

A CRIATIVIDADE APÓS A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: DA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA À GENERATIVIDADE ESTATÍSTICA

Carlos Eduardo Souza Aguiar¹

Resumo: O artigo examina as transformações da criatividade artística no contexto da inteligência artificial, deslocando o debate da oposição entre substituição humana e eficiência técnica para a compreensão da IA como uma infraestrutura que influencia percepções, sensibilidades e processos criativos. Sob uma perspectiva teórico-crítica, o texto analisa os deslocamentos ontológicos da criação artística na transição da reprodutibilidade técnica para a generatividade estatística. Na primeira parte, desenvolve-se uma crítica ao instrumentalismo técnico, compreendendo a criatividade como um processo relacional e distribuído, produzido por mediações sociotécnicas que configuram as condições do fazer artístico, sem atribuir autonomia criativa aos sistemas técnicos. A segunda parte analisa os impactos da estética computacional sobre o estatuto ontológico da obra, que deixa de ser singular para se tornar uma instância probabilística em espaços latentes, reconfigurando a variação formal e a experiência estética. Por fim, a terceira parte aborda as implicações políticas e éticas da IA nas artes, com atenção ao extrativismo de dados, aos limites da automação criativa e à necessidade de abordagens críticas que promovam a tecnodiversidade e formas de resistência à homogeneização algorítmica. O perigo da inteligência artificial nas artes não reside na obsolescência do humano, mas na redução da criação a um regime puramente calculável. A resistência consiste em habitar o incalculável e o imprevisto, reorientando a tecnologia como um motor de diferenciação estética e política.

Palavras-chave: Inteligência Artificial; Criatividade; Arte contemporânea; Tecnologia e estética; Cultura digital.

¹ Professor Assistente do Departamento de Ciências Humanas da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista (FAAC/UNESP). Doutor em Sociologia pela Université Sorbonne Paris Cité e Mestre em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Especialista em Ciências da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Graduado em Comunicação Social, Filosofia e Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo (USP). E-mail: <mailto:ces.aguiar@unesp.br> ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3308-4074> Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4612171463130805>

CREATIVITY AFTER ARTIFICIAL INTELLIGENCE: FROM TECHNICAL REPRODUCIBILITY TO STATISTICAL GENERATIVITY

Abstract: This article examines the transformations of artistic creativity in the context of artificial intelligence, shifting the debate from the opposition between human replacement and technical efficiency toward the understanding of AI as an infrastructure that shapes perceptions, sensibilities, and creative processes. From a theoretical-critical perspective, the text analyzes the ontological displacements of artistic creation in the transition from technical reproducibility to statistical generativity. The first part develops a critique of technical instrumentalism, conceiving creativity as a relational and distributed process, produced through sociotechnical mediations that configure the conditions of artistic practice, without attributing creative autonomy to technical systems. The second part examines the impacts of computational aesthetics on the ontological status of the artwork, which ceases to be singular and becomes a probabilistic instance within latent spaces, thereby reconfiguring formal variation and aesthetic experience. Finally, the third part addresses the political and ethical implications of AI in the arts, with particular attention to data extractivism, the limits of creative automation, and the need for critical approaches that promote technodiversity and forms of resistance to algorithmic homogenization. The danger of artificial intelligence in the arts does not lie in the obsolescence of humans but in the reduction of creation to a purely calculable regime. Resistance consists of inhabiting the incalculable and unforeseen, reorienting technology as a driver of aesthetic and political differentiation.

Keywords: Artificial Intelligence; Creativity; Contemporary Art; Technology and Aesthetics; Digital Culture.

Introdução

Perguntar se a Inteligência Artificial (IA) pode ou não criar arte é, em si, um falso problema. Essa formulação preserva intacta a figura do sujeito criador soberano e reduz a técnica a um instrumento neutro, obscurecendo o modo como os próprios processos de criação sempre dependeram de condições técnicas, materiais e infraestruturais. Na era da IA, o que se transforma não é apenas a capacidade de produzir imagens, textos ou sons, mas o regime ontológico da criatividade, agora atravessado por sistemas algorítmicos que operam segundo lógicas estatísticas, preditivas e normalizadoras. Assim, o que está em jogo não é apenas a capacidade técnica da IA de gerar conteúdo, mas sua inserção nas disputas epistemológicas, estéticas e políticas que atravessam a produção simbólica na contemporaneidade. Sob a égide da automação integral (Stiegler, 2015), a criatividade enfrenta o risco de ser reduzida a uma recombinação algorítmica do provável, um processo que aprofunda a miséria simbólica, no qual a arte deixa de ser um "acontecer da verdade" para tornar-se um produto da governamentalidade algorítmica que antecipa e curta-circuita o desejo. Nesse contexto, quando a diversidade é convertida em parâmetro técnico e a inovação em função estatística, a IA, longe de atuar como abertura do novo, passa a funcionar como dispositivo de fechamento, consolidando uma lógica de ordenamento que transforma a criação em gestão do possível.

Este artigo tem como objetivo analisar as transformações da criatividade na era da IA, interrogando os deslocamentos ontológicos produzidos pela passagem da reprodutibilidade técnica à generatividade estatística. Trata-se de uma investigação de caráter teórico-crítico, conduzida por meio da articulação comparativa e do tensionamento de autores situados nos campos da filosofia da técnica, da estética contemporânea e da crítica da IA. A seleção bibliográfica privilegia contribuições mobilizadas em função de sua pertinência para pensar as relações entre técnica, criatividade e produção estética, com especial atenção aos deslocamentos ontológicos implicados pela emergência da IA generativa.

Ao tomar as técnicas como problema central da análise, busca-se compreendê-las para além de uma perspectiva meramente instrumental, sem, contudo, atribuir-lhes agência criadora capaz de assumir o papel do artista ou de determinar autonomamente

a forma considerada adequada. Nessa perspectiva, as técnicas, inclusive as baseadas em IA, são pensadas como instâncias que participam dos processos criativos, tensionando o modelo hilemórfico que concebe a criação como a simples tradução de uma forma mental previamente definida sobre uma matéria passiva. Em um primeiro momento, o artigo discute a crise da autoria e o surgimento de formas de criatividade distribuída, considerando como a incorporação de sistemas de IA desloca o papel do criador humano e reorganiza os processos de invenção simbólica. Em seguida, analisa-se o impacto da IA sobre o estatuto da obra de arte, com foco na reprodutibilidade algorítmica, na geração estatística de imagens e textos e em seus efeitos sobre a singularidade e a diversidade estética no contexto da cultura de plataformas. Por fim, o texto apresenta debates e perspectivas críticas que problematizam os limites e as possibilidades do uso da IA na criação artística, discutindo propostas que buscam ampliar a reflexão sobre práticas situadas, diversidade estética e apropriações críticas dessas tecnologias.

Criatividade distribuída e crise da autoria na arte algorítmica

Boa parte da tradição ocidental concebeu a técnica como mero instrumento subordinado à vontade do criador, reforçando a dicotomia entre um sujeito ativo e uma matéria passiva. Essa visão instrumentalista consolidou a ideia de que a técnica desempenha um papel secundário, executando a vontade humana sem interferir nos processos criativos. No entanto, de acordo com as reflexões de Yuk Hui (2021), a compreensão moderna que separa a arte (vista como domínio da emoção) da tecnologia (vista como racionalidade puramente objetiva) ignora a origem ontológica comum de ambos os conceitos. O autor explica que, para os antigos gregos, a palavra *technē* designava tanto a arte quanto a técnica, sem que houvesse uma distinção clara entre o trabalho de um artesão e o de um artista.

