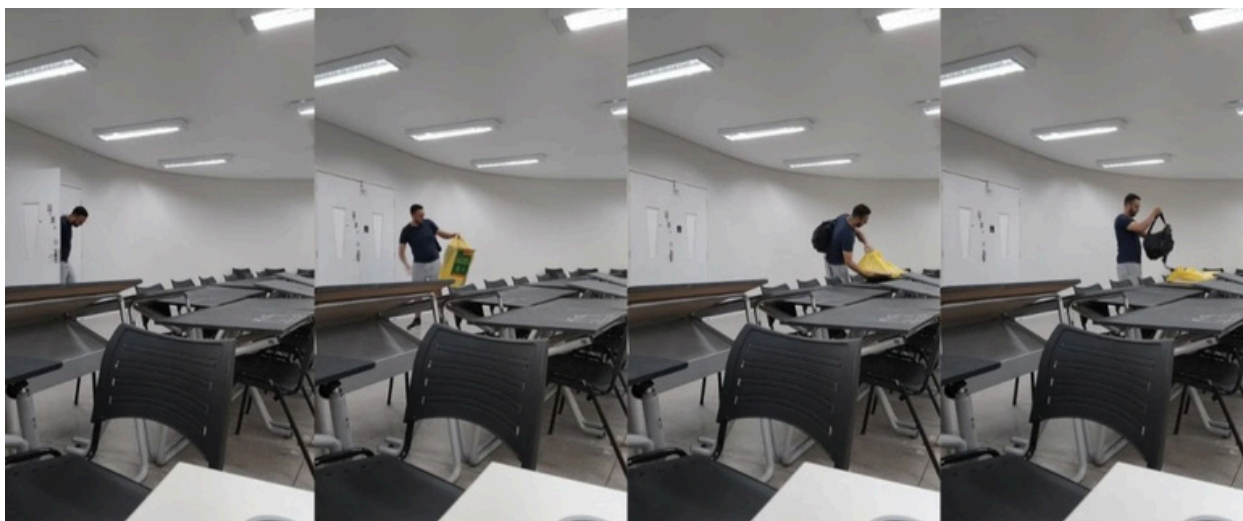


No entanto, nem tudo foi tão linear. Apesar de ter utilizado ferramentas de inteligência artificial e outras tecnologias digitais, tal qual como a caixa preta de Flusser (1985), a falta de controle sobre o que acontece dentro desse tipo de ferramenta tecnológica me pôs diante de limitações. Flusser argumenta que as imagens técnicas, produzidas por máquinas, são sínteses de informações codificadas que desafiam a noção tradicional de autoria, num mar de imagens onde veleja-se com vela, mas ainda a mercê dos ventos que podem mudar o curso inicialmente planejado; assim, a caixa preta nem sempre entregou tudo o que eu precisava ou pelo menos da forma que eu idealizava. Em alguns momentos, as ferramentas generativas não conseguiram capturar a complexidade ou a sensibilidade pretendida, o que me levou a ajustar manualmente alguns dos resultados ou a buscar outras referências. Essas falhas revelaram que, mesmo com toda a precisão algorítmica, a intuição e a sensibilidade humana ainda são insubstituíveis no processo de fatura artística.

Essa experiência me aproxima um pouco mais de Rancière, onde a tecnologia atua não apenas para ampliar as possibilidades criativas, mas também redefinir o resultado sensível de uma curadoria, possibilitando novas formas de experiência e participação. Neste caso, a interação entre humano e máquina não foi apenas uma colaboração técnica, mas uma reconfiguração do sensível, onde a intuição artística e a técnica artificial se unem numa simbiose para produzir um resultado singular. A exposição final, portanto, não foi apenas um conjunto de obras, mas uma expressão e produto dessa interação híbrida, onde o sensível fora processado e reinterpretado por iterações algorítmicas.

A decisão de trabalhar em papel A2 – formato inédito em minha prática artística – exigiu uma reconfiguração completa do espaço de trabalho. Transferi meu processo para o ateliê de desenho da UNIVASF, onde passei uma semana imerso, espalhando materiais sobre mesas amplas e dedicando-me intensamente aos esboços a lápis. O ambiente controlado, livre de distrações cotidianas, mostrou-se fundamental para manter o foco no objetivo criativo, transformando a produção em um ato de concentração deliberada mais do que de mera contemplação.





*Figura 99: Detalhes de processo. Acervo do autor (2024)*

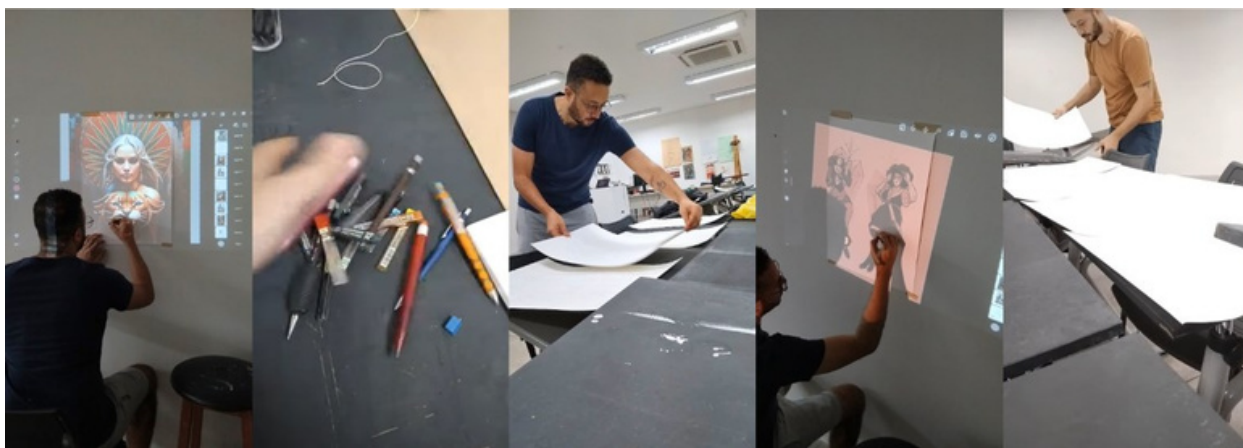
A materialização do projeto tornou-se palpável quando, com todos os equipamentos adquiridos – tablet, projetor, câmera e softwares especializados – pude iniciar a fase de transferência dos esboços digitais para o papel em grande escala. A ausência de limites no uso de recursos tecnológicos revelou-se uma escolha acertada, pois cada ferramenta cumpriu um papel específico no processo. O projetor, em particular, serviu como ponte entre o digital e o físico, permitindo que eu trabalhasse com precisão sobre o papel de alta gramatura



*Figura 100: Detalhes de processo. Acervo do autor (2024)*

Nesse estágio, tornou-se evidente como a escala do suporte físico influenciou não apenas o método de trabalho, mas também a própria concepção das obras. O tamanho A2 exigiu gestos mais amplos, uma relação corporal diferente com a superfície, e sobretudo, uma entrega total ao processo – condição que só o espaço do ateliê pôde proporcionar.





*Figura 101: Detalhes de processo. Acervo do autor (2024)*

Me permitir escolher um papel de qualidade em tamanho maior que o habitual foi inédito para mim. Nunca havia ousado investir numa folha de tamanho A2 e fez-se necessário trabalhar numa mesa maior e consequentemente, foi fundamental transferir meu ambiente de produção para o ateliê de desenho da UNIVASF onde, passei uma semana ininterrupta espalhando material sobre as mesas e trabalhando nos esboços a lápis.



*Figura 102: Detalhes de processo. Acervo do autor (2024)*





Figura 103: Detalhes de processo. Acervo do autor (2024)

Ainda que fizesse uso de um projetor para me auxiliar nesse processo, foi nessa etapa que firmei contato com métodos tradicionais, por meio do grafite e do papel – uma fase analógica que não podia ser ignorada, visto que nos últimos dois anos estive dedicado quase que integralmente aos processos digitais de produção. Paralelamente, trouxe para essa jornada a ferramenta generativa chamada PromeAI.pro<sup>82</sup> (PROMEAI, 2025), que funciona da seguinte forma: após me cadastrar na plataforma, envio ao servidor uma imagem de rascunho do meu projeto. A partir daí, utilizo controles digitais para ajustar as iterações que guiarão a ferramenta.

