

ARTE, SOCIEDADE E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

Palavras-chave: Institucionalização Artística, Mercado de Arte, Sistemas Inteligentes.

Luana Cervinski; UFSC; Florianópolis, SC, Brasil;
luana_cervinski@hotmail.com;

Richard Perassi Luiz de Sousa; UFSC; Florianópolis, SC, Brasil;
richard.perassi@ufsc.br.

1. Introdução

O presente resumo expandido apresenta os principais pontos de uma pesquisa que analisa o impacto da inteligência artificial (IA) na produção artística contemporânea, situando as obras geradas por sistemas digitais dentro do campo sociopolítico e institucional da arte. A pesquisa, de caráter qualitativo-descritivo, investiga como as imagens criadas com auxílio de IA dialogam com os paradigmas tradicionais de criação, recepção e validação estética e comercial, especialmente nas áreas de Arte Visual e Design.

Parte-se da premissa de que a Arte não depende apenas de qualidades formais, mas de validação institucional e mercadológica. Logo, é preciso analisar tanto a eficiência técnica/estética da IA quanto sua inserção no “mundo arte”, conceito que reúne agentes, instituições, mercados e sistemas de validação. Em outras palavras, a institucionalização da imagem continua sendo o fator determinante para seu reconhecimento artístico, mesmo diante das rupturas tecnológicas trazidas pela IA.

Com o avanço dos sistemas de IA generativa, como *DALL-E* e *Midjourney*, torna-se cada vez mais necessário refletir sobre os modos pelos quais tais ferramentas interferem no ecossistema criativo. No campo da Arte, essas tecnologias acentuam dinâmicas históricas como apropriação, reprodutibilidade e autenticidade, temas recorrentes desde Duchamp até as poéticas digitais contemporâneas. Já para o Design, a IA representa uma ruptura no domínio técnico sobre as linguagens visuais, e impõe novas competências operacionais, uma vez que o “*prompt*” se torna primordial como interface criativa.

Assim, o objetivo principal deste estudo é analisar os efeitos da IA na Arte e no Design sob duas perspectivas: (1) uma inovadora, marcada pela imprevisibilidade e pela geração de novas estéticas, e outra (2) conservadora, centrada na simulação e no aperfeiçoamento de estilos já consagrados. A pesquisa busca compreender como essas tendências se manifestam tecnicamente, como são percebidas pelo público e como são institucionalmente legitimadas. Para isso, revisitou-se autores que oferecem bases conceituais para contextualizar categorias de técnica, estilo e expressão artística, noções de autonomia estética e teorias institucionais da Arte.

2. Metodologia

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa-descritiva, estruturada em três eixos principais:

(1) Revisão teórica-conceitual: levantamento bibliográfico para recuperar teorias da estética, Filosofia da Arte, institucionalização artística, dentre outros. Autores como Adorno, Bell, Dickie, Weitz e Collingwood foram utilizados para direcionaram os estudos.

(2) Experimento exploratório: geração de imagens via sistema *DALL-E* a partir de *prompts* pré-definidos, seguida de análise crítica da fidelidade estilística, coerência compositiva, tratamento de cor, textura e presença de clichês formais (Imagem 1).



Imagem 1 – (A) Imagem referente ao pintor Van Gogh. (B) Imagem surrealista
Fonte: Sistema *Dall-E* (2024)

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

(3) Estudo de casos: análise de três episódios reais que articulam IA, validação institucional e repercussão mercadológica: a exposição artística *Casa de Van Gogh* (Imagem 2); a obra *Comedian* de Maurizio Cattelan (Imagem 3); e o retrato *Portrait of Edmond Belamy* (Imagem 4), gerado por uma rede GAN e leiloado por valores milionários.



