



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE FILOSOFIA E ARTES CÊNICAS
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA



LEONARDO JÚNIOR GOMES MOREIRA

A PERDA DA AURA NA OBRA DE ARTE: UMA ANÁLISE DA
ARTE GERADA POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Ouro Preto, Minas Gerais, Brasil
Fevereiro, 2024

LEONARDO JÚNIOR GOMES MOREIRA

**A PERDA DA AURA NA OBRA DE ARTE: UMA ANÁLISE DA
ARTE GERADA POR INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Departamento de
Filosofia na Universidade Federal de
Ouro Preto como requisito para a
conclusão da graduação e obtenção
do título de bacharel em filosofia.

Orientador: Prof. Dr. Bruno
Almeida Guimarães

Ouro Preto – Minas Gerais, Brasil
Fevereiro, 2024



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE FILOSOFIA ARTES E CULTURA
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

Leonardo Júnior Gomes Moreira

Digite o nome do autor

A perda da aura na obra de arte: uma análise da arte gerada por inteligência artificial

Digite o título

Monografia apresentada ao Curso de Filosofia da Universidade Federal
de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel de Filosofia

Aprovada em 26 de fevereiro de 2024

Membros da banca

Prof. Dr. Bruno Almeida Guimarães - Orientador(a) Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Imaculada Maria Guimarães Kangussu - Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. Romero Alves Freitas - Universidade Federal de Ouro Preto

Prof. Dr. Bruno Almeida Guimarães, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos
de Conclusão de Curso da UFOP em 02 de março de 2026



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Almeida Guimaraes, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em
02/03/2026, às 12:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de
outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1067698** e o código CRC **C26F86B3**.

“No que diz respeito ao mundo não se deve rir, nem chorar, mas compreender. ”

Walter Benjamin

RESUMO

Este trabalho explora o impacto da inteligência artificial (IA) na produção de imagens artísticas e sua relação com o conceito de "aura" proposto por Walter Benjamin. Por meio de uma pesquisa bibliográfica, de abordagem qualitativa e do tipo exploratória como escolha metodológica. Percebe-se como a capacidade da IA em gerar imagens em larga escala influencia a autenticidade e a experiência estética das obras de arte. Ao mesmo tempo em que a IA democratiza o acesso à criação visual, questiona-se os efeitos da uniformização algorítmica na autenticidade das obras. A análise incorpora os princípios benjaminianos de reprodutibilidade técnica e a transformação na percepção da arte na era contemporânea. Ao unir as perspectivas teóricas de Walter Benjamin à realidade contemporânea da IA, este estudo contribui para a compreensão dos dilemas éticos e estéticos que emergem na interseção entre tecnologia e arte. A pesquisa visa fomentar reflexões críticas sobre o papel da inteligência artificial na produção artística e suas implicações para a experiência estética e ética na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Arte. Inteligência Artificial. Aura. Estética. Walter Benjamin

ABSTRACT

This work explores the impact of artificial intelligence (AI) on the production of artistic images and its relation to the concept of "aura" proposed by Walter Benjamin. Through a bibliographic research, adopting a qualitative and exploratory approach as a methodological choice, it is observed how the capacity of AI to generate images on a large scale influences the authenticity and aesthetic experience of artworks. While AI democratizes access to visual creation, questions arise regarding the effects of algorithmic standardization on the authenticity of the works. The analysis incorporates Benjaminian principles of technical reproducibility and the transformation in the perception of art in the contemporary era. By merging Walter Benjamin's theoretical perspectives with the contemporary reality of AI, this study contributes to understanding the ethical and aesthetic dilemmas that emerge at the intersection of technology and art. The research aims to foster critical reflections on the role of artificial intelligence in artistic production and its implications for the aesthetic and ethical experience in contemporary society.