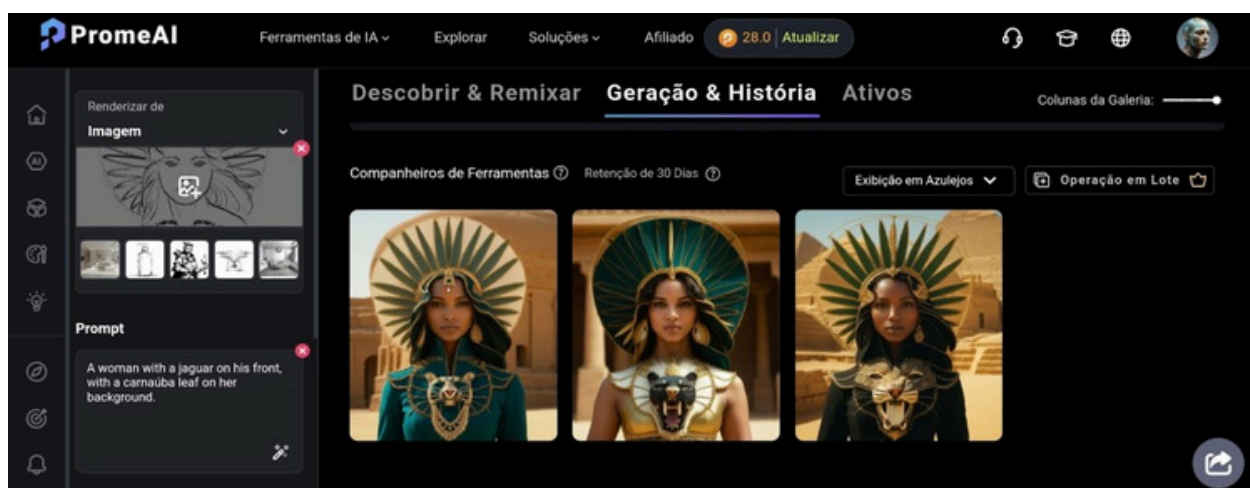


Figura 104: Captura de tela do site PromeAI.pro (2025). Disponível em: <https://www.promeai.pro/>. Acesso em: 21 mar. 2025.

<sup>82</sup> PROMEAI. PromeAI.pro: plataforma de inteligência artificial para criação de imagens. Disponível em: <https://www.promeia.pro>. Acesso em: 30 fev. 2025.



Essa tecnologia compreende e reinterpreta o meu rascunho, oferecendo sugestões de finalização idealizadas por comandos de algoritmo. O resultado dessa interação são imagens dotadas de diversas características, renderização, paletas de cores e até interpretações particulares mais drásticas, permitindo uma ampla gama de pontos de apoio visuais que vão me guiar ao longo desse processo, pavimentando a evolução do projeto.

Enquanto esta coleção, inicialmente artificial, se transforma ao assumir formas orgânicas. Processada pelo meio humano, ganha contornos indelévels ao ser transposta para o papel. Meu objetivo é conduzir esse processo até a etapa de finalização de modo que a interferência digital se torne indistinguível — ou, ao contrário, que sua presença instigue questionamentos sobre a participação algorítmica na criação.

*A pesquisa em artes visuais poderá ser definida como um jogo, com regras podendo até ser bastante rígidas, em que cada participante sabe da sua função e papel, mas não poderá estabelecer um desenho final, mesmo que se planeje, pois está na ação a mudança de formas e de lugares. (MACALINI, 2022) 83*

Geralmente diante de processos mais complexos, que demandam certa ordem, me permito seguir uma estrutura de execução, baseado em etapas que performo individualmente em cada uma das cinco obras que pretendo desenvolver. Estas, em formatos de regras simples, sem muita rigidez, seguem passos que fundamentam meu procedimento quando desejo que não haja surpresas ou improvisos de larga escala durante o procedimento. Um percurso pré-estabelecido para que se diminuam as margens de desvio do processo idealizado.



Figura 105: Trabalhando simultaneamente com páginas diferentes. Acervo do autor (2024).

<sup>83</sup> MACALINI, Edson Rodrigues. *Desenhamentos*. 2025. Tese (Curso de Moda) - Udesc, 2022. Disponível em: <https://repositorio.udesc.br/handle/UDESC/17320>. Acesso em: 13 Mar. 2025.



Assim, chego ao atelier com o planejamento teórico adiantado para que torne mais pragmática sua conclusão, sem ter certeza do que se desenha na etapa final. Ainda que idealize uma concepção ideal para alcançar esse objetivo, é incerta a forma que se desvela ao longo do procedimento. Tendo suficientes coleções em minha galeria digital, debruço-me sobre meus painéis para perpassar novas etapas, analisando, recompondo, posicionando e projetando as referências sobre papel de modo que não se estenda o processo de super analisar cada decisão antes de ser tomada.

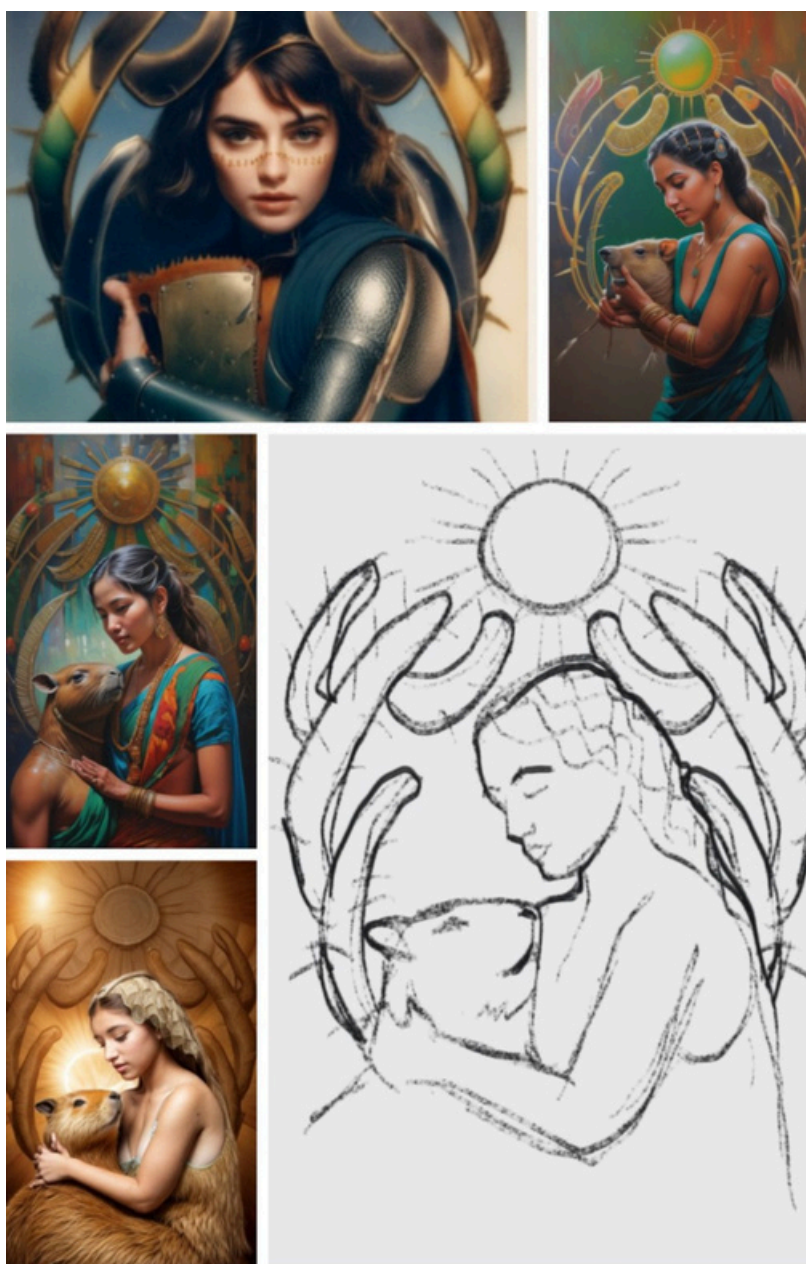


Figura 106: Iterações para "Capivara Xique-xique". PromeAI. Acervo do autor (2024).



Os dias se prolongam e o tempo se encurta à medida em que essa produção se desenvolve. Compro lápis, peço marmita, fumo mais de um e me hidrato enquanto revezo estações de trabalho comigo mesmo. Uma vez me perguntaram se me sinto sozinho quando estou produzindo no atelier, mas respondi que era impossível desde que eu estivesse cercado pelas produções e vestígios de produções deixados pelos meus colegas que usaram essa sala antes de mim. Regulo a temperatura do ar-condicionado, mudo a inclinação da mesa, me deito no chão frio enquanto busco ver a videoarquitetura desenrolar desse processo a partir de outra perspectiva.