Ao analisar essa mentalidade, Jean-Pierre Vernant demonstra que a técnica (*poiēsis*) era, de fato, compreendida como uma atividade servil, mas em um sentido radicalmente diferente do moderno. O artesão grego não era um "criador" dotado de iniciativa ou subjetividade inventiva; ele era um intermediário que se subjugava às exigências de uma Forma (*eidos*) ideal e preexistente. Nesse contexto, a técnica era um

instrumento de "obediência" a uma ordem natural e finalista: o obreiro era menor do que a sua tarefa porque sua função era apenas encarnar na matéria uma perfeição que o transcendia.

O artesão é, para os Antigos, um homem que ordena uma matéria, opaca ao espírito, nela encarnando uma Forma, superior ao seu espírito. A obra possui mais perfeição do que o obreiro; o homem é menor do que a sua tarefa. Assim, sobrepujado pela própria obra que fabrica, o artesão não comanda a natureza; subjuga-se às exigências da Forma. Não lhe é preciso, no seu trabalho, nem espírito de iniciativa, nem reflexão. A sua função e a sua virtude, dirá Aristóteles, é obedecer. (Vernant, 1990, p. 379)

Essa unidade original implica que a criação artística sempre esteve intrinsecamente ligada ao desenvolvimento técnico, uma vez que a arte depende da técnica como seu meio fundamental para se expressar e expandir, desde as pinturas rupestres até as modernas criações por IA. Como enfatiza Martin Heidegger (2004), a técnica, em seu sentido originário, é o gesto que "traz para fora" a presença da obra, permitindo que ela não seja apenas uma coisa fabricada, mas um lugar onde a verdade "habita" e se dá a ver, de modo que para o filósofo alemão, a técnica na arte não funciona como um triturador que transforma a matéria em algo útil e irreconhecível, mas como um cinzel que, ao tocar a pedra, não a destrói, mas a obriga a "falar" e a mostrar sua natureza mais profunda, que antes estava muda e oculta sob o chão.

A técnica, portanto, ultrapassa a mera funcionalidade utilitária ou antropológica, pois atua como um modo fundamental de constituição da experiência humana e de acesso à verdade. Para Hui, ao alinhar a tradição que conecta Heidegger (2019) a Gilbert Simondon (2014b), a técnica deve ser compreendida primordialmente como um desvelamento (aletheia), um processo que permite ao Ser sair de seu auto-ocultamento para ser experienciado sem ser reduzido a um mero objeto. Sob a ótica da individuação, a técnica deixa de ser um instrumento estático para se tornar um processo de diferenciação constante em resposta às incompatibilidades com o meio, evoluindo como uma "gênese da tecnicidade" em busca de novos estados de metaestabilidade. Dessa maneira, ela molda as formas de vida ao atuar como o suporte material (ou memória terciária) indispensável para que o pensamento se atualize e preserve sua singularidade.

A invenção, portanto, não se reduz à mente de um criador humano, mas emerge da interação dinâmica entre humanos, materiais e seres técnicos, que participam ativamente dos processos de descoberta e inovação. Pensar a criação a partir da técnica desloca o foco do objeto isolado para os trajetos, mediações e redes que constituem o fazer artístico. Essa perspectiva rompe com o modelo clássico que concebe a criação como o gesto de uma mente soberana que impõe forma a uma matéria inerte por meio de instrumentos neutros. Ao contrário, nem a ferramenta se reduz à mera utilidade, nem a matéria é passiva, nem o criador se situa fora dos materiais com os quais se engaja. Como observa Carlos Sautchuk (2017, p. 16), a técnica “não deve ser considerada como algo em si, nem como a ação de um sujeito sobre um objeto, mas como formas variadas de mediação”. Nesse horizonte, a contribuição de Simondon (2014a) permite aprofundar essa concepção relacional da criação ao deslocar a criatividade do resultado para a gênese do processo. A invenção não aparece como ato isolado nem como atributo de um sujeito ou de um artefato, mas como uma fase de individuação que emerge da resolução de tensões entre um sistema técnico e seu meio. A criatividade passa a ser compreendida, assim, como efeito de processos de regulação e mediação que atravessam conjuntos sociotécnicos, reforçando a impossibilidade de separar criação, técnica e materialidade em instâncias autônomas.

Radicalizando a crítica ao instrumentalismo técnico, Bruno Latour (2019) leva-a ao extremo ao inverter a noção de *Homo faber* para *Homo fabricatus*, argumentando que o humano não domina a técnica, mas é também moldado por ela. O erro da visão instrumentalista está em considerar que o criador precede a técnica, quando, na realidade, o próprio criador é um efeito das interações técnicas:

Em vez de situar a origem de uma ação em um ego que dirigiria em seguida sua atenção aos materiais para realizar e dominar uma fabricação em função de um fim previamente pensado, mais vale inverter o ponto de vista e fazer emergir do encontro com esses seres que nos ensinam o que somos quando fazemos deles um dos futuros componentes dos sujeitos (ter uma habilidade, saber desenvolver algo, possuir um know-how). A habilidade, novamente, aqui e em todos os lugares, segue a realização, não a precede. Em vez de *Homo faber*, seria melhor falar de *Homo fabricatus*, filha e filho de seus esforços e de suas obras. No início, o autor é apenas o efeito para trás do lançamento, para frente, das ferramentas. Se os tiros de fuzil

provocam, como se diz, um "efeito de recuo", o humano é, primeiramente, o recuo do desvio técnico. (Latour, 2019, p. 193)

Para Latour, o conhecimento, as habilidades e a própria subjetividade humana são modulados na interação com seres técnicos, que não se limitam a executar comandos, mas orientam e transformam os processos de produção e invenção. À luz dessa perspectiva, o autor chama atenção para a necessidade de pensar a técnica, frequentemente tratada na modernidade como uma dimensão sobre a qual não haveria nada a pensar, como aquilo que ele denomina a “estranha cegueira dos modernos”. Embora onipresente, a técnica é relegada a uma condição paradoxal de presença-ausência, tornada invisível pelo enquadramento instrumental que separa sujeito e objeto. Romper com essa instrumentalidade é condição para evitar o retorno do mito do Homo faber, segundo o qual um espírito inventivo soberano se colocaria como senhor e guardião de sua criação:

Se você conseguir ver em qualquer técnica um transporte de eficácia através de uma ferramenta perfeitamente dominada, e se, além disso, adere a isto um fabricante que tenha na cabeça uma forma prévia que aplica a uma matéria até então inerte e informe, então você poderá, por um gesto de prestidigitação, fazer desaparecer o mundo material dando a impressão de povoá-lo de objetos cuja materialidade terá o mesmo caráter fantasmagórico do que a Natureza! Entrada em cena do Homo faber, que molda suas necessidades através de ferramentas por meio de uma "ação eficaz sobre a matéria". Cinco pequenas palavras tão perfeitamente inocentes quanto perfeitamente inadequadas para captar esse ziguezague: não há matéria, não se age "sobre" ela, a ação não é "eficaz" (talvez o seja, porém mais tarde) e, finalmente, como veremos, não há certeza de que seja uma "ação", em todo caso, não uma ação de "alguém". (Latour, 2019, p.184)