Key-words: Art. Artificial Intelligence. Aura. Aesthetics. Walter Benjamin.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>prompt</i> : a painting with strong brush strokes of a woman on an idyllic beach with the wind blowing through her hair and long green dress, the vast blue ocean is in front of her	4
Figura 2: <i>prompt</i> : a photography of two people walking in the middle of a empty street at the sunset	5
Figura 3: <i>prompt</i> : painting in still life style, the painting is of a pub with a plant vase with only dead flowers in it, the potted plant is on the counter of the cene	6
Figura 4: <i>prompt</i> : a painting in blue tones of an old black man sleeping at the door of his house with a guitar on his arms	6
Figura 5: Imagem gerada através do Midjourney. Fonte: Site Folha de São Paulo, acessado em 17/01/2024.....	12
Figura 6: Artista: Harold Cohen: <i>First Athletes, Athlete Series</i> , 1986	13

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO I – A INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA	3
CAPÍTULO 2 – A PERDA DA AURA NA OBRA DE ARTE	8
CAPÍTULO 3 – A PERDA DA AURA E A INTELIGENCIA ARTIFICIAL	11
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	15
REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	16

INTRODUÇÃO

A presença da inteligência artificial (IA) em nosso cotidiano tornou-se cada vez mais evidente, desempenhando um papel fundamental em várias esferas da vida moderna. De tarefas básicas e práticas para auxiliar o ser humano, a IA evoluiu consideravelmente, ultrapassando as fronteiras da automação e inserindo-se em atividades mais complexas.

Num nível fundamental, a IA se tornou onipresente em nossos dispositivos e aplicativos diários. Assistentes virtuais, como a Siri da Apple, a Alexa da Amazon e o Google Assistant, utilizam algoritmos de processamento de linguagem natural e aprendizado de máquina para compreender e responder a comandos verbais, facilitando tarefas cotidianas como definir lembretes, realizar pesquisas na internet ou até mesmo controlar dispositivos inteligentes em nossas casas.

Além disso, a IA tem desempenhado um papel vital em setores como a saúde, auxiliando na interpretação de exames médicos, no diagnóstico precoce de doenças e na personalização de tratamentos.

Contudo, estamos atualmente diante de um cenário marcante, onde a IA deixa de executar tarefas básicas e práticas de cunho lógico e analítico, e passa a atuar no campo criativo. A IA agora é capaz de produzir música, criar obras de arte e até mesmo escrever poesia. Algoritmos de aprendizado de máquina, alimentados por grandes conjuntos de dados, conseguem analisar padrões estilísticos e criar composições musicais originais e obras de arte baseada em descrições textuais, desafiando as fronteiras entre criatividade humana e artificial.

No domínio visual, a inteligência artificial tem sido empregada em projetos artísticos dos mais variados tipos. Redes neurais profundas podem gerar imagens esteticamente impressionantes, muitas vezes desafiando nossas percepções sobre autoria e criatividade.

Em resumo, a inteligência artificial transcende seu papel inicial de automação e eficiência para se tornar uma força transformadora em nosso cotidiano. Ao migrar de tarefas básicas para desafios mais complexos e até mesmo para o âmbito artístico, a IA está redefinindo não apenas como realizamos atividades diárias, mas também como concebemos e expressamos a criatividade e esse avanço tecnológico nos deixa diante de uma nova experiência estética relacionada à obra de arte. Dentro deste cenário de evolução tecnológica e discussões a respeito dessa nova forma de arte. Este trabalho irá abordar, sobre uma visão Benjaminiana, os aspectos positivos da democratização da criatividade quanto as preocupações a respeito da perda da aura associada à autenticidade e singularidade da obra de arte original. Como a reprodução técnica massiva e a criação algorítmica afetam a autenticidade das imagens, e de que forma isso se manifesta na experiência estética do observador. E o seu impacto na sociedade e na produção artística contemporânea.

A justificativa para esse estudo reside na relevância contemporânea da inteligência artificial na criação artística e na necessidade de compreender os impactos culturais e estéticos dessa transformação. Ao ancorar essa análise no conceito de "aura" de Walter Benjamin, pretendemos contribuir para o entendimento crítico das mudanças na natureza da arte e na experiência estética em um cenário cada vez mais permeado por algoritmos.