Figura 107: *Projeção sobre papel suspenso. Acervo do autor (2024).*

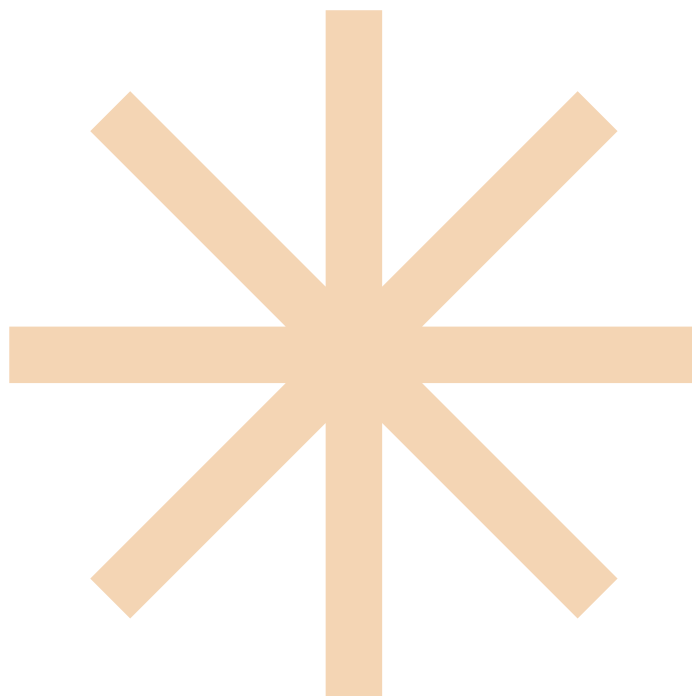
Este barco não chegaria ao seu destino sem idas e vindas. O conceito de iteração, presente ao longo deste texto, manifesta-se nas tentativas, nos ajustes e nos retornos necessários até que um trabalho alcance sua forma final. No meu processo, imagens geradas por IA servem como ponto de partida, mas raramente são definitivas. Rejeito, reformulo, sobreponho camadas até que algo ressoe. Como destaca Oppenlaender<sup>84</sup> (2022), a arte generativa exige experimentação contínua, onde cada nova versão se constrói a partir das anteriores, num ciclo de refinamento que aproxima e distancia do esperado. Nesse jogo entre intenção e acaso, escolho o que permanece, abandono o que não reverbera, até que o desenho se imponha por si só (BUSATO; BRÜNING, 2024)<sup>85</sup>.

<sup>84</sup> OPPENLAENDER, J. *The creativity of text-to-image generation*. In *Proceedings of the 25th International Academic Mindtrek Conference, 2022 (Academic Mindtrek 2022)*. Recuperado de: <https://doi.org/10.1145/3569219.3569352>; acesso em 22 de outubro de 2024.

<sup>85</sup> BUSATO, Manuela; BRÜNING, Camila. *INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E ARTE GENERATIVA: DESCOLONIZAÇÃO, INCLUSÃO E REFLEXIVIDADE EM ESTUDOS COM MIGRANTES*. *Revista Políticas Públicas & Cidades*, [S. l.], v. 13, n. 2, p. e1230, 2024. DOI: 10.23900/2359-1552v13n2-267-2024. Disponível em: <https://journalppc.com/RPPC/article/view/1230>. Acesso em: 23 mar. 2025.



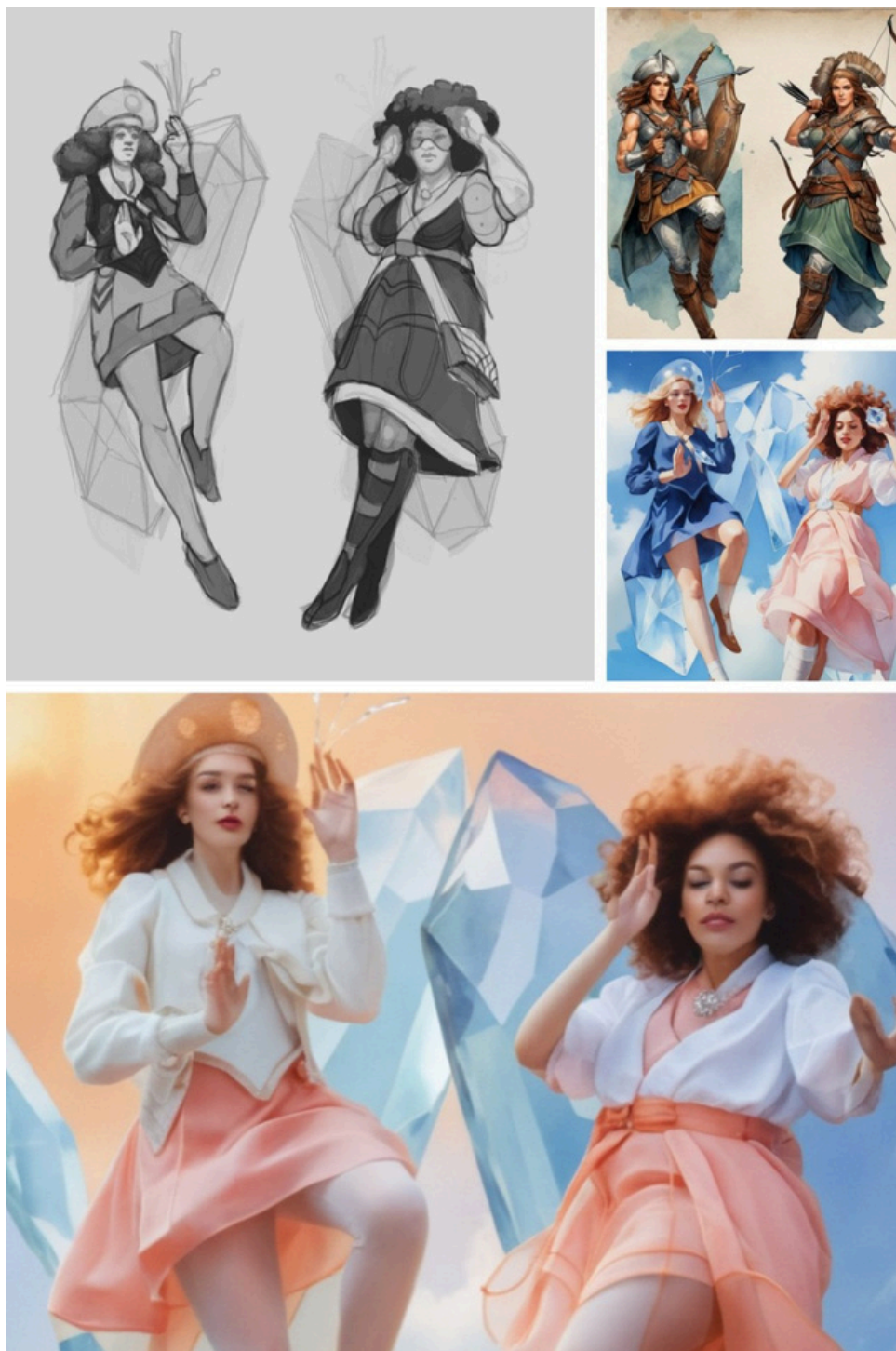
*Meu método navega por um rio de idas e vindas — ora desenho a lápis, ora me apoio em referências artificiais, ajustando traços conforme a imagem projetada na minha imaginação ganha corpo. Nada é estático: o acabamento final surge de camadas sobrepostas, de escolhas estéticas que oscilam entre minhas decisões e as do algoritmo.*



---

<sup>85</sup> BUSATO, Manuela; BRÜNING, Camila. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E ARTE GENERATIVA: DESCOLONIZAÇÃO, INCLUSÃO E REFLEXIVIDADE EM ESTUDOS COM MIGRANTES . Revista Políticas Públicas & Cidades, **[S. I.]**, v. 13, n. 2, p. e1230 , 2024. DOI: 10.23900/2359-1552v13n2-267-2024. Disponível em: <https://journalppc.com/RPPC/article/view/1230>. Acesso em: 23 mar. 2025.





*Figura 108: Iterações para "Sabedoria". PromeAI. Acervo do autor (2024).*

Quando o desenho atinge um ponto de maturidade, submeto-o novamente ao PromeAI.pro para refinamentos pontuais e uma terceira opinião. Essa etapa, no entanto, não é linear. Trabalho simultaneamente em cinco obras, evitando que a distância temporal entre elas crie assimetrias na linguagem e no resultado final. Revisito traços, reconfiguro detalhes, apago e reescrevo gestos — um ritual que, paradoxalmente, me afasta do fantasma da substituição. A inteligência artificial pode germinar ideias, acelerar caminhos ou sugerir formas inesperadas, mas é o suor, o



sangue, a paciência e as lágrimas do artista que fertilizam a obra até seu desabrochar. Como a primavera, a arte não nasce de atalhos: exige tempo, corpo e intenção.



Figura 109: Iterações para “Sabedoria”. Acervo do autor (2024)

O diálogo com a IA acontece em camadas profundas. Quando levo um desenho ao PromeAI.pro, não busco atalhos - busco um espelho crítico. A ferramenta me devolve possibilidades que minha percepção, cansada da convivência prolongada com a obra, já não consegue enxergar. Às vezes aceito suas sugestões não por comodidade, mas por escolha ativa; enquanto outras vezes, rejeito-as por reconhecer



uma trilha que não me leva para onde quero chegar. Este é meu antídoto contra o mito da substituição: enquanto a IA opera em superfícies vastas, profundas como um pires, me enveredo nas entranhas do processo.

Com as projeções prontas, tenho em mãos um esboço que, ainda distante da precisão, já revela harmonia em proporção e composição. As imagens geradas pela inteligência artificial, no entanto, carregam marcas de sua origem sintética: dedos deformados, dobras corporais errôneas, aberrações anatômicas e outras inconsistências. Meus traços iniciais, feitos à mão para guiar o algoritmo, não eram rigorosos, e o resultado muitas vezes fugia do esperado.