O pensamento deve se orientar aos seres da técnica, e não ao modo de existência do objeto técnico, como propunha Simondon (2014b). Trata-se de algo difícil de apreender, pois o ser da técnica tende a se fazer esquecer, operando por meio de uma invisibilidade própria, marcada pela opacidade. Diferentemente da análise de Heidegger, em que a técnica ainda participa do regime do desvelamento, o ser da técnica se oculta de forma mais eficaz, deixando rastros indiretos sob a forma de riscos, resíduos e poluição. Seguir esse fio exige uma outra sensibilidade, capaz de reconhecer na matéria um princípio de engenhosidade: “Se começamos a imaginar o que eram os

materiais que nos rodeiam antes que os objetos dos quais eles são compostos chegassem até nós, é de metamorfoses que convém falar” (Latour, 2019, p. 188). A técnica tem essa curiosa característica de mestiçagem, transformando e transmutando, pela astúcia e pelo desvio: “Através da técnica, o ser-enquanto-outro aprende que ele pode ser ainda mais infinitamente alterado do que acreditava até agora” (Latour, 2019, p.189). Trata-se de um deslocamento, de uma tradução, que envolve, na análise latouriana, a técnica antiga de artesãos e aquela moderna dos engenheiros. São verdadeiros ziguezagues que Latour denomina de DOBRA técnica:

O termo "dobra" nos evitará o equívoco de falar sobre a técnica de maneira irreverente, como uma pilha de objetos ou como um admirável exemplo de habilidade, transparência, racionalidade que provaria a "dominação do homem sobre a matéria". A técnica é sempre dobra sobre outra dobra, implicação, complicação, explicação. (Latour, 2019, p. 191)

É esse o caminho indicado por Latour para libertar os objetos técnicos da pesada herança instrumental. No limite, o ser da técnica é um tornar-se. Não um conjunto de ferramentas nem um simples reflexo da racionalidade humana, mas um processo contínuo de complicação, explicação e implicação. Longe de evoluir de modo linear, a técnica se transforma por deslocamentos e traduções que ampliam suas possibilidades e reconfiguram sua relação com os humanos. Enquanto a arte é vista como "espiritual" e a técnica como "materialista", Latour demonstra que a técnica é "espiritualidade encarnada" e que as máquinas e ferramentas possuem uma "ontologia" tão rica quanto qualquer obra de arte. Essa abordagem reconhece o papel co-constitutivo da técnica na criatividade, superando a ilusão do "Duplo Clique", ou seja, a ideia de que a tecnologia seria apenas um transporte eficaz e sem resistência para a vontade humana. Na era das tecnologias cognitivas, a IA reconfigura a invenção artística ao atuar como um "ser da técnica" dotado de trajetórias próprias e "astúcias" (metis) que desviam e enriquecem o projeto original.

Percebe-se, portanto, que abordar a criatividade na era da governamentalidade algorítmica exige o abandono do antropocentrismo e do “idealismo dos materiais” da tradição humanista. Sob a ótica de Bernard Stiegler (2015), deve-se reconhecer a artificialidade originária da vida noética, na qual o criador não

precede a obra como um sujeito soberano, mas constitui-se em um processo de individuação organológica. O artista é, essencialmente, um 'efeito de recuo' de suas retenções terciárias, visto que as descobertas artísticas são resultados diretos de transformações técnicas. Assim, a inteligência e a invenção emergem de processos distribuídos em redes sociotécnicas, em que o humano e a máquina se co-produzem por meio de complexas cadeias operatórias.

Trata-se, portanto, de uma abordagem que reconhece o papel co-constitutivo da técnica na criatividade, perspectiva que Katherine Hayles (2024) formula no conceito de tecnossimbiose: uma relação de interdependência na qual a mídia computacional não atua como sujeito criador, mas como condição material, simbólica e operacional que modula os processos cognitivos humanos. Na era das tecnologias cognitivas, a IA reconfigura a invenção ao integrar-se a agenciamentos nos quais cognição e decisão emergem de arranjos distribuídos entre humanos e sistemas técnicos, sem que isso implique atribuir intencionalidade ou autonomia às máquinas. Superar o antropocentrismo, nesse contexto, não significa deslocar a agência para a técnica, mas reconhecer sua participação na produção de sentido por meio de dinâmicas próprias, constitutivas do processo criativo. Esse deslocamento rompe com a figura de um sujeito cognoscente central e permite compreender a criatividade como um fluxo recursivo que transforma simultaneamente a obra e o próprio sujeito. Nesse sentido, como observa a autora, a IA não apenas simula processos mentais humanos, mas reconfigura o próprio pensamento, operando aquilo que Catherine Malabou (2021) descreve como o “quarto golpe ao narcisismo humano”, ao desestabilizar a noção de inteligência e subjetividade como prerrogativas exclusivamente humanas.

Essa reconfiguração da inteligência e da subjetividade torna-se particularmente visível nas práticas artísticas mediadas por sistemas generativos, como DALL·E 2 e Midjourney, capazes de transformar entradas de linguagem natural em imagens digitais complexas por meio de processos opacos ao usuário. Ao produzirem resultados surpreendentes e, por vezes, não antecipados por seus próprios operadores, esses modelos tensionam a concepção romântica e expressivista da criatividade como uma prerrogativa exclusivamente humana, ancorada em um “eu” interior. Como argumenta Mark Coeckelbergh (2023), definições instrumentais e antropológicas que reduzem a tecnologia a uma mera ferramenta ou extensão das capacidades humanas mostram-se

insuficientes, pois não captam o excedente de agência que a máquina introduz no processo criativo, frequentemente operando para além da intenção inicial do agente humano.

Nesse contexto, a técnica deixa de ocupar a posição de suporte passivo para atuar como co-performer em um processo poético de criação. Inspirando-se na filosofia do processo, particularmente em Bergson e Whitehead, Coeckelbergh propõe compreender a relação entre humanos e IA como uma série de tecnoperformances dinâmicas e temporais. Sob essa perspectiva, a criatividade não se apresenta como atributo fixo de um sujeito isolado, mas emerge de um processo distribuído, configurado como uma “dança de agências” (Pickering), na qual humanos e não humanos se encontram intrinsecamente emaranhados. A autoria, portanto, não constitui um ponto de partida dado, mas um efeito que se estabiliza ao longo do próprio fluxo de interações. O indivíduo torna-se artista e o produto torna-se arte por meio de processos de reconhecimento social e das convenções que estruturam o mundo da arte. Essa abordagem performativa ressoa com a ideia do “fim do autor” de Barthes, ao deslocar a autoridade criativa do sujeito para o processo de produção de sentido. Desse modo, a experiência estética passa a ser redefinida não pela simples recombinação de padrões, mas pela capacidade desses agenciamentos sociotécnicos de instaurar regimes inéditos de veridicção e originalidade, exigindo que os critérios de avaliação artística reconheçam a tecnologia como agente ativo na constituição da própria obra.

Seguindo a perspectiva de Joanna Zylińska (2020), argumentar se “computadores podem ser criativos” constitui uma pergunta equivocada, pois ela se baseia em uma concepção pré-tecnológica do ser humano como um sujeito autossuficiente e isolado. Em vez disso, Zylińska propõe repensar a criatividade sob uma ótica pós-humanista, que reconhece que a atividade humana sempre foi técnica e, portanto, intrinsecamente “artificialmente inteligente”. A arte não é uma criação ex nihilo, mas algo que emerge de um agenciamento entre humanos e máquinas, no qual a técnica é o tecido constitutivo da vida. Nessa estrutura, a IA deixa de ser uma mera ferramenta passiva para tornar-se uma infraestrutura cultural ativa. Ela atua como um agente que não apenas reproduz estilos, mas reorganiza os regimes de percepção, regula mercados e define a visualidade dominante por meio do processamento de grandes conjuntos de dados. Essa mudança desloca a autoria da figura romântica do

“gênio individual” para um arranjo discursivo e sistêmico no qual a originalidade é mediada por circuitos de dados, design e poder.