Para fins de melhor compreensão do assunto abordado, nessa pesquisa o primeiro capítulo trará de forma não técnica uma breve explicação sobre a origem da inteligência artificial até o surgimento da inteligência artificial generativa, sendo a segunda o objeto de estudo deste trabalho.

No segundo capítulo, introduzo o conceito de Aura de Walter Benjamin, onde apresento as ideias e observações do filósofo que levaram à construção desse conceito.

E por fim, no terceiro capítulo entro no problema proposto que é a junção dos dois capítulos anteriores, a análise da perda da Aura na arte e imagens geradas por inteligência

artificial, procuro neste capítulo demonstrar como ocorre essa “perda de aura” e a sua relação com a forma que a tecnologia modifica a nossa relação com a arte.

CAPÍTULO I – A INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

A inteligência artificial teve a sua criação durante a segunda guerra mundial e com os avanços da lógica em 1956 na Conferência do Dartmouth College, em New Hampshire, nos Estados Unidos, o termo “inteligência artificial” foi registrado pela primeira vez.

Em 1950, o matemático Alan Turing desenvolveu o Teste de Turing, uma máquina capaz de “imitar” a comunicação escrita de um humano. O experimento de Turing consistia em colocar um humano para interagir por texto com uma máquina sem que ele soubesse que do outro lado estava a máquina. Se a máquina respondesse as interações do humano sem que gerasse desconfiças no receptor, ou seja, se ela se comportasse como uma pessoa e convencesse o humano de que o diálogo havia sido travado com uma pessoa, essa máquina poderia ser considerada “inteligente”. Embora tenham existido na época críticas ao experimento de Turing no que se refere ao suposto comportamento inteligente da máquina, esse foi um grande marco para a inteligência artificial.¹

Essa tecnologia, criada inicialmente com intuito bélico, foi sendo aprimorada mediante os avanços tecnológicos na área da computação e com o aumento de poder computacional, disponibilidade de dados e avanços em algoritmos computacionais. A inteligência artificial passou a ser inserida cada vez mais no dia a dia do ser humano, integrando sistemas de casas autônomas, computadores de bordo, sugerindo mercadorias baseadas em seus gostos pessoais, realizando diagnósticos médicos por imagem, auxiliando o homem em tarefas básicas e em tarefas mais complexas.

Com os avanços tecnológicos, um pilar da ciência da computação chamado *Machine Learning*, ou, Aprendizado de Máquina, foi essencial para para que fosse possível ampliar os campos de atuação da inteligência artificial. Com o aprendizado de máquina, a IA que antes analisava uma determinada base de dados e dali procurava a melhor resposta para determinada ação agora é capaz de analisar os dados, se adaptar e aprender com eles de forma que não seja necessário que haja uma intervenção humana para que, por exemplo, faça um *upgrade* naquela IA depois de ela ter tomado decisões ruins. Com o aprendizado de máquina a IA aprende de forma autônoma com a experiência dos dados que assimila, ou seja, ela aprende com os erros e a partir deles, tomará melhores decisões nas ações seguintes mesmo que ela não esteja especificamente programada para aquela tarefa. Em resumo, Aprendizado de Máquina é o campo de estudo que dá aos computadores a habilidade de aprender sem ser explicitamente programado (GÉRON, 2019, p. 25).

O aprendizado de máquina melhorou as interações humano-computador, permitindo interações mais amigáveis, retornando informações cada vez mais próximas da língua natural humana e com os avanços das capacidades de análises de estruturas e quantidades massivas de dados, um modelo de IA passou a ganhar mais espaço na atualidade, este modelo é chamado de Inteligência Artificial Generativa.

O diferencial desse modelo de IA é a sua capacidade, por meio de um processamento sofisticado de modelos estatísticos e equações matemáticas, de gerar conteúdos novos e originais, em vez de apenas processar ou analisar dados existentes. Esses sistemas utilizam modelos generativos para criar informações, seja em forma de texto, imagens, música ou outros tipos de conteúdo.