*Figura 110:Atlas artificial. Acervo do autor (2024)*

Cheguei a considerar abraçar essas imperfeições como parte da obra, mas optei por uma estética mais convencional, próxima de uma realidade idealizada. Hoje, reconheço que poderia ter explorado mais o potencial dessas falhas – ainda luto com a desconstrução de certos padrões como artista. Mas essa própria indecisão me levou a uma conclusão interessante: ao "corrigir" os erros da IA, acabei realizando, de forma irônica, o desejo mais profundo desses algoritmos – imitar a realidade com perfeição.





Figura 111: Painel de refugio (imagens dismórficas). PROMEAI. Acervo do autor (2024).



Ao transpor essas imagens para o papel, com tinta e materialidade, sinto que concretizo um sonho que a máquina não pode compreender. É como trazer uma ideia platônica ao mundo sensível, onde o abstrato ganha forma. Nesse momento eu poderia apelar pelo clichê e dizer que a arte não só imita a vida, mas reconcilia-se com ela, como se Eu, no papel de criador, estivesse ensinando à máquina o que é o ato artístico. É uma resposta ao questionamento de Turing: se as máquinas podem replicar a inteligência, então, ao traduzir seus erros em algo tangível, estou cumprindo – ou subvertendo? – o "sonho delas" de fazer arte.



*Figura 112: Firmar-se, reavaliar, considerar e permitir. As iterações não acontecem somente nas esferas digital, virtual e artificial. O algoritmo brota e surge como sugestão, captura e coleta baseada em técnica, randomicidade sugestiva, politentativa e multiterro. Acervo do autor.*

No fim, reconforto-me nesse jogo de imitação. Ao buscar a representação fiel, não apenas refletimos a realidade, mas dialogamos com as próprias ferramentas que nos desafiam a perguntar: O que é a arte? Senão o limiar entre o real e o imaginário, onde até os erros podem sonhar?



*Figura 113: Atlas artificial para "Sussuarana & Carnaíba". PROMeAI Acervo do autor (2024)*





Figura 114: Atlas artificial para "Tucano & Pitangueira". PROMeAI Acervo do autor (2024)

Ao ajustar os traços a lápis e submeter repetidamente os esboços à *Prome.ai*, meu processo tornou-se uma iteração consciente — não apenas técnica, mas reflexiva. Assim como os *diffusion models* refinam imagens em passos graduais (HO et al., 2020)<sup>86</sup>, cada ida e volta entre o manual e o digital era um ato de "*reflection-in-action*" (SCHÖN, 2000, p. 76)<sup>87</sup>, onde imperfeições da IA me obrigavam a reavaliar composições e cores. Essa dinâmica ecoa o princípio de Schön de que a criação artística é um diálogo contínuo entre intenção e acidente, distante de um processo criativo linear. "Assim como os modelos de difusão descritos por Ho<sup>88</sup> (2020) refinam imagens em passos graduais, meu trabalho manual corrigiu as imperfeições da IA através de camadas sucessivas, unindo precisão algorítmica e intuição humana."

<sup>86</sup> HO, J. et al. Denoising Diffusion Probabilistic Models. arXiv:2006.11239, 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.11239>. Acesso em: 10 nov. 2023.

<sup>87</sup> SCHÖN, D. A. *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books, 2000.

<sup>88</sup> HO, J.; JAIN, A.; ABBEEL, P. Denoising Diffusion Probabilistic Models. arXiv, 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.11239>. Acesso em: 10 nov. 2023.





Figura 115: Atlas artificial para “Capivara & Xique-Xique”. PROMEAI Acervo do autor (2024)

Então as iterações — humanas e algorítmicas — não só produziram referências para as aquarelas, mas revelaram que a cooperação em arte com uma inteligência artificial, é feita de camadas: cada camada é uma pergunta, e cada ajuste, uma resposta provisória.



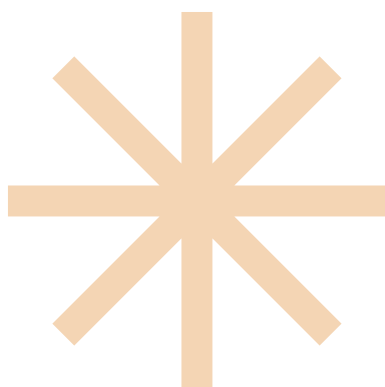
Figura 116: Atlas artificial para “LaFemme Artificiale”. PROMEAI Acervo do autor (2024)



Figura 117: Atlas artificial para “Sabedoria”. PROMEAI Acervo do autor (2024).



Satisfeito com a coleta do material de referência, optei por transferir meu trabalho para casa. O ateliê, apesar de produtivo, tornara-se um custo excessivo entre transportes e alimentação externa. Os rascunhos que trouxe na minha mais nova aquisição — uma pasta tamanho A2 —, porém, compensavam o esforço dos dias intensos, através de resultados concretos.



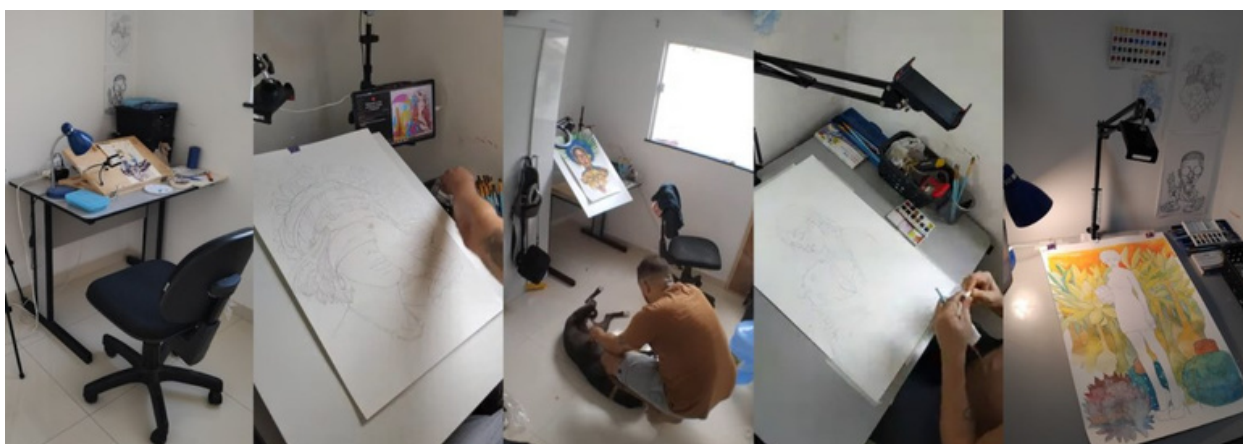




*Figura 118: Posando no laboratório de desenho. Acervo do autor (2025).*



A mudança para o ateliê em casa trouxe também uma contradição íntima. Sempre trabalhei com improvisações — estruturas precárias, ajustes na hora, uma estética do 'quebra-galho' que, de algum modo, refletia meu processo caótico e outrora descompromissado. Mas agora, isso me causava desconforto e prejuízos. Queria ordem, método, algo que espelhasse a clareza que buscava para essa nova versão de mim que desejava construir. Comprei tripés e refletores, mas resisti a investir em uma mesa profissional. Em vez disso, encomendei a um marceneiro do bairro um tampo de MDF de 6mm, pouco maior que um A2, com bordas lixadas. Seria minha prancheta inclinada, meu cavalete doméstico e, apesar de tudo, discreto em sua natureza de gambiarra.



*Figura 119: Momentos num ateliê em movimento. Acervo do autor. (2024)*

Ter o ateliê em casa misturou os mundos. Muitas vezes equilibrei panelas no fogão e pincéis na água, tarefas domésticas e processos de criação. Era bom estar perto da família - a vantagem da proximidade; a desvantagem, a ausência de um potente ar-condicionado. Um exame atencioso revelaria gotas de suor do meu rosto, que se transformavam em felizes acidentes nas manchas de aquarela. Quando as aulas recomeçaram retomei meu posto como professor de arte na escola pública e a divisão se tornou ainda mais cruel: as horas vingadas à noite viraram refúgio, mas também armadilha. Pintava até de madrugada, como se trabalhar mais intensamente pudesse compensar a exaustão dos dias. Aos poucos, o cansaço se infiltrou nos traços, a assiduidade tornou-se insustentável. Quis me transformar em máquina e em troca tive em troca foi o cenário cruel do desgaste.