Estética computacional e ontologia da obra algorítmica

Se a criatividade deve ser compreendida como um processo distribuído, emergente de agenciamentos sociotécnicos nos quais humanos e seres técnicos se co-produzem, então a relação imbricada entre humano e técnica adquire, na era da inteligência artificial, características específicas que incidem diretamente sobre o estatuto ontológico da obra. Diferentemente das técnicas tradicionais, nas quais os processos de mediação permaneciam relativamente legíveis e vinculados a cadeias operatórias humanas reconhecíveis, os sistemas algorítmicos contemporâneos introduzem formas de produção marcadas pela opacidade, pela recursividade estatística e pela autonomização parcial dos procedimentos de geração formal. A obra algorítmica não pode ser pensada apenas como resultado de uma intenção estética previamente dada, nem como simples execução de um programa instrumental, mas como efeito contingente de processos computacionais que operam segundo regimes próprios de seleção, correlação e variação. Nesse contexto, a questão da criatividade desloca-se decisivamente da figura do autor para a ontologia da obra, exigindo refletir sobre como a estética computacional reconfigura as condições de emergência, inteligibilidade e reconhecimento do objeto artístico na era da inteligência artificial.

A esse respeito, Hui (2021) argumenta que, se a reprodutibilidade técnica já havia comprometido a “aura” da obra de arte, como analisado por Walter Benjamin, a inteligência artificial inaugura um estágio ainda mais radical, no qual a criação deixa de ser uma ocorrência singular para tornar-se uma instância contingente dentro de um sistema computacional de variação potencialmente infinita. Ainda que formas anteriores de manipulação digital já tivessem tensionado a distinção entre original e cópia, os modelos generativos radicalizam esse deslocamento ao operar em um espaço estatístico no qual cada nova imagem ou composição não remete a um modelo originário, mas constitui apenas uma entre inúmeras atualizações possíveis, calculadas e correlacionadas previamente pelo algoritmo. Se Walter Benjamin (2018) identificou

na fotografia e no cinema a perda da singularidade da obra ao torná-la massificável e reprodutível, a IA leva esse processo ao extremo, pois não apenas reproduz, mas gera novas imagens sem um original, transformando a arte em uma questão de cálculo e previsão algorítmica. Esse fenômeno está diretamente ligado à emergência de estéticas computacionais baseadas em estatística e padrões:

As máquinas podem aprender a pintar como um ser humano, com a vantagem de que conseguem memorizar todos os padrões e aplicá-los com maior variação do que os humanos. É possível utilizar o TensorFlow, um software de aprendizado de máquina de código aberto, para transformar qualquer imagem no estilo de Cézanne ou Klee, assim como treinar um robô para reproduzir pinceladas que outrora distinguiam os impressionistas. Nesses casos, cada pintura já está concluída antes mesmo de ser pintada, pois a tela já foi previamente calculada como um conjunto finito de possibilidades. (Hui, 2021, p. 214–215, tradução nossa)

Hui observa que a IA não apenas imita estilos, mas os captura no regime do reckoning (cálculo), em que a criação é reduzida a uma função de recursividade estatística. Diferentemente de artistas como Klee, que buscavam tornar visível o invisível, modelos generativos operam na transparência absoluta dos dados, substituindo a intuição sensorial por regularidades calculáveis. O risco iminente, como aponta Hui, é que a arte perca sua relação com o incalculável e se feche em um sistema de repetição cibernética, transformando a inovação em meras variações técnicas dentro de um mundo já pré-calculado e progressivamente desprovido de abertura histórica, tendência que precede a IA, mas encontra nela uma intensificação decisiva.

Nesse contexto, a IA promove uma profunda estetização da informação ao reconfigurar os próprios regimes de visão e imagem, reduzindo o processo psicofisiológico do ver a operações automatizadas de cálculo óptico e reconhecimento de padrões. Como observa Antonio Somaini (2022), a lógica dos modelos generativos, em particular das Redes Adversariais Generativas (GANs), subverte as distinções entre formas de expressão artística ao converter imagens, textos e sons em dados machine-readable, passíveis de mineração, agregação e recombinação estatística. O que antes se apresentava como obra singular tende a se tornar um conjunto de vetores, probabilidades e espaços latentes, no qual a materialidade se dissolve em fluxos de dados que circulam em infraestruturas digitais opacas, frequentemente operando de

máquina para máquina, sem a mediação direta do olhar humano. Essa estetização algorítmica engendra um paradoxo: ao mesmo tempo em que possibilita experimentações que expõem os estados alterados da visão computacional, como as “alucinações” e o disrealismo, ela impõe uma tendência à homogeneização ao submeter a produção artística a modelos estatísticos treinados sobre grandes volumes de dados preexistentes. Nesse regime, o artista desloca-se progressivamente da execução para a curadoria de training sets e para a extração de resultados de processos autônomos, enquanto a própria ontologia da arte é colocada em questão. A criatividade algorítmica aparece, assim, tensionada entre a promessa de inovação e o risco de um “realismo sem realidade”, isto é, uma mimese do visível fundada em previsões matemáticas, na qual o futuro é produzido como recombinação estatística dos vestígios do passado.

Ella McGeough e Brendan Flanagan (2025) argumentam que os sistemas de IA operam uma “criação sem criatividade”, na medida em que produzem resultados formalmente novos sem vivenciar o processo criativo enquanto experiência corporal, intencional ou afetiva. Essa distinção entre produto e experiência permite circunscrever com precisão o funcionamento dominante das IAs generativas contemporâneas, especialmente em contextos de automação e plataformização cultural. No entanto, ao tomar a experiência subjetiva humana como critério normativo da criatividade, tal abordagem tende a recolocar o problema nos termos de um humanismo residual, insuficiente para pensar os processos inventivos distribuídos que emergem de agenciamentos sociotécnicos mais amplos. Como Hui (2021) sugere, a questão central que emerge não é apenas o que a IA faz com a arte, mas se a arte ainda pode transformar a tecnologia, ou se está condenada a ser absorvida por suas lógicas estatísticas e automatizadas, levando a um fechamento progressivo do campo do novo e do imprevisto.

Evidentemente, é fundamental levar em consideração que a expansão da IA na produção cultural revela uma assimetria estrutural. Modelos como DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion e ChatGPT foram treinados com enormes volumes de textos, imagens e sons extraídos da internet, muitas vezes sem o consentimento de seus autores. Alimentada por esse repositório, a IA gera conteúdos que reiteram fórmulas culturais já consolidadas. Artistas e escritores têm denunciado a apropriação de seus estilos por essas plataformas, expondo o desequilíbrio entre quem cria e quem lucra com a

recombinação algorítmica do trabalho alheio. A esse respeito, Matteo Pasquinelli e Vladan Joler (2020) introduzem o conceito de “Nooscópio” para descrever a IA como um instrumento de extração de conhecimento. Diferentemente do microscópio ou do telescópio, que ampliam a percepção humana sem alterar a matéria observada, a IA opera como um dispositivo de captura epistêmica que coleta, processa e redistribui padrões culturais, consolidando um sistema em que o conhecimento se torna matéria-prima explorada por poucas grandes corporações. Sua própria infraestrutura depende do que os autores diagnosticam como um voraz extrativismo. O elevado custo energético de seu processamento estatístico, a exploração de trabalho fantasma precarizado, frequentemente terceirizado para o Sul Global, e a apropriação massiva de dados sem consentimento, inclusive e sobretudo de materiais artísticos e culturais. Esse modelo extrativista levanta uma questão central: a IA representa uma nova forma de criatividade ou apenas um mecanismo sofisticado de apropriação?