Imagem 2 – Detalhe de uma pintura da exposição *Casa de Van Gogh*
Fonte: TikTok Aline de Melo (2024)

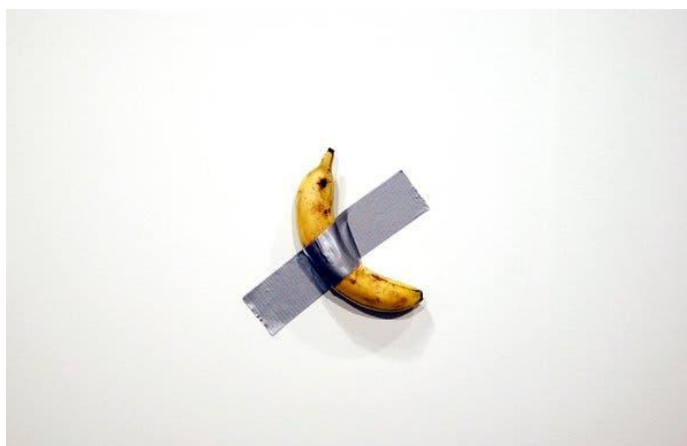


Imagem 3 – *Comedian*, de Maurizio Cattelan, 2019. Instalação conceitual, 15cm
Fonte: The New York Times (2019)



Imagem 4 - Imagem digital impressa e emoldurada da obra *Portrait of Edmond Belamy*
Fonte: *Christie's* (2018)

Essa triangulação permite confrontar teoria, prática tecnológica e dinâmicas sociopolíticas, oferecendo visão holística sobre oportunidades e limites da IA para Arte e Design contemporâneo.

3. Principais Resultados

Os experimentos com o sistema *DALL-E* revelaram limitações importantes na replicação estilística por parte da IA. As imagens geradas pelo *prompt* “no estilo de Van Gogh” apresentaram ausência das características pinceladas espessas, uso superficial da paleta cromática e um resultado geral que mais se aproxima de um filtro digital do que de uma composição pictórica autêntica. Da mesma forma, as imagens de cunho surrealista solicitadas pelo *prompt* “gere uma imagem baseada no movimento artístico surrealista”, recorreram a soluções visuais estereotipadas, como relógios derretidos e paisagens oníricas genéricas, evidenciando que o sistema opera mais por recombinação semântica do que por invenção formal.

Outro resultado relevante é a constatação de que a qualidade da imagem gerada está diretamente ligada à competência do usuário em formular bons *prompts*. *Prompts* genéricos resultam em imagens previsíveis e repetitivas, enquanto instruções específicas, embasadas em conhecimento técnico e histórico sobre arte, aumentam significativamente o nível de sofisticação do *output*. Isso aponta para a permanência da figura do especialista, ainda que em um novo papel: o de engenheiro de *prompts*.

Além das limitações técnicas, o estudo aponta que o reconhecimento institucional da Arte continua sendo o principal mecanismo de legitimação da produção artística, com ou sem IA. A obra *Comedian*, composta apenas por uma banana colada à parede, foi amplamente discutida não por sua qualidade plástica, mas pela chancela da galeria e pela presença em feiras de arte renomadas. O retrato gerado por IA e leiloado pela famosa casa nova iorquina *Christie's*, teve seu valor determinado pela narrativa de inovação e pela marca institucional, mais do que por suas qualidades formais. Já a instalação *Casa de Van Gogh*, que usou IA para gerar ambientes emulando o universo do pintor, foi duramente criticada por ocultar o uso da tecnologia, levantando debates sobre ética e transparência.

4. Discussão e implicações

Com base nos resultados, o estudo sustenta que a IA não constitui uma ruptura absoluta, mas uma continuidade de processos históricos de transformação das práticas artísticas. A tecnologia, embora poderosa, ainda não é capaz de reproduzir a complexidade expressiva, material e subjetiva das obras humanas. No entanto, ela pode acelerar dinâmicas criativas e abrir novas possibilidades compositivas, desde que mediada por agentes humanos capacitados e socialmente inseridos.

A análise dos casos reforça a importância das instituições – museus, galerias, curadores, críticos – na definição do que é Arte. O “mundo arte”, como definido por Dickie (2008), permanece como um campo de validação e distinção simbólica. Assim, mesmo que a IA produza imagens formalmente convincentes, seu valor artístico dependerá de sua inserção em redes discursivas, simbólicas e mercadológicas.

Para o campo do Design, a IA representa uma dupla tensão. Por um lado, democratiza o acesso à produção gráfica, permitindo que não designers criem imagens visualmente atraentes. Por outro, impõe novos desafios ao profissional, que agora precisa dominar não apenas *softwares* de edição, mas também compreender o funcionamento algorítmico da linguagem visual. O designer do futuro, portanto, deverá ser também um estrategista de *prompts*, capaz de traduzir conceitos complexos em instruções eficazes e controláveis.

5. Conclusões

A partir do estudo, pode-se perceber que a inteligência artificial, aplicada à Arte e ao Design, deve ser compreendida como uma tecnologia de cooperação, não de substituição. Sua efetividade depende do domínio técnico, da sensibilidade estética e da articulação institucional dos profissionais que a utilizam. A IA pode ampliar repertórios, acelerar processos e gerar inovação formal, mas ainda não substitui a intencionalidade simbólica, a expressividade material e a negociação política-comercial envolvidas na produção artística.

Em termos éticos, destaca-se a necessidade de transparência quanto ao uso da IA, o respeito aos direitos autorais e a valorização de processos criativos híbridos, nos quais a tecnologia é ferramenta e não autora. A formação em Arte e Design deve incluir a alfabetização algorítmica como competência fundamental, sem abandonar os fundamentos da História da Arte, da crítica visual e da cultura material.

Por fim, a IA não elimina os desafios históricos da Arte: apenas os reorganiza. A definição do que é arte continuará sendo um campo de disputa simbólica, técnica e institucional. Para atuar nesse campo, artistas e designers devem aliar competência técnica, consciência crítica e estratégias de legitimação – agora também mediadas por algoritmos. Somente assim será possível transformar a IA em aliada criativa, ampliando os horizontes da imaginação estética sem abrir mão da autoria humana e da responsabilidade cultural.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. **Teoria Estética**, Lisboa: Edições 70, 1970.

BELL, Clive. **Arte**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.

CHRISTIE'S. **Obvious and the interface between art and artificial intelligence**. Disponível em: <https://www.christies.com/en/stories/a-collaboration-between-two-artists-one-human-one-a-machine-0cd01f4e232f4279a525a446d60d4cd1>. Acesso em: 10 dez. 2024.

COLLINGWOOD, Robin George. **Uma filosofia da arte** Editora Unesp. 2001.

DALL-E. **Start Using AI Chat with DALL-E Art**. 2024.

DICKIE, George. Definindo arte: intensão e extensão. In: KIVY, P. (Org.). **Estética: fundamentos e questões de Filosofia da Arte**. São Paulo: Paulus, 2008. p. 63-83.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.

KAC, Eduardo. Time Capsule. In: **Arts Telematica** - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisbon: Relógio D'Água e Goethe Institute, 1998.

OLIVEIRA, Armando Mora de. Arte: uma análise institucional, in: OLIVEIRA (et. al.). **Tópicos de Filosofia Geral**, São Paulo: Brasiliense, 1998.

PERASSI, Richard. **Mídia do Conhecimento: Ideias sobre mediação e autonomia**. Florianópolis: SIGMO/UFSC, 2019.

_____. **Roteiro da Arte na Produção do Conhecimento**. Campo Grande, MS: EDUFMS, 2005.

TELLES, Márcio. **Estilo artístico na Arte gerada por Inteligência Artificial: um estudo de caso de Jim Lee**. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – 32º COMPÓS. USP, São Paulo. Jul. 2023. Disponível em: <https://compos.org.br/2023/04/lista-dos-trabalhos-aprovados-32o-encontro-da-compos/>. Acesso em: 05 dez. 2024.

THE NEW YORK TIMES. **Art & Design**. Banana Splits: Spoiled by Its Own Success, the \$120,000 Fruit Is Gone. 8 dez. 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/12/08/arts/design/banana-removed-art-basel.html>. Acesso em: 12 dez. 2024.

WEITZ, Morris. O papel da teoria na estética. In: D'OREY, Carmo. **O que é a arte? A perspectiva analítica**. Lisboa: Dinalivro, 2004.