Figura 120: LaFemme Artificiale. Aquarela sobre papel. Acervo do autor. (2024)

ORLANDO



Mesmo cansado, ao me dedicar ao processo, persistia em ajustar a iluminação e configurar as câmeras para registrar cada etapa. Hoje, é contraproducente e quase ofensivo fazer arte – ou qualquer trabalho processual – sem o impulso de transformá-lo em conteúdo. Guy Debord (1997)<sup>89</sup>, em *A Sociedade do Espetáculo*, alerta sobre comotudo em nossa sociedade adquire valor apenas quando espetacularizado



*Figura 121: Etapas de pintura em aquarela. Acervo do autor.(2024)*

A espetacularização do processo de criação, como alerta Debord, não pode substituir a densidade da obra, mas aqui serviu como ferramenta de desmistificação da IA. Acredito que ele estaria debochando de mim se soubesse que fiz isso conscientemente. Influenciado por essa perspectiva, experimentava uma satisfação dupla: produzir o material, e também editá-lo e compartilhá-lo nas redes sociais, recebendo o carinho e atenção dos meus seguidores.



*Figura 122: Etapas de pintura em aquarela. Acervo do autor. (2024)*

<sup>89</sup> DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.





Figura 123: Sabedoria. Aquarela sobre papel. Acervo do autor. (2024)



Havia um paradoxo nesse movimento. Queria difundir meu trabalho, mas também – e admito – provar que, mesmo imerso em processos acompanhado de algoritmos de IA, ainda era um artista tradicional, com domínio técnico e habilidades manuais capazes de produzir arte por meios convencionais.



*Figura 124: Detalhes de “Sabedoria”. Acervo do autor (2024)*

Talvez fosse uma vaidade a ser desconstruída, já que, se a arte é um diálogo entre humano e máquina, quem é o autor? A resposta poderia estar nas camadas de tinta e código que nos tornaram simbiotes. Em diálogo com Vilém Flusser (2007), que discute a migração da criatividade humana para as máquinas, percebo que a própria noção de autoria se dissolve em um processo de interdependência entre o artista e as ferramentas tecnológicas. No entanto, meu desejo genuíno ia além disso: tornar os processos artísticos compreensíveis, educar por meio da prática e, não menos importante, documentar cada etapa para a minha pesquisa em artes para que outros artistas pudessem consultar e se inspirar no futuro.



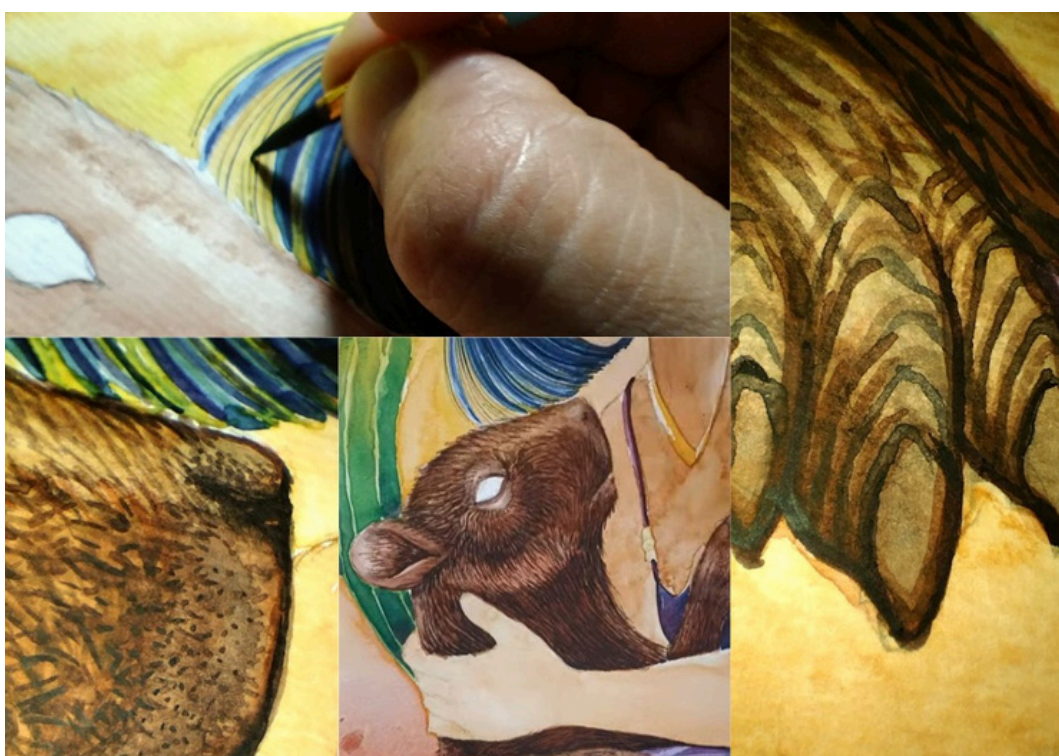


Figura 125: Capivara & Xique-Xique. Aquarela sobre papel. Acervo do autor. (2024)





*Figura 126: Detalhes e processo. Acervo do autor. (2024)*



*Figura 127: Detalhes e processo. Acervo do autor.(2024)*



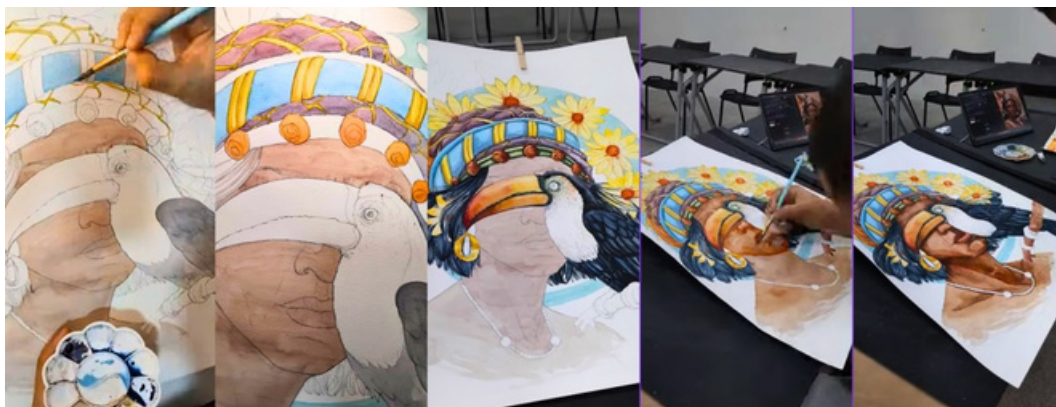
*Figura 128: Detalhes e processo. Acervo do autor.(2024)*





Figura 129: "Sussuarana & Carnaúba" Aquarela sobre tela. Acervo do autor. (2024)



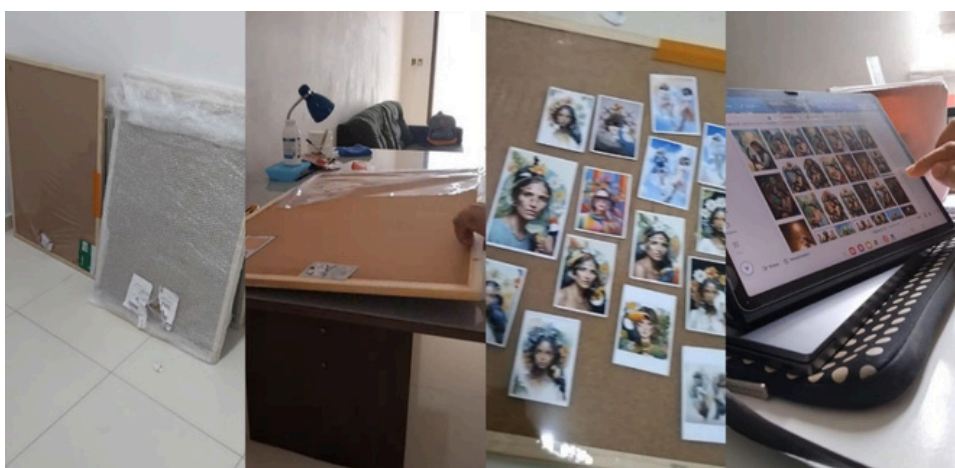


*Figura 130: Detalhes e processo. Acervo do autor. (2024)*



*Figura 131: Atlas artificial. PROMeAI. Acervo do autor. (2024)*

Os últimos quatro meses fluíram sob pressão constante. Entre a prática docente na escola e a rotina do dia a dia, precisei correr para finalizar tudo a tempo: comprei equipamentos de iluminação, encomendei molduras e lidei com uma série de problemas – a primeira empresa de molduras atrasou tanto que precisei buscar outra, que também não cumpriu o prazo. Foi desgastante, e chegou um ponto em que eu já não sabia se conseguia manter o controle das coisas.



*Figura 132: Etapas de processo. Acervo do autor.(2025)*



A professora Dra. Denise Camargo (UNB), no ato da minha banca de qualificação, havia me sugerido procurar expandir a ilustração, ir além do papel. O tempo todo eu apenas imaginava algo muito longe dos papéis,, mas aprofundando o olhar a Aby Warburg (1929) que já era uma referência central na minha pesquisa, e decidi levar essa influência adiante. Transformei a exposição em uma instalação, criando painéis no estilo do Atlas Mnemosyne (Warburg, 1929).