Para enfrentar essa questão, é necessário compreender o modo específico pelo qual os sistemas generativos produzem suas saídas. Segundo Lev Manovich (2024), os modelos de IA não copiam diretamente imagens existentes, mas operam por interpolação em espaços latentes, ou seja, ambientes matemáticos construídos a partir de bilhões de pares imagem-texto e outros artefatos culturais, nos quais padrões visuais e estilísticos são combinados estatisticamente. Essa lógica de separar e remontar – extraída da história da arte modernista e da mídia digital – permite que a IA produza imagens “novas”, mas profundamente ancoradas em estruturas visuais preexistentes. O resultado é uma estética baseada na síntese previsível, que simula variedade a partir de uma base limitada de referências. Ainda que tecnicamente inovadora, essa lógica tende a reforçar padrões dominantes em vez de promover a ruptura estética. Como alerta Manovich, a IA não apenas automatiza a produção de imagens, mas restringe o campo do possível, subordinando a criação cultural a processos estatísticos de previsão e recombinação.

A esse respeito, Zylinska (2024) alerta para o risco de uma homogeneização visual resultante da forma como os algoritmos generativos operam sobre bancos de dados amplos, mas estruturalmente semelhantes. Ao reorganizar padrões visuais já consolidados, essas tecnologias tendem a reforçar hegemonias culturais e estéticas, reproduzindo visões de mundo dominantes enquanto obscurecem expressões locais,

dissidentes ou experimentais. Essa repetição algorítmica não é apenas uma limitação técnica, mas um problema político e epistemológico, pois compromete a pluralidade do olhar e a possibilidade de imaginações alternativas. Em sua crítica, Zylinska argumenta que a cultura digital contemporânea, marcada pela abundância de imagens automatizadas e pela aceleração do consumo visual, não necessariamente amplia a diversidade estética, mas pode aprisioná-la em um circuito fechado de variações do mesmo.

Percebe-se, portanto, que o impacto da criatividade na era das IAs não se limita à dimensão estética, mas se estende às esferas política e cultural. A criatividade mediada por tecnologias cognitivas carrega o risco de reforçar a colonialidade do poder (Ricaurte, 2023), ao operar dentro de um modelo algorítmico que perpetua hierarquias e exclusões estruturais. A IA não apenas reproduz desigualdades raciais, de gênero e de classe, mas também impõe uma lógica padronizada de criação, na qual determinadas estéticas, linguagens e formas de expressão são privilegiadas em detrimento de outras. Esse viés reflete a concentração da pesquisa e do desenvolvimento tecnológico em poucas corporações e países do Norte Global, tornando a criatividade algorítmica um mecanismo de homogeneização cultural, onde narrativas e estilos predominantes são aqueles que já possuem maior presença nos dados utilizados para treinar os modelos de IA. Ao atuar como tecnologias de vigilância e normalização social, os sistemas algorítmicos impõem formas sutis de controle sobre a produção simbólica, restringindo a diversidade criativa e reafirmando estruturas de dominação digital (Pasquinelli; Joler, 2020).

Longe de ampliar a liberdade expressiva, a IA tende a consolidar regimes estéticos hegemônicos, nos quais a criatividade se subordina a lógicas coloniais de poder que regulam a visibilidade de vozes, imagens e formas no espaço digital. Nesse contexto, a IA opera como uma tecnologia de reprodução estilística que, mais do que fomentar a inovação estética, estabiliza padrões de percepção e gosto. Trata-se de um modelo de plataforma da cultura, no qual corporações como Google, Meta e OpenAI controlam simultaneamente a infraestrutura técnica e os critérios simbólicos da visibilidade (Santaella, 2023). Orientada por algoritmos de engajamento e previsibilidade, essa curadoria automatizada desestimula a experimentação e reforça um ecossistema criativo funcionalizado pelas lógicas de mercado, dinâmica visível no

recente lançamento de ferramentas de vídeo generativo como o OpenAI Sora, cuja arquitetura de uso subordina a produção audiovisual a ecossistemas de viralização, disseminação acelerada e engajamento publicitário. Mais do que regular a circulação e a visibilidade das obras, essa lógica de plataformização incide sobre a própria constituição formal dos objetos produzidos, reconfigurando os regimes ontológicos que historicamente sustentaram a experiência estética da imagem técnica.

Essa desmaterialização da arte em favor da maleabilidade absoluta dos dados encontra seu ponto-limite na emergência das imagens sintéticas e das deepfakes, que não devem ser compreendidos apenas como instrumentos de falsificação ou desinformação, mas como manifestações extremas da ontologia estatística da obra algorítmica. Quando a imagem deixa de manter qualquer vínculo necessário com um referente empírico ou com uma situação de mundo, ela já não opera segundo o regime clássico da representação, mas segundo um regime de simulação integral, no qual a imagem existe como efeito autônomo de cálculo e previsão. Como observa Coeckelbergh (2023), a mediação técnica não apenas transforma o modo como vemos, mas redefine o que pode contar como imagem. Nesse sentido, David Gunkel (2024) destaca que a proliferação de imagens geradas por IA compromete uma das premissas fundamentais da cultura visual moderna — a confiança na indexicalidade do audiovisual — não porque introduz o falso no lugar do verdadeiro, mas porque dissolve a própria distinção entre ambos. A imagem algorítmica já não remete a um acontecimento, mas a um espaço de possibilidades estatísticas no qual o real é continuamente reconstruído como simulação plausível.

Essa condição radicaliza aquilo que Jean Baudrillard (1991) descreveu como o regime dos simulacros, no qual os signos deixam de representar uma realidade exterior para se tornarem auto-referenciais, produzindo um mundo em que o mapa precede o território. No caso das imagens algorítmicas, esse processo atinge um novo estágio. Não apenas a cópia precede o original, mas o próprio original se torna ontologicamente irrelevante, uma vez que a imagem é gerada sem referência, como atualização momentânea de um modelo matemático. A obra algorítmica deixa, assim, de ser representação ou expressão para tornar-se uma realidade técnica em si, cujo modo de existência não depende mais de um mundo prévio ao qual remeter. Como argumenta Zylinska (2020), essa estética do “ver como máquina” não produz apenas novas formas

visuais, mas institui uma nova condição ontológica da imagem, marcada pela opacidade dos processos, pela autonomia relativa do cálculo e pela indiferença ao referente. A obra algorítmica não se define mais por sua capacidade de revelar ou interpretar o real, mas por sua aptidão para gerar superfícies de plausibilidade visual. Nesse regime, a criação artística não opera sobre o mundo, mas sobre modelos de mundo, deslocando a experiência estética para um plano em que o real e o artificial colapsam numa mesma lógica de simulação computacional.

Práticas artísticas, tecnodiversidade e reapropriação crítica da IA

Em sua crítica às estéticas algorítmicas contemporâneas, Zylinska (2020) observa que os sistemas de IA operam predominantemente segundo regimes de mimese automatizada, orientados pela imitação, pela transferência estilística e pela reprodução de padrões consolidados. Tal tendência, contudo, não deve ser tomada como um limite absoluto da técnica, mas como um campo de tensão a ser explorado criticamente. Em vez de recusar a IA em razão da sua previsibilidade funcional ou da sua dependência de grandes bases de dados marcadas por assimetrias históricas e estruturas de poder sedimentadas, Zylinska propõe sua reapropriação como meio de produção de contranarrativas visuais e de perturbações sensíveis. Essa prática artística não busca a "beleza algorítmica" simétrica e palatável, mas sim o "desvio" e a "astúcia" capazes de escapar à lógica da eficiência e do engajamento infinito das plataformas digitais.

