



DESMATERIALIZAÇÃO DA VIDA –ARTE, FLUXOS DE DADOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL¹

DEMATERIALIZATION OF LIFE – ART, DATA FLOWS AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Rodrigo Montandon Borni
UFRN

RESUMO

Este projeto de pesquisa, conduzido pelo Grupo CUCA ICCM em colaboração com o Laboratório LabCUCA, visa identificar e analisar tecnologias emergentes aplicadas nas artes visuais, incluindo inteligência artificial, impressão 3D e softwares. A metodologia mista combina pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo e pesquisa de campo. Além disso, o projeto busca contribuir para a atualização dos currículos de artes visuais e promover a formação continuada de professores. Entre os resultados esperados estão a identificação de artistas e obras que exploram essas tecnologias, a produção de manuais de uso e a organização de um coletivo artístico para exposição de trabalhos desenvolvidos com o uso de inteligência artificial.

PALAVRAS-CHAVE

Tecnologias emergentes. Artes Visuais. Inteligência Artificial. Formação de Professores.

ABSTRACT

This research project, conducted by the CUCA ICCM Group in collaboration with the LabCUCA Laboratory, aims to identify and analyze emerging technologies applied in visual arts, including artificial intelligence, 3D printing, and software. The mixed methodology combines bibliographic research, content analysis, and field research. Additionally, the project seeks to contribute to the updating of visual arts curricula and promote the continued education of teachers. Among the expected results are the identification of artists and works that explore these technologies, the production of user manuals, and the organization of an artistic collective for the exhibition of works developed using artificial intelligence.

KEYWORDS

Emerging technologies. Visual Arts. Artificial Intelligence. Teacher Training.

Introdução

Nas últimas décadas, o campo das artes e da teoria da arte abraçou a percepção de um mundo que cada vez mais se desmaterializa diante do fluxo de dados, da digitalização da vida e de um tempo medido por hiper-texto, gerando um ritmo binário



dos dados, assim como da mediação de informações por Inteligências Artificiais. Questões como o tempo dos dados tentando sobrepor o ritmo da vida, trazendo consequências no trabalho e no lazer; o simulacro da criatividade e dos processos de criação por programas generativos que recombina dados; a materialidade dos processos artísticos como ato de resistência à desmaterialização do mundo; a aversão que muitos artistas e teóricos, mesmo no âmbito universitário, possuem aos processos que envolvem as novas tecnologias; ou mesmo as fronteiras rígidas que separam a Arte e a obra de arte de suas ramificações tecnológicas; todos estes pontos surgem em resposta à velocidade com que novas tecnologias vêm moldando aspectos da cultura, da política e da própria vida.

Se, por um lado, artistas como Tatlin, Duchamp e Claes Oldenburg vêm estabelecendo uma aproximação entre o binômio "arte e vida", como aponta a teórica Rosalind Kraus no livro "Caminhos da Escultura Moderna", outras artistas não mencionadas no livro, como Sophie Calle, Marina Abramović e Brígida Baltar, elevam ainda mais essa relação indissociável entre arte e vida. No entanto, é preciso admitir que a vida em si tem sofrido grandes modificações mediadas por um termo menos binomial e mais binário.

Os sistemas de computadores criaram réplicas de dados de cada indivíduo, enquanto as redes sociais manipularam desejos inconscientes. O consumo, o amor, a admiração, os desejos, as leituras, informações e opiniões políticas passaram a ser mediadas por algoritmos, cuja influência se estende além da imaterialidade codificada. Fora da Arte Contemporânea, a resistência não é apenas política; indivíduos influenciados pela IA evitam um diálogo profundo sobre o tema, limitando-se à ética do uso dessas ferramentas. A crítica comum é que a IA se apropria ilegitimamente do trabalho alheio sem referenciar, mas isso exclui debates sobre soluções legais, éticas, políticas, estéticas e artísticas.