*Figura 133: Etapas de processo. Acervo do autor. (2025)*



*Figura 134: Etapas de processo. Acervo do autor. (2025)*

Mais de 300 imagens de referência, impressas em papel fotográfico e fixadas com alfinetes coloridos em veludo preto, viraram um dossiê do meu processo criativo. As pinturas não estariam sozinhas – elas conversariam com todo o caminho de iterações que as trouxeram até ali. Aqui, a concepção warburguiana da imagem como



um campo de forças se manifestava: cada elemento da exposição se conectava a outro, compondo um mapa visual que traduzia minha trajetória de criação.

No último dia, com uma furadeira na mão e um misto de cansaço e expectativa, coloquei tudo no carro. Não eram apenas papéis e painéis; eram meses de trabalho, de tentativas, de ideias que antes só existiam na tela do computador ou nos meus cadernos. Agora, tudo isso iria ocupar um espaço real: O Casarão. Era hora de tirar a pesquisa do meu ateliê – e da minha cabeça – e colocá-la no mundo.



*Figura 135: Etapas de processo. Acervo do autor (2025)*

O dia de montar a exposição começou com aquela ansiedade de quem sabe que algo importante está prestes a acontecer. Tomei um café rápido com Carine mas, como sempre, acabei me atrasando em relação ao cronograma que eu mesmo havia feito. O carro estava cheio de obras – telas, painéis, tudo cuidadosamente embalado. Quando cheguei ao Casarão, ainda sozinho, encarei o primeiro desafio: decidir como dispor tudo nas paredes



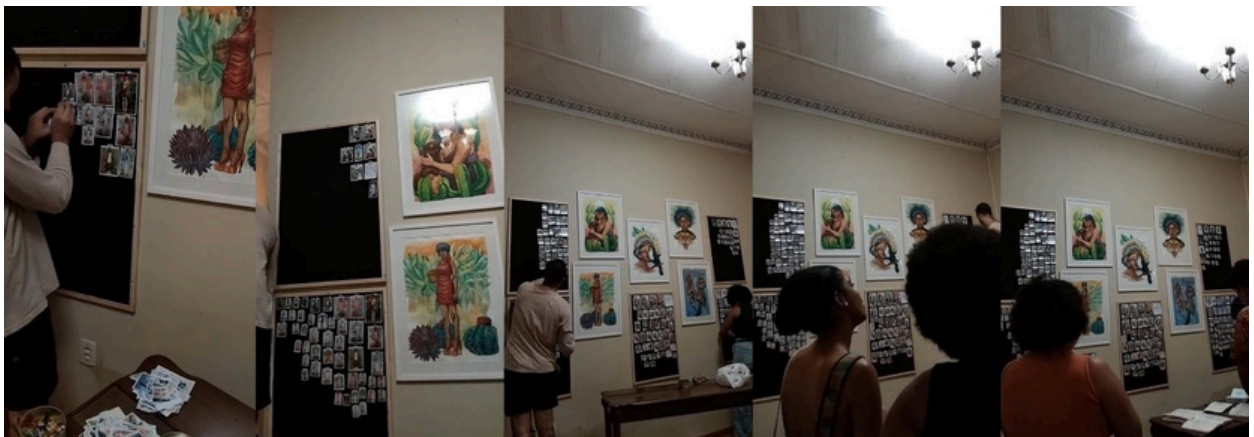
*Figura 136: Etapas de processo. Acervo do autor. (2025)*



Achava que seria fácil, que bastaria seguir a lógica que eu tinha em mente. Mas as coisas nunca se encaixam tão perfeitamente quanto no papel. Foram duas horas ajustando, reposicionando, até encontrar a composição certa. O calor não ajudava – eu já estava com a camisa encharcada quando finalmente vi tudo começar a fazer sentido no chão, pronto para ser pendurado.

A furadeira, pelo menos, não foi um problema. Depois de tantas mudanças de casa, eu já estava acostumado a furar paredes. As do Casarão, de adobe antigo, eram macias e não deram trabalho. O verdadeiro desafio foram os painéis pretos no estilo de Aby Warburg. Eu tinha organizado todas as imagens em ordem, mas na pressa do transporte, tudo se misturou. Tive que começar de novo, uma por uma, fixando-as com alfinetes coloridos.

Foi quando Carine e Catarine chegaram para ajudar. Enquanto elas cuidavam dos painéis, eu precisei improvisar com uma escada emprestada – a que eu tinha levado era baixa demais para ajustar a iluminação. Sobre um aparador no canto, meus sketchbooks da graduação ficaram expostos, como um registro do processo que tinha me trazido até ali.



*Figura 137: Etapas de processo. Acervo do autor(2025)*

Terminei tudo no último minuto. Os convidados já estavam chegando quando dei os retoques finais. Saí correndo para tomar um banho e me trocar, e quando voltei, o Casarão já estava cheio. Meu orientador estava lá, apresentando o trabalho para algumas pessoas. A DJ Lais Bione tocava e já invocava os alquimistas com aquela lá



do Jorge Ben, Fabio operando a OXE Vinhos já estava trazendo um brilho extra pra nossa festa e os primeiros petiscos d'O Casarão começavam a circular.

Nessa noite, recebi amigos, colegas de faculdade, outros professores, minha sogra. Quando chegou a hora de falar sobre o trabalho, as palavras saíram com naturalidade. Expliquei o conceito, o processo, o que aquela pesquisa significava para mim. As perguntas surgiram, e pude conversar sobre arte, criação e os caminhos que me levaram até ali. Não era um discurso teórico denso – era só eu falando sobre uma paixão por algo que tinha me consumido ao longo dos meses. Acho que depois de tanto tempo em sala de aula, lidando com adolescentes diariamente, falar em público deixou de ser uma coisa assustadora, e eu pude perceber nesse momento.

Chegando ao fim, olho para trás e vejo um caminho feito de acertos, mas também de rascunhos que poderiam ter sido melhor desenvolvidos. Se pudesse reconsiderar ações ao longo do tempo, faria novamente tudo em dobro: teria lido mais, escrito mais, passado mais tempo sentindo o cheiro da tinta, alisando o papel. Teria vivido muito mais do que esse processo tem a oferecer.





Figura 138: Atlas de Memória - Exposição SimBIOnTe. (2025)



Pensei frequentemente que essa investigação tem muito mais valor no seu processo do que no resultado final, então é por esse aspecto que me arrependo de não tê-la feito ainda melhor. Mas a pressa para chorar o leite derramado não me ajuda nem agora nem depois. A resiliência e o cansaço ensinaram algo importante: nenhum trabalho é só sobre o resultado final – é sobre no que a gente se transforma ao longo do processo. E se posso dizer que as máquinas e os algoritmos fizeram parte deste, concluo esse trabalho me considerando um simbiote, um animal dotado de memórias que foram vividas por iterações com algoritmos; lembranças artificiais com consequências físicas.

Como saldo de conclusão, percebi que quando você coloca propósito e paixão no que faz, as pessoas não só enxergam isso, mas também se sentem parte desse sentimento fugaz. E isso vale mais do que qualquer perfeição que eu poderia ter alcançado. Agora, com a exposição montada e as obras entregues ao mundo do qual pertencem, entendo que cuidar da saúde mental não é só uma necessidade – é parte essencial do trabalho criativo. Então eu sonho com uma IA que realize meus sonhos de viver fazendo arte enquanto algoritmos cuidam de lavar a louça.



## 5. ITERAÇÕES FINAIS

Este trabalho representa para mim uma realização pessoal e profissional. Como artista e entusiasta da tecnologia, encontrei um espaço onde paixão e pesquisa puderam convergir de maneira orgânica e significativa. Contudo, mais do que um percurso sobre interesses pessoais, esta investigação me conduziu por uma jornada intensa e multifacetada, expandindo minha compreensão da arte, da tecnologia e, acima de tudo, de mim mesmo. Do entusiasmo inicial às inevitáveis crises, da imersão teórica à prática expositiva, este processo se configurou como um verdadeiro rito de passagem.

Ao longo desta pesquisa, compreendi que o sensível humano não é passível de substituição. Como argumenta Venancio Júnior (2019), embora a inteligência artificial seja capaz de auxiliar na criação visual, sua presença não anula a essência da criatividade humana. Ferreira (2018) também aponta que algoritmos como o Deepdream demonstram o impacto da IA na produção visual, mas a subjetividade e a experiência estética continuam sendo elementos fundamentais da arte. As máquinas podem dominar a pragmática da criação, mas a arte é, antes de tudo, experiência e partilha.

A ressignificação da presença tecnológica na arte não é um fenômeno novo, como ressaltam Machado (2001, 2007) e Santaella (2003). A fotografia, os softwares de edição e agora as inteligências artificiais geram inquietações sobre o papel do artista, mas também impulsionam novas possibilidades criativas. Como aponta Santaella, estamos em uma era de transição para o pós-humano, onde a arte não desaparece, mas se adapta.

Para além das questões técnicas e conceituais, esta pesquisa também se entrelaça com minha própria trajetória. Como Fayga Ostrower (1990, 2014) sugere, a criatividade não é apenas um talento inato, mas um processo que exige entrega e aprendizado contínuo. Nesse percurso, morar em outra cidade, enfrentar desafios financeiros, construir um espaço de trabalho e conciliar o ensino com a produção acadêmica e artística foram elementos que contribuíram para meu amadurecimento. Se houvesse algo que eu mudaria, seria a intensidade com que vivi cada fase desse processo.

No futuro, a inteligência artificial continuará a evoluir e a se integrar ao nosso cotidiano. Como sugere Henriques, Passaro e Nóbrega (2017), a interseção entre o



digital e o analógico possibilita a criação de organismos híbridos, expandindo as formas narrativas e artísticas. Assim, vejo como um próximo passo a construção de um universo ficcional, um jogo que una narrativa e interatividade, explorando as potencialidades das IAs nesse contexto. Como Borgato (2021) analisa na obra *Detroit: Become Human*, a relação entre humanos e inteligências artificiais transcende a simples ferramenta e pode se tornar um campo fértil para novas formas de expressão.

Esta pesquisa, portanto, não se encerra aqui. Ela é um ponto de partida para um questionamento maior: qual é o papel do artista em um mundo onde a inteligência artificial está cada vez mais presente? E, principalmente, como podemos utilizar essa presença para expandir os horizontes da arte? Como destaca Moreira da Nóbrega e Fragoso (2015), a experiência artística mediada por sistemas tecnológicos abre novas perspectivas para a criação. Acredito que estamos diante de um cenário onde o novo semprevirá, e cabe a nós decidir como desejamos integrá-lo à nossa experiência criativa.



## 6. REFERÊNCIAS

- AI AI COLETIVO. **Indigenia**. AEI Art, 2024. Disponível em: <https://aei.art.br/aiai/indigenia/>. Acesso em: 25 jun. 2024.
- ALVES, V. U. **Diálogos escritos com programas de inteligência artificial: entre comunicação e interação**. 2018. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo.
- ANONYMOUS MEDIEVAL ILLUMINATOR; UPLOADER Carlos Adanero. Fol. 279 of Codex Parisinus graecus 2327. 1478. Disponível em: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b52500923n/f565.item>. Acesso em: 10 abr. 2024.
- ARAGÃO, Antônio Roberto Ferreira. **A árvore da vida: terminologia da cera de carnaúba no português do Brasil**. 2007. 252 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2007.
- ARTIFICIAL. **The Works of Philip Galanter: Generative Art Theory**. 2014. Disponível em: <http://www.artificial.dk/articles/galanter.htm>. Acesso em: 21 mar. 2014.
- ARTNEWS. **The Hidden Cost of AI Art Platforms**. 2023. Disponível em: <https://mcengkuru.medium.com/the-hidden-cost-of-ai-images-how-generating-one-could-power-your-fridge-for-hours-174c95c43db8>. Acesso em: 5 mai. 2023.
- AUTOR DESCONHECIDO. **Codex Parisinus graecus 2327**. Cópia feita por Theodoros Pelecanos, 1478. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Carlos\\_adanero](https://commons.wikimedia.org/wiki/User:Carlos_adanero). Acesso em: 04 abr. 2025.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BIGHETTI, Vera. **Processos de retinas auto generativas; Trabalhos que influenciam e direcionam o futuro da arte generativa**. 2008. Disponível em: [http://www.verabighetti.com.br/artigos/retinas\\_auto\\_generativas.pdf](http://www.verabighetti.com.br/artigos/retinas_auto_generativas.pdf). Acesso em: 20 jan. 2014.
- BRAGA, A.; SANTAELLA, L. **A inteligência artificial generativa e os desconcertos no contexto artístico**. Revista Geminis, 2023. Disponível em: [https://revistageminis.art.br/artigos/IA\\_arte\\_generativa.pdf](https://revistageminis.art.br/artigos/IA_arte_generativa.pdf). Acesso em: 10 fev. 2024.
- BRASIL. **Projeto de Lei nº 2.338, de 2023**. Dispõe sobre o uso ético da inteligência artificial no Brasil. Senado Federal, 2023.



BUOLAMWINI, Joy. **Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. Proceedings of the 1st Conference on Fairness, Accountability and Transparency**, PMLR, v. 81, p. 77-91, 2018. Disponível em: <http://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a.html>. Acesso em: 16 jun. 2023.

CESAR & LOIS. **Mycorrhizal Insurrection**. 2022. Disponível em: <https://unicamp.br/unicamp/noticias/2022/11/04/obra-de-arte-viva-coloca-pessoas-para-conversar-com-cogumelos-pelo-whatsapp/>. Acesso em: 20 jun. 2024.

CHEUNG, Benny. **Vangogh's "Starry Night" Deep Dream transformation**. Disponível em: <https://github.com/bennycheung/PyDeepDream>. Acesso em: 4 jun. 2024.

CHEVALIER, A.; GHEERBRANT, A. **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

COHEN, P. Harold. Harold Cohen and AARON. **AI Magazine**, v. 37, n. 4, p. 63-66, 2017. DOI: 10.1609/aimag.v37i4.2695. Disponível em: <https://ojs.aaai.org/aimagazine/index.php/aimagazine/article/view/2695>. Acesso em: 31 jan. 2024.

COLTTON, S.; PEASE, A.; RITCHIE, G. **Contributions to creativity**. 2001. Disponível em: <http://www.kurzweilcyberart.com>. Acesso em: 30 jan. 2024.

DAILY ART MAGAZINE. **How Cindy Sherman Shaked the Art World with Instagram**. Disponível em: <https://www.dailyartmagazine.com/cindy-sherman-instagram/>. Acesso em: 4 abr. 2025.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Quando as imagens tomam posição**. São Paulo: Editora 34, 2012.

DURT, Elzo. **Psycho Tropical Berlin**. [S.l.], 2013. Disponível em: <https://lafemme.bandcamp.com/album/psycho-tropical-berlin>. Acesso em: 21 jul. 2023.

ECKERT, C. M.; STACEY, M. **Sources of inspiration: a language of design. Design Studies**, v. 21, n. 5, p. 523-538, 2000.

FERRÃO, Mayara. **Álbum de desesquecimentos**. Revista Zum, 2022. Disponível em: <https://revistazum.com.br/revista-zum-27/album-de-desesquecimentos/>. Acesso em: 20 jun. 2024.



FERREIRA, Debora Pazetto. Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política. **Perspectiva Filosófica**, v. 44, n. 1, 2017.

FERREIRA, E. M. **Criação de representações visuais usando o algoritmo Deepdream e suas implicações conceituais**. 2018. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação) – Universidade Federal da Paraíba, Paraíba.

FERREIRA, Marília Mesquita; COUTO, Rita. **Estudos da Imagem: narrativas visuais**. Salvador: EDUFBA, 2012.

FLOATS, Nick. **Postagem no Twitter**. Twitter, 2024. Disponível em: <https://twitter.com/nickfloats/status/1777749230754390413>. Acesso em: 13 abr. 2024.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FOLHA DE S.PAULO. **CONAR investiga campanha da Volkswagen com Elis Regina**. 2023. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2023/07/conar-abre-processo-etico-contravolkswagen-por-uso-de-imagem-de-elis-em-propaganda.shtml>. Acesso em: 12 jul. 2023.

GINANGIELA. **Is AI art ethical? 2023**. Disponível em: <https://ginangiela.com/is-ai-art-ethical/>. Acesso em: 13 dez. 2023.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia: digitalização e a crise da democracia**. Tradução de Gabriel S. Philipson. Petrópolis: Vozes, 2022.

HAN, Byung-Chul. **No exame: perspectivas do digital**. Petrópolis: Vozes, 2018.

HARAWAY, Donna. **Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene**. Durham: Duke University Press, 2016.

HO, J. et al. **Denoising Diffusion Probabilistic Models**. arXiv:2006.11239, 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.11239>. Acesso em: 10 nov. 2023.

JACKSON, S. L. **Samuel L. Jackson has a strict no-AI clause in his contracts**. Mashable Middle East, 22 jun. 2023. Disponível em: <https://me.mashable.com/tech/29549/samuel-l-jackson-has-a-strict-no-ai-clause-in-his-contracts>. Acesso em: 14 ago. 2023.

**JACQUARD machine**. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jacquard\\_machine](https://en.wikipedia.org/wiki/Jacquard_machine). Acesso em: 4 abr. 2025.

KELLER, A. I. **For inspiration only: Designer Interaction with Informal Collections of Visual Material**. Delft: Druk.Tan Heck, 2005.



KELLEY, T.; LITTMAN, J. **The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm**. Nova York: Crown Business, 2001.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

KOLLI, S.; ANAND, M.; MODI, K. B. **Design for creativity**. Design Studies, v. 14, n. 4, p. 407-417, 1993.

LAFEMME. **Psycho Tropical Berlin**. [S.l.], 2013. Disponível em: <https://lafemme.bandcamp.com/album/psycho-tropical-berlin>. Acesso em: 21 jul. 2023.

LEWITT, Sol. **Paragraphs on Conceptual Art**. Artforum, v. 5, n. 10, p. 79-83, 1967.

LEWITT, Sol. **Wall Drawing #1136**. 2004. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/lewitt-wall-drawing-1136-ar00165>. Acesso em: 4 mar. 2025.

LEWITT, Sol. **Wall Drawing #1138**: Forms composed of bands of color. 2004. Disponível em: [https://www.lissongallery.com/artists/sol-lewitt/artworks/wall-drawing-1138-forms-composed-of-bands-of-color?image\\_id=1566](https://www.lissongallery.com/artists/sol-lewitt/artworks/wall-drawing-1138-forms-composed-of-bands-of-color?image_id=1566). Acesso em: 4 mar. 2025.

LOCH, C. V. **A obra de arte na era da inteligência artificial**. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Paraná.

LOOMIS, Andrew. **Creative Illustration**. Nova York: Viking Press, 1947.

MACALINI, Edson Rodrigues. **Desenhamentos**. 2025. Tese (Curso de Moda) - Udesc, 2022. Disponível em: <https://repositorio.udesc.br/handle/UDESC/17320>. Acesso em: 13 Mar. 2025.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 2001.

MADONNA. **Madonna is among the early adopters of AI video generators**. Fast Company, 2024. Disponível em: <https://www.fastcompany.com/91046598/madonna-ai-video-generators>. Acesso em: 28 jun. 2024.

**MATRIX**. Direção: Lana e Lilly Wachowski. Produção: Joel Silver. Estados Unidos: Warner Bros., 1999.



McCULLOCH, W. S.; PITTS, W. A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. **Bulletin of Mathematical Biophysics**, v. 5, p. 115-133, 1943.

MCDONAGH, D.; DENTON, H. Exploring the degree to which individual students share a common perception of specific mood boards: observations relating to teaching, learning and team-based design. **Design Studies**, v. 26, n. 1, p. 35-59, 2005.

MEAD, Syd. **The Techniques of Syd Mead**. Gnomon - School of Visual Effects, 2006. Disponível em: <<https://www.thegnomonworkshop.com/tutorials/the-techniques-of-syd-mead-1>>. Acesso em: 5 abr. 2024.

MELLO, Frederico Pernambucano de. **Estrelas de Couro: A Estética do Cangaço**. 4. ed. Recife: Cepe Editora, 2022.

MERRIAM-WEBSTER. **Merriam-Webster Online Dictionary**. 2001. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/collections>. Acesso em: 28 mar. 2024.

MIDJOURNEY. Théâtre d'opéra Spatial. Postagem de Jason Allen, 2022. Link interno.

NASCIMENTO, Valter. **Aura e imagem: Walter Benjamin e o avanço da inteligência artificial sobre o mundo das artes**. Blog do Valter, 2022. Disponível em: <https://medium.com/valter-nascimento-blog/aura-e-imagem-walter-benjamin-e-o-avan%C3%A7o-da-intelig%C3%Aancia-artificial-sobre-o-mundo-das-artes-6f5438617802>. Acesso em: 22 jun. 2024.

NÓBREGA, Carlos Augusto Moreira da. **Acoplamentos estruturais entre plantas, homens e máquinas**. 2015. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/guto-nobrega2.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2023.

NUNES, Benedito. **O Drama da Linguagem: uma leitura de Clarice Lispector**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

**O EXTERMINADOR DO FUTURO 2**. Direção: James Cameron. Produção: James Cameron. Estados Unidos: TriStar Pictures, 1991.

**O jogo da imitação**. Direção: Morten Tyldum. Produção: Black Bear Pictures. Estados Unidos: Sony Pictures, 2014. 1 DVD (114 min), son., color.

OBVIOUS. **Manifesto**. [S.l.]: Obvious Art, 2020. Disponível em: <https://obvious-art.com/wp-content/uploads/2020/04/MANIFESTO-V2.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2024.

OPENAI. ChatGPT: **Resposta artificial via prompt**. 2024. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 30 jun. 2024.



OPPENLAENDER, J. The creativity of text-to-image generation. **Proceedings of the 25th International Academic Mindtrek Conference**, 2022. DOI: 10.1145/3569219.3569352. Acesso em: 22 out. 2023.

ORLAN. **This is my body... This is my software**. London: Black Dog Publishing, 1996.

ORLANDI, Ana Paula. **Inteligência artificial abre possibilidades, mas também impõe desafios aos artistas**. Revista Pesquisa Fapesp, 2023. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/inteligencia-artificial-abre-possibilidades-mas-tambem-impoe-desafios-aos-artistas/>. Acesso em: 20 jun. 2024.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Campus, 1990.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 8. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1984.

PROMEAI. **PromeAI.pro: plataforma de inteligência artificial para criação de imagens**. 2025. Disponível em: <https://www.promeai.pro>. Acesso em: 21 mar. 2025.

RAMOS, Graciliano. **Vidas Secas**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1938.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org.; Ed. 34, 2005.

**ROBOCOP**. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Arne Schmidt. Estados Unidos: Orion Pictures, 1987. 1 DVD (102 min), son., color.

ROSA, João Guimarães. **Grande Sertão: Veredas**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1956.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Boaventura S. **O Colonialismo Digital e a Desumanização do Outro**. Coimbra: Almedina, 2019.

SARAIVA, J. **Obra feita por IA causa polêmica após vencer concurso de arte**. Metrôpoles, 2023. Disponível em: <https://www.metrosoles.com/mundo/ciencia-e-tecnologia-int/obra-feita-por-ia-causa-polemica-apos-vencer-concurso-de-arte>. Acesso em: 6 dez. 2023.

SCHÖN, Donald A. **Educando o Profissional Reflexivo: Um Novo Design para o Ensino e a Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2000.



SILVEIRA, Guel Arraes de (Direção). **O Auto da Compadecida**. Brasil: Globo Filmes; Lereby Produções, 2000. 1 DVD (104 min), son., color.

SONTAG, Susan. **Sobre a fotografia**. São Paulo: Schwarcz, 1977.

SORGER, Richard; UDALE, Jenny. **Fundamentos do Design de Moda**. Tradução de Joana Figueiredo e Diana Aflalo. Porto Alegre: Bookman, 2009.

SPALTER DIGITAL. **Frieder Naked**. 2024. Disponível em: <https://spalterdigital.com/artists/frieder-naked/> Acesso em: 12 fev. 2024.

TELES, José. **Uma Rosa no Ano 2104**. 2. ed. Recife: Bagaço, 2016. Disponível em: <https://www.bagaco.com.br/produtos/uma-rosa-no-ano-2104-jose-tele/>. Acesso em: 4 abr. 2025.

THE AMERICAN HERITAGE DICTIONARY OF THE ENGLISH LANGUAGE. 4. ed. 2000. Disponível em: <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=collections>. Acesso em: 6 abr. 2024.

THE NEW YORKER. **The Ethics of Posthumous Voice Cloning**. 2021. Disponível em: <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-gastronomy/the-ethics-of-a-deepfake-anthony-bourdain-voice>. Acesso em: 3 set. 2021.

TOKUSATSU BLOG. **Sharivan, o policial do espaço**. 2024. Disponível em: <https://tokusatsu.blog.br/sharivan/>. Acesso em: 13 abr. 2024.

TOY SHOW. **Action Figure Shurato - Rei Shura - Tenkuu Senki Shurato - Anime Manga - Escala 1/10 MKP**. [S.l.], 2024. Disponível em: <https://www.toyshow.com.br/mkp/action-figure-shurato-rei-shura-tenkuu-senki-shurato-anime-manga-escala-110-mkp>. Acesso em: 13 abr. 2024.

TREASURIE. **What is Jacquard - Fabric Guide, Uses and Types**. Disponível em: <https://blog.treasure.com/what-is-Jacquard/>. Acesso em: 4 abr. 2025.

TURING, Alan. **Computing Machinery and Intelligence**. Mind, v. 59, n. 236, p. 433-460, 1950.

VARIETY. **Writers Strike 2023: AI Protections Take Center Stage**. 2023. Disponível em: <https://variety.com/2023/biz/news/wga-ai-writers-strike-technology-ban-1235610076/>. Acesso em: 14 ago. 2023.

VENANCIO JÚNIOR, S. J. **Arte e inteligências artificiais: implicações para a criatividade**. ARS (São Paulo), v. 17, n. 35, p. 183-201, 2019.

WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Akal, 2010.



WIRED. **Keanu Will Never Surrender to the Machines.** Entrevista com Keanu Reeves e Chad Stahelski. 2023. Disponível em: <https://www.wired.com/story/keanu-reeves-chad-stahelski-interview/>. Acesso em: 27 jun. 2024.

YASAR, Kinza. **What is an AI prompt?** TechTarget, 2021. Disponível em: <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-prompt>. Acesso em: 28 mar. 2024.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: um paralelo entre arte e ciência.** 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2001.