Essa perspectiva rompe com a ideia de inovação como um progresso técnico linear e abre espaço para uma prática artística situada e "parergonal", que valoriza o erro, o ruído e o não familiar como formas legítimas de criação. Para a autora, a IA pode funcionar não como um instrumento de automação da criatividade, mas como um dispositivo especulativo e um "aparato de visão" que nos permite "ver de outra forma". Ao atuar nas margens e nos limites da percepção humana e maquínica, artistas como Trevor Paglen e Lauren McCarthy demonstram que a técnica pode ser usada para desmistificar a "caixa preta" tecnológica e propor outros regimes sensíveis. Especialmente quando apropriada por comunidades fora dos circuitos hegemônicos, a

IA torna-se uma ferramenta para reprogramar o aparato cognitivo-sensorial humano, deslocando a centralidade da figura do "gênio individual" em favor de um reconhecimento da "tecnosimbiose" e da agência distribuída entre humanos e não humanos.

Desse modo, a IA não deve ser concebida como mero suporte ou substituto do humano, mas como uma "máquina companheira" (Beiguelman, 2023), cuja participação na criação introduz variações inesperadas, amplia repertórios e favorece formas emergentes de coautoria entre humanos e sistemas algorítmicos (Coeckelbergh, 2023). É claro que ao mesmo tempo em que a IA permite explorar novas formas de criação coletiva e interativa, também impõe a necessidade de curadoria e adaptação, pois suas respostas são condicionadas por bases de dados previamente estabelecidas e filtradas por processos de censura algorítmica. Coeckelbergh (2023) enfatiza que a IA não se limita à automação, mas fomenta práticas generativas e processuais, onde a criação ocorre em tempo real, em constante diálogo com o espectador. Para Anil Bawa-Cavia (2025), o potencial da IA não reside em sua capacidade de mimetismo ou reconhecimento — o que ele critica como uma "epistemologia ingênua" que tenta transformar a máquina em nosso espelho —, mas sim no seu poder de desarraigamento do pensamento. Ao unificar a composição estética à prática proposicional, a IA generativa problematiza a "imagem dogmática do pensamento" ao substituir a busca por verdades estáticas pela realização de mundos em espaços latentes.

Nesse horizonte, a arte deixa de ser compreendida como um gesto humano isolado para se configurar como um encontro com uma inteligência essencialmente inumana, cuja alteridade exige a suspensão do julgamento e a disposição para tornar inteligível aquilo que ainda não se deixa reconhecer como forma, sentido ou intenção. Nesse contexto, a proposta de resistência formulada por Betti Marenko (2025) ganha força ao deslocar o problema da agência na IA para além tanto da lógica da oposição quanto da superação técnica. Em vez de conceber a criação como um embate produtivista com sistemas algorítmicos orientados pela previsão e pela eficiência, Marenko mobiliza a noção de wu wei como forma de não-ação ativa. Trata-se de um modo de agir que não impõe um projeto externo, mas se acopla à propensão das coisas e aos sinais ainda incipientes do que pode emergir. Mais do que intervir contra a máquina, trata-se de habitar os interstícios de sua operação, cultivando aquilo que

escapa à captura preditiva e preservando a abertura ontológica do novo. A incerteza deixa de ser compreendida como déficit epistemológico e passa a operar como recurso crítico e material de criação. O chamado “poder dos talvez” não aponta para uma indeterminação abstrata, mas para a recusa em converter o futuro em uma sequência calculável de probabilidades. Ao sustentar o que poderia ser, e não apenas o que será, essa prática resiste à tendência dos sistemas algorítmicos de fechar o tempo em correlações estatísticas.

A valorização do borrão, da opacidade e do ruído não implica uma celebração romântica do erro, mas a afirmação de um regime de conhecimento no qual o não-saber permanece produtivo, exigindo uma forma de atenção capaz de aceitar a própria transformação no encontro com o desconhecido maquínico. Essa abertura ao incalculável concretiza-se em práticas artísticas orientadas pela lógica da individuação maquínica, nas quais humano, técnica e meio ambiente se emaranham em ecologias híbridas. Entre os exemplos mais expressivos desse tipo de prática, analisados por Filinich e Doherty (2025) no contexto da coprodução entre humanos e máquinas, destacam-se os sistemas Qatipana² e Crisálida³.

O projeto Qatipana estrutura-se como um “tecno-organismo” cibernético composto por três elementos fundamentais: uma câmera de vigilância que transmite imagens ao vivo de um ecossistema na selva peruana; uma rede neural composta por 1.500 perceptrons; e um sistema de visualização de dados em tempo real. Operando uma inversão do regime representacional, seus algoritmos não buscam mimetizar a paisagem visível, mas reagem especificamente às áreas de escuridão e sombra, zonas em que a luz não incide e a imagem escapa à determinação do olhar humano. A partir dessas zonas visualmente opacas, a máquina engendra uma morfogênese contínua, traduzindo fluxos naturais em abstrações tridimensionais dinâmicas. A IA opera, assim, não como mecanismo de extração de padrões preexistentes ou de substituição do olhar do artista, mas como sistema acoplado ao ambiente, produzindo uma forma emergente

² Informações técnicas, diagramas de visualização e manifestos conceituais detalhando o funcionamento empírico do projeto *Qatipana* foram extraídos do repositório oficial da obra, disponível em: <https://qatipana.org/>. Acesso em: 13 abr. 2026.

³ Informações sobre a materialidade e a concepção interativa da instalação *Crisálida* foram consultadas no portfólio oficial da artista Aruma (Sandra de Berduccy), intitulado *El textil andino en términos de energía*. Disponível em: <https://sandradeberduccy.com/obras/textilesinteractivos/>. Acesso em: 13 abr. 2026.

de simbiose entre organismo biológico e meio maquínico. De modo análogo, a obra *Crisálida* (2002), da artista multimídia boliviana Aruma (Sandra de Berduccy), tensiona essa lógica ao hibridizar tecnologias ancestrais e eletrônicas. A instalação interativa combina circuitos, fibras ópticas e LEDs com juta e técnicas tradicionais andinas de tear de cintura. Sua dinâmica sensível se ativa quando o visitante posiciona o dedo em um sensor biométrico, fazendo com que a estrutura têxtil emita luzes sincronizadas ao seu batimento cardíaco. Ao instaurar essa conexão rítmica entre pulsação orgânica e resposta maquínica, a obra produz uma experiência de continuidade entre corpo e técnica que prescinde de imagem fixa ou conteúdo predeterminado. Em ambas as obras, a técnica não opera como representação fotográfica ou simulação estatística hegemônica, mas como interface temporal e energética capaz de reinstaurar o incalculável.