Desde meados do século XX, pesquisas que unem ciência e tecnologia prepararam o terreno para a interação entre produção estética humana e máquinas. Na segunda metade do século, diversos estudos nessa área foram produzidos. Com a popularização dessas tecnologias, as questões éticas e estéticas, especialmente nas artes visuais, começaram a se difundir amplamente, aumentando a atenção e o



debate sobre o tema de forma exponencial. A partir da problemática das novas tecnologias intituladas por seus desenvolvedores de inteligentes, o grupo CUCA ICCM - Coletivo Universitário de Criação e Análise da Imagem na Contemporaneidade e Cultura de Massa, reconhecido pelo CNPQ como grupo de pesquisa em junho de 2023, optou por criar, dentro de uma de suas linhas de pesquisa sobre a imagem contemporânea e a cultura de massa, um observatório que visa acompanhar o desenvolvimento e a difusão dessas tecnologias emergentes. Ao mesmo tempo, o grupo também busca identificar, neste guarda-chuva de pesquisas, artistas e suas produções que vêm dialogando com o binômio arte e Inteligência Artificial, incluindo estudos de bibliografias clássicas e recentes. Esse movimento busca compreender e capacitar os estudantes de artes para lidar com essas questões que ainda são novas e incipientes em sua formação.

O projeto obteve reconhecimento em editais internos da UFRN, tornando possível seu desenvolvimento. Além disso, conquistou um laboratório próprio para a realização das pesquisas no início de 2023 e também foi contemplado por um edital da Chamada Universal do CNPq/MCTI Nº 10/2023, garantindo verba para equipar o laboratório com as tecnologias necessárias para a investigação.

Objetivos Gerais

1. Identificar e Analisar Tecnologias Emergentes nas Artes Visuais: O projeto tem como principal objetivo identificar e analisar tecnologias emergentes aplicadas nas práticas artísticas, contribuindo para a atualização dos currículos de artes visuais e promovendo a formação continuada de professores.
2. Contribuir para Atualizações nos Currículos de Artes Visuais: Busca-se fornecer subsídios para a atualização dos currículos de cursos de artes visuais, com base nas pesquisas sobre tecnologias emergentes, para acompanhar o cenário artístico contemporâneo e as novas demandas tecnológicas.
3. Promover a Formação Continuada de Professores: O projeto visa oferecer formação continuada aos professores de artes, através de cursos online e recursos audiovisuais, para aprimorar suas habilidades e conhecimentos sobre as tecnologias emergentes nas artes.



Objetivos Específicos

1. Identificar Artistas e Obras que Exploram Tecnologias Emergentes
2. Analisar a Relação entre Obras Artísticas e Tecnologias Utilizadas
3. Pesquisar Detalhadamente o Uso Técnico das Tecnologias
4. Desenvolver Cursos de Formação para Professores
5. Produzir Artigos Científicos e Diretrizes para Reformas Curriculares
6. Orientações de TCCs e Dissertações dentro da temática da Arte e IA.

Método

O projeto adota uma abordagem mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos. Inicialmente, utiliza-se pesquisa bibliográfica e documental para identificar artistas e obras que exploram tecnologias emergentes. Em seguida, aplica-se análise de conteúdo para examinar a relação entre obras de arte e tecnologias utilizadas. Posteriormente, realiza-se pesquisa de campo e entrevistas semiestruturadas para compreender o uso técnico das tecnologias. Com base nessas etapas, são desenvolvidos cursos de formação para professores e produzidos artigos científicos e diretrizes para possíveis reformas curriculares.

Justificativa

O presente projeto tem como objetivo principal identificar e analisar tecnologias emergentes aplicadas nas práticas e processos artísticos, abrangendo campos como tecnologias computacionais, inteligência artificial, prototipagem tridimensional (impressoras 3D), materiais sintéticos ou inteligentes, softwares, hardwares e aplicativos. Desenvolvido com o suporte do Grupo de Pesquisa CUCA ICCM, registrado na DGP/CNPQ e certificado pela UFRN, assim como do Lab CUCA (LAB2223-2023), busca-se mapear e identificar novas tecnologias, oferecendo subsídios para atualizações nos currículos de artes visuais e contribuindo para a formação contínua de professores. A dinâmica do projeto é dividida em várias etapas, desde a identificação de artistas até a produção de cursos e artigos científicos. A



metodologia adotada é mista, combinando pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo, pesquisa de campo e desenvolvimento de cursos, visando uma investigação abrangente das tecnologias emergentes nas artes visuais.

Contribuições do Edital do CNPQ

Com a proposta apresentada ao CNPQ aprovada, somam-se aos objetivos do projeto a pesquisa exploratória dos Recursos de Inteligência Artificial generativos de imagem, incluindo a produção de manuais de uso, bem como estudos dos aspectos legais e éticos, conforme citação do próprio projeto.