O maior exemplo em destaque hoje de uso da IA generativa é o Chat GPT. Uma inteligência artificial capaz de entender e gerar textos em linguagem natural. O modelo é

¹ O conceito do Teste de Turing assim como o experimento e seus resultados, foram publicados em seu livro *Computing machinery and intelligence* (1950).

capaz de gerar respostas coerentes e contextuais para uma variedade de consultas e diferentes contextos. Ele pode ser utilizado para realizar conversas, responder perguntas, fornecer informações e até mesmo criar poesias e letras de músicas. A IA generativa tem aplicações em diversas áreas, como criação automática de conteúdo criativo, e a geração de imagens é uma delas e será o objeto de estudo deste trabalho. Existem diversas ferramentas disponíveis para utilização desse recurso computacional de geração de imagens por IA sendo os mais utilizados o Midjourney, DALL-E, Nightcafe AI e Bing Image Creator. Essas aplicações trabalham com comandos de entrada por textos, os chamados *prompt*, e convertem esse texto para imagem, por meio do aprendizado de máquina, essa IA irá percorrer uma imensa base de dados de imagens já existentes e em tempo real trará como *output* uma criação, uma nova imagem que esteja próxima da descrição que o usuário inseriu no *prompt*.

Para ilustrar o potencial dessas ferramentas irei inserir algumas imagens geradas por mim através da plataforma Midjourney e o *prompt* (entrada textual) utilizado.

Nesta imagem abaixo pedi para que a IA gerasse uma imagem que se parecesse com uma pintura de uma mulher em uma praia, vestida de verde, com o vento soprando seus cabelos e vestido, a mulher deveria estar de frente para o oceano.

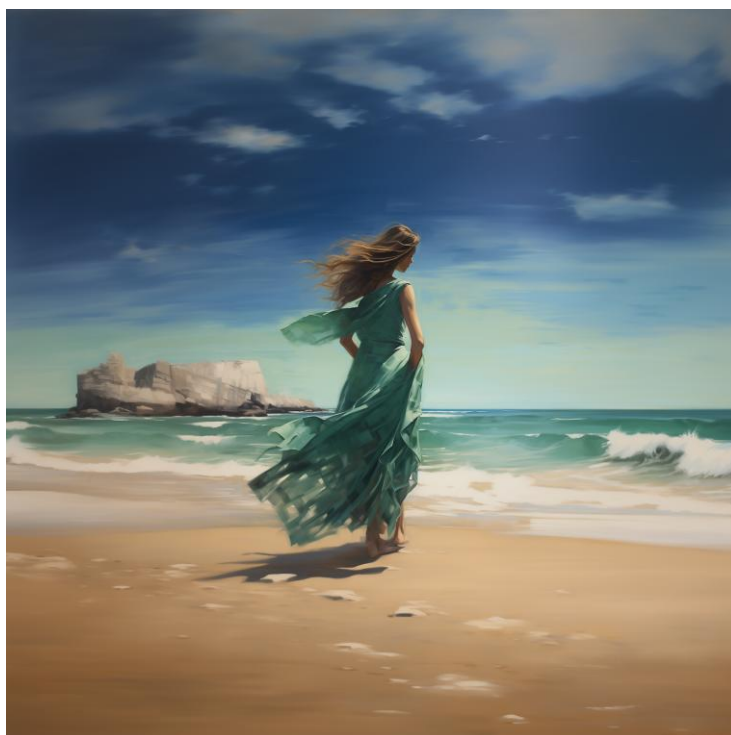


Figura 1: *prompt*: a painting with strong brush strokes of a woman on an idyllic beach with the wind blowing through her hair and long green dress, the vast blue ocean is in front of her

Na próxima imagem pedi para que gerasse uma imagem semelhante a uma fotografia de duas pessoas caminhando em uma rua vazia ao pôr do sol.