A partir desse enquadramento, a arte pode ser pensada como um campo privilegiado de resistência aos regimes contemporâneos de automação integral, nos termos do que Gilles Deleuze (1990) descreveu como sociedades de controle. Retomando essa leitura, Stiegler (2015) propõe a noção de uma *art du contrôle*, entendida não como adesão aos dispositivos técnicos de controle, mas como uma prática estética capaz de operar no interior desses sistemas, desviando seus automatismos e reabrindo espaços de invenção. Trata-se menos de uma oposição frontal à técnica do que de uma forma de resistência imanente, que atua por deslocamentos, interrupções e reprogramações sensíveis dos fluxos tecnológicos. Essa concepção da arte implica uma responsabilidade que Stiegler caracteriza como terapêutica. Se toda técnica opera como um *pharmakon*, simultaneamente veneno e remédio, cabe ao campo artístico experimentar e prescrever usos capazes de contrariar os efeitos entrópicos da automação. A arte não oferece soluções técnicas, mas produz formas de cuidado que desautomatizam percepções, gestos e modos de atenção, devolvendo aos sujeitos a capacidade de interpretar o mundo em vez de apenas reagir a estímulos algorítmicos. Em um cenário marcado pela generalização da IA, essa função crítica da arte torna-se decisiva para manter aberta a relação entre técnica, criação e futuro: "Seria quase o caso de se perguntar se o controle não pode ser revertido, colocado a serviço da função suplementar que se opõe ao poder: inventar uma arte do controle, que seria como a nova resistência" (Stiegler, 2015, p. 201, tradução nossa).

Nesse contexto, o papel do artista adquire uma configuração específica. Para Stiegler, o artista não é uma figura exterior ao seu tempo, mas alguém cuja individuação se dá em ressonância com a individuação de sua época. A arte aparece, assim, não como produção de objetos excepcionais, mas como gesto crítico que tensiona as condições técnicas e econômicas da criação. Essa dimensão crítica se articula diretamente a uma concepção estética fundada na relação com o improvável. Em Stiegler, o belo não é definido pela harmonia ou pela adequação formal, mas pela capacidade de fazer emergir aquilo que escapa à previsão e ao cálculo. O juízo estético torna-se, assim, uma experiência de individuação singular, na medida em que confronta o sujeito com algo que não pode ser imediatamente reconhecido, classificado ou antecipado. É nesse ponto que a arte se vincula à faculdade de sonhar, entendida não como evasão, mas como potência de imaginar o que ainda não está dado. Essa intermitência pode ser compreendida como uma pausa necessária diante da aceleração técnica, na qual a criatividade emerge como um processo transdutivo: ao deixar de operar como suporte passivo, a técnica passa a atuar como vetor de desautomatização, mobilizando ruído, indeterminação e opacidade para reabrir a experiência sensível e reinscrever o futuro como problema, e não como horizonte previamente calculável, na relação entre humanos e máquinas.

Percebe-se, portanto, que essa resistência é, sobretudo, epistêmica. Ela implica desmontar o modelo servo-mecânico herdado do Iluminismo, que separou humano e máquina segundo uma hierarquia ontológica e que historicamente sustentou dispositivos de exclusão, normalização e exploração. Ao recusar essa clivagem, abre-se espaço para pensar inteligências não assimiláveis ao humano, cujas dinâmicas são distribuídas, contagiosas, simbióticas ou parasitárias. Nessa perspectiva, a criação não resulta da afirmação de um sujeito soberano, mas de agenciamentos instáveis que operam no limite do incomputável, esse núcleo de aleatoriedade que não apenas escapa ao cálculo, mas constitui sua própria condição de possibilidade. Resistir, aqui, não é controlar nem prever, mas insistir na complicação do mundo, mantendo aberta a zona em que algo ainda pode acontecer.

Diante do domínio das grandes corporações sobre a IA, surgem propostas para modelos alternativos que ampliem sua democratização e potencial criativo, afinal, a IA não pode ser dissociada das condições políticas e econômicas em que é desenvolvida e

utilizada. Em vez de discursos fatalistas sobre um suposto determinismo tecnológico, é preciso considerar quem controla, para quem serve e quais estruturas de poder a IA reforça. Pensar uma arte democrática e plural diante da homogeneização algorítmica exige mais do que a ampliação do acesso às ferramentas digitais, implica uma inflexão epistêmica capaz de confrontar o monismo tecnológico e reabrir o campo da tecnodiversidade.

À luz de Hui (2021), a padronização estética produzida pelos sistemas algorítmicos pode ser compreendida como efeito de uma racionalidade técnica globalizante, que reduz a arte a um regime de cálculo e eficiência e obscurece a multiplicidade de cosmotécnicas, isto é, de modos singulares de articular técnica, moral e mundo. Uma arte plural não se define pela adesão a padrões universais, mas pela reinscrição da técnica em contextos situados, em histórias locais e em sensibilidades específicas, resistindo à abstração homogênea da chamada civilização técnica global. Nesse sentido, torna-se fundamental distinguir entre o computável e o incalculável. Ainda que os algoritmos operem com complexidades matemáticas elevadas, permanecem incapazes de acessar dimensões da experiência que escapam à lógica da quantificação, como a memória, o afeto e a opacidade do sentido. A arte, nesse contexto, pode assumir a função de refúgio do incalculável, não como negação da técnica, mas como uso especulativo de seus limites.

Contra a universalização abstrata da técnica, a IA pode ser pensada como tecnologia situada, articulada a saberes indígenas, práticas vernaculares e modos plurais de relação entre humanos, não humanos e máquinas. Como destacado por Paola Ricaurte (2023), um dos caminhos essenciais é o desenvolvimento de IA descentralizadas e de código aberto, possibilitando que artistas, pesquisadores e comunidades tenham maior autonomia sobre essas tecnologias, sem depender exclusivamente de grandes plataformas corporativas. A autora reforça essa necessidade ao destacar a importância de integrar perspectivas críticas, pós-coloniais e feministas ao debate sobre IA e criatividade. Não basta ajustar vieses ou buscar maior transparência nos sistemas, é preciso questionar os fundamentos políticos e econômicos que estruturam a IA e determinar de que forma ela pode ser apropriada para a promoção de uma estética mais plural.

Conclusão

Entre o temor da obsolescência humana e o deslumbramento pela eficiência maquínica, o verdadeiro perigo que se anuncia com a IA é a possibilidade de que o próprio aparecer da obra seja absorvido pela lógica da fabricação e do cálculo. Quando a técnica deixa de operar como saber que traz à presença e passa a funcionar como dispositivo de disponibilidade total, a arte corre o risco de perder aquilo que a distingue de um simples artefato, isto é, sua capacidade de instaurar um campo de verdade. O que está em jogo, portanto, não é a substituição do artista, mas a transformação silenciosa da obra em objeto calculável, pronto para a circulação, para a fruição imediata e para a gestão estética. Nesse regime, a criação tende a ser confundida com produção, e a obra com resultado. A matéria já não resiste, mas se deixa consumir; a forma já não fixa um combate, mas estabiliza padrões; a linguagem já não projeta um mundo, mas comunica informações. O que se dissolve não é a visibilidade da arte, mas sua força de insistência, aquela tensão que impede a obra de coincidir inteiramente consigo mesma. Quando essa tensão se apazigua, a obra continua existindo, mas já não vigora. Permanece acessível, porém esvaziada de seu poder de desvelamento.

É nesse ponto que a crítica formulada por Heidegger (2004, 2019) à técnica moderna se revela decisiva para pensar a IA. Como culminação da “Armação” (Ge-stell), os sistemas algorítmicos tendem a converter o sensível em dado, a diferença em variação estatística, o aparecer em previsibilidade. Sob esse horizonte, a obra deixa de ser o lugar em que a verdade se põe em ação para tornar-se estímulo de vivências, elemento de um circuito cultural no qual tudo está previamente disponível e nada verdadeiramente acontece. O perigo, assim, não é que a técnica participe da arte, pois sempre participou, mas que a técnica já não saiba resguardar aquilo que não se deixa fabricar. É justamente essa neutralização que Zylinska (2024) identifica ao alertar que, sem uma consciência crítica de suas condições técnicas e políticas, a arte generativa corre o risco de reduzir-se a um “espetáculo de dados” funcional ao capitalismo de plataforma.

Quando a criação se submete inteiramente às lógicas da extração, da previsibilidade e do engajamento contínuo, ela deixa de produzir deslocamento sensível e passa a reforçar formas de passividade cognitiva e afetiva, aquilo que Zylinska (2024) denomina neurototalitarismo. Nesse cenário, o fechamento ontológico diagnosticado

por Heidegger (2004) encontra sua tradução contemporânea, não a ausência de imagens ou de inovação formal, mas a saturação de um campo estético no qual o novo já nasce capturado, e a arte, privada de sua força de desvelamento, converte-se em superfície administrada de circulação e consumo. Quando a criação é inteiramente absorvida pela lógica da serventia, quando o dizer poético se reduz à comunicação eficiente, quando o combate entre mundos possíveis é neutralizado em favor da funcionalidade, a arte se aproxima de sua morte não por desaparecimento, mas por saturação. A obra permanece, mas o lugar que ela abria se fecha, ou seja, a estrutura ainda se oferece ao olhar, mas aquilo que nela habitava já se retirou.

Assim, o porvir da sociedade não se esgota na expansão linear das tecnologias de IA, mas na disputa política por sua apropriação organológica, tal como formulada por Stiegler (2016). Trata-se de decidir se essas tecnologias serão reduzidas a dispositivos de monopolização e homogeneização, intensificando o niilismo da automação integral, ou se poderão ser reorientadas como suportes para a tecnodiversidade e a democratização da criatividade. Nesse horizonte, o mundo artístico assume uma responsabilidade terapêutica específica: a de prescrever novos usos para os *pharmaka* digitais, operando como contrafluxo da lógica algorítmica dominante. Enquanto prática de cuidado, a arte visa converter o tempo liberado pela automação em valor negentrópico, enfrentando a entropia massiva que ameaça a sociodiversidade contemporânea. Sua potência crítica reside, assim, na capacidade de desautomação. Ao introduzir discontinuidades no regime técnico dominante, a prática estética reorienta a IA como instrumento de intermitência noética.

Ao produzir bifurcações no fluxo incessante dos dados, a arte restaura a capacidade de interpretação e reabre o campo do improvável, condição essencial para que o devir tecnológico possa novamente se constituir como um futuro humano. Apropriada desse modo, a técnica deixa de operar como vetor de homogeneização para tornar-se um motor de diferenciação e de invenção do devir – não o futuro calculável, capturado pela ditadura do passado diagnosticada por Pasquinelli e Joler (2020) – mas o improvável que resiste à saturação do sentido e à exaustão do possível. Reimaginar a criatividade na era algorítmica implica, assim, reabrir o tempo, introduzindo bifurcações tecnológicas, saberes localizados e estéticas do ruído capazes de interromper a lógica da eficiência, da previsão e da repetição estatística. Entre a monopolização algorítmica

e a experimentação plural, a disputa pela criatividade revela-se, em última instância, uma disputa ontológica e política pela produção de mundos possíveis.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAWA-CAVIA, Anil. Art and Language After AI. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–22, 2 jul. 2025.
- BEIGUELMAN, Giselle. Máquinas companheiras. **Morel**, v. 1, p. 75–85, 2023.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: L&PM Editores, 2018.
- COECKELBERGH, Mark. The Work of Art in the Age of AI Image Generation: Aesthetics and Human-Technology Relations as Process and Performance. **Journal of Human-Technology Relations**, v. 1, 12 jun. 2023. DOI: 10.59490/jhtr.2023.1.7025.
- DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sur les sociétés de contrôle. In: DELEUZE, Gilles (org.). **Pourparlers 1972-1990**. Paris: Les Editions de Minuit, 1990. p. 240–247.
- FILINICH, Renzo; DOHERTY, Christo. Creativity, co-evolution and co-production: The machine as art and as artist. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–30-1–30, 2 jul. 2025.
- GUNKEL, David. **AI for Communication**. Boca Raton: CRC Press, 2024. 129 p.
- HAYLES, Katherine. Technosymbiosis: Figuring (out) our relations to AI. In: BROWNE, J.; CAVE, S.; DRAGE, C.; MCINERNEY, K. (org.). **Feminist AI: Critical perspectives on algorithms, data, and intelligent machines**. Oxford: Oxford University Press, 2024.
- HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 2004.
- HEIDEGGER, Martin. **Pensées directrices**. Sur la genèse de la métaphysique, de la science et de la technique moderne. Paris: Seuil, 2019.
- HUI, Yuk. **Art and Cosmotechnics**. Minneapolis, MN: Eflux Architecture, 29 jun. 2021.
- LATOURE, Bruno. **Investigação sobre os modos de existência: Uma antropologia dos modernos**. São Paulo: Vozes, 2019.
- MALABOU, Catherine. **Morphing Intelligence: From IQ Measurement to Artificial Brains**. New York: Columbia University Press, 2021.

MANOVICH, Lev. Separar e Remontar: IA generativa através das lentes das histórias da arte e da mídia. **MATRIZES**, v. 18, n. 2, p. 7–18, n. 2, 30 ago. 2024.

MARENKO, Betti. Nonknowledge in Computation. Reflecting on Irrevocable Uncertainty. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–17, 2 jul. 2025.

MCGEOUGH, Ella Dawn; FLANAGAN, Brendan. Creation Without Creativity: Decentering Machine Aesthetics. **Technophany, A Journal for Philosophy and Technology**, v. 3, n. 2, p. 1–24, 2 jul. 2025.

PASQUINELLI, Matteo; JOLER, Vladan. The Nooscope Manifested: Artificial Intelligence as Instrument of Knowledge Extractivism. **AI & Society**, v. 35, n. 4, p. 855–868, 2020.

RICAURTE, Paola. Epistemologias de dados, colonialidade do poder e resistência. **Dispositiva**, v. 12, n. 22, p. 6–26, n. 22, 18 dez. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Pensar a Inteligência Artificial: Cultura de Plataforma e Desafios à Criatividade**. Belo Horizonte, MG: Fafich/Selo PPGCOM/UFMG, 2023.

SAUTCHUK, Carlos. Técnica e/em/como transformação. In: SAUTCHUK, Carlos E. (org.). **Técnica e transformação: perspectivas antropológicas**. Brasília: ABA Publicações, 2017.

SIMONDON, Gilbert. **Imagination et invention**. Paris: PUF, 2014a.

SIMONDON, Gilbert. **Sur la technique (1953-1983)**. Paris: PUF, 2014b.

SOMAINÉ, Antonio. On the altered states of machine vision: Trevor Paglen, Hito Steyerl, Grégory Chatonsky. **AN-ICON**. Studies in Environmental Images, 2022, vol. 1, no I.

STIEGLER, Bernard. **La Société automatique: 1. L'avenir du travail**. Paris: Fayard, 2015.

VERNANT, Jean-Pierre. O trabalho e o pensamento técnico. **Mito e pensamento entre os gregos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

ZYLINSKA, Joanna. **AI Art: Machine Visions and Warped Dreams**. Illustrated edição. London: Open Humanities Press CIC, 2020.

ZYLINSKA, Joanna. **Nonhuman Photography**. Cambridge, Massachusetts London, England: MIT Press, 2024.

Recebido em 12/01/2026

Aceito em 31/03/2026