Estudo dos Aspectos Éticos e Legais do Uso da Inteligência Artificial Serão abordados aspectos éticos e legais do uso da IA na arte, incluindo direito autoral, Creative Commons, comercialização e expressão artística. A análise se baseará em revisões bibliográficas e consulta a documentos legais e regulamentações relevantes, considerando autores como Venturelli, Plaza e Giannetti. 4. Estudo Teórico da Relação entre Arte, Tecnologia e Inteligência Artificial Essa etapa compreende o estudo teórico da relação entre arte, tecnologia e IA, consultando livros, artigos científicos e estudos acadêmicos relevantes. A pesquisa buscará compreender a aplicação da IA na produção artística contemporânea e suas interações com a tecnologia. Terceiro Semestre: 5. Desenvolvimento de Manuais e Organização de Espaço de Produção Artística Serão desenvolvidos manuais sistematizando os resultados obtidos nas etapas anteriores, buscando orientar e disseminar o conhecimento sobre o uso ético da IA na produção artística. (BORN, 2023, *online*).

Outro movimento que consideramos importante foi acrescentar ao projeto a criação de um coletivo artístico. Este coletivo terá como objetivo produzir e expor trabalhos concebidos e desenvolvidos com um forte diálogo sobre o uso da Inteligência Artificial.

Considerações Parciais

Até o presente momento, o grupo começou a articular o levantamento bibliográfico e grupo de estudos da produção bibliográfica a partir de Lúcia Santaella. A primeira etapa do projeto tem se desenvolvido a partir do levantamento e pesquisa dos equipamentos mais apropriados, seguidos de aquisição para equipar e adaptar o



laboratório. As Inteligências Artificiais a serem estudadas em um primeiro momento serão: Stable Diffusion, DALL-E 2, Midjourney, Canva, Leonardo.IA e Blue Willow.AI. Observamos alguma resistência entre os acadêmicos convidados a participar da pesquisa e optamos por registrar os principais motivos. Muitos acreditam que no campo das Artes Visuais, a inteligência artificial tem por objetivo ocupar espaço e competir para um possível campo de trabalho. Outros consideram que a apropriação de obras no processo de aprendizagem não configura uma prática ética. Acreditamos, contudo, que estas tecnologias estarão mais presentes no cotidiano, nas formas de interagir e na vida das pessoas de maneira geral. Embora o tema ainda seja tratado com muito tabu, e por mais que a pesquisa recém tenha sido iniciada, pensamos que, para uma tecnologia que se mostra cada vez mais inevitável, seu uso e popularização acontecerão independentemente dos estudantes e pesquisadores, artistas e universitários estudarem e participarem do debate. Pensamos também que o debate sobre inteligência artificial (que já vem acontecendo nas universidades e escolas), se não acontecer de forma onilateral, incluindo-se o campo das Artes Visuais através da pesquisa, resultará em lacunas importantes que só podem ser analisadas de forma aprofundada pelas lentes das artes.

Referências

SANTAELLA, Lucia (2022). Neo-humano. A sétima revolução cognitiva do Sapiens. São Paulo: Paulus, 2022.

_____. A inteligência artificial é inteligente? São Paulo: Almedina Brasil, no prelo.

KRAUSS, Rosalind. Caminhos da escultura moderna. São Paulo, Martins fontes. 1998

BORN, Rodrigo Montandon. [A]rt[ist]as: Inteligência Artificial nas Artes Visuais. Projeto de Pesquisa; Plataforma Carlos Chagas, CNPQ. 2023. <http://efomento.cnpq.br/efomento/detalheProposta.do?metodo=apresentar&codProposta=4798105&numeroProtocolo=7822116812710761>

NOTAS

¹O texto foi revisado pelo software ChatGPT 4.0 da OpenAI, com foco exclusivo na revisão gramatical.

ⁱ Professor adjunto no curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, ligado ao Profartes. Possui graduação em Artes Visuais (2012) e doutorado em Artes Visuais com foco em Ensino (2018). Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Campus Central. Lagoa Nova, 59078-900, Natal – RN. E-mail: rodrigo.born@ufrn.br. Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/4131001511243402>.