Figura 2: *prompt*: a photography of two people walking in the middle of a empty street at the sunset

Já nessa imagem abaixo, pedi para que gerasse uma imagem semelhante a uma pintura no estilo Natureza Morta de um vaso com flores mortas em um bar, e especifiquei que o vaso deveria estar no canto da imagem.

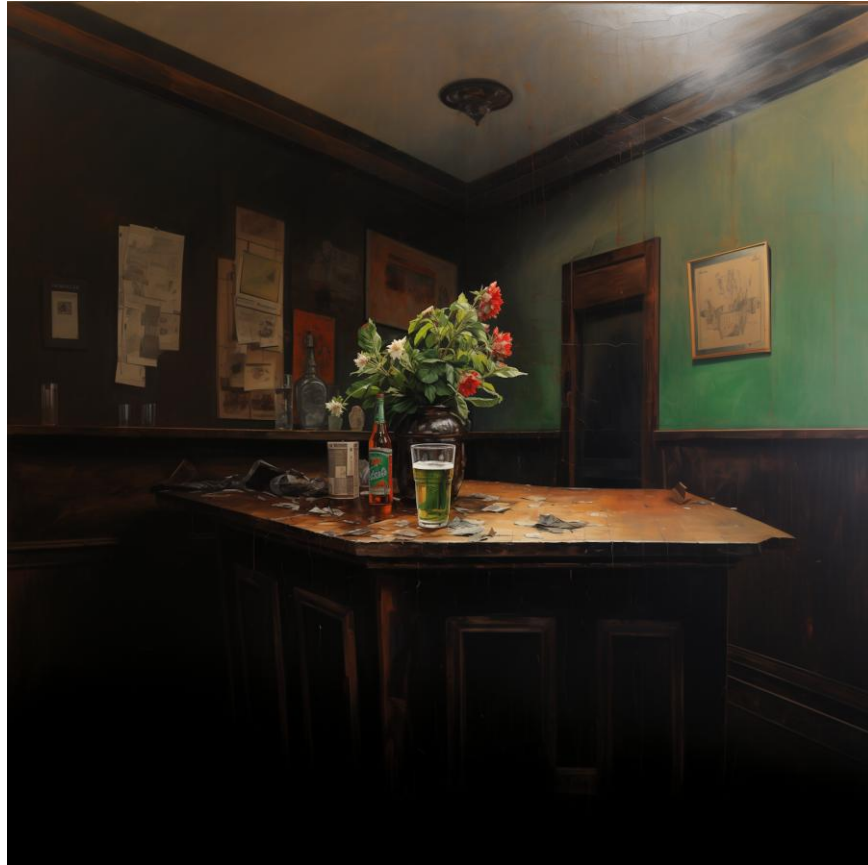


Figura 3: *prompt*: painting in still life style, the painting is of a pub with a plant vase with only dead flowers in it, the potted plant is on the counter of the cene

E por fim, nesta imagem pedi para que gerasse uma pintura em tons de azul, de um homem negro dormindo à porta de sua casa com um violão em seus braços.



Figura 4: *prompt*: a painting in blue tones of an old black man sleeping at the door of his house with a guitar on his arms

O trabalho da IA Generativa na geração de imagens consiste em ler a informação inserida no *prompt* em linguagem natural, interpretar essa informação, varrer uma base de dados de imagens e ir construindo a imagem o mais próximo possível da descrição inserida pelo usuário. A geração das imagens exige que o usuário entenda como funciona o programa, ele precisa descrever no *prompt* o que pretende produzir de forma que não confunda o algoritmo e essa tarefa se torna mais complexa à medida que aumenta o nível de detalhes que o usuário deseja inserir na imagem. Sendo assim, para que o usuário consiga criar algo autêntico, ele precisará ter um grande domínio de uso do *prompt* e saber traduzir o que está em sua mente para palavras.

Nesta interação homem e máquina, estamos tratando de conhecimentos distintos. Se recorrermos a Kant e os conceitos de conhecimento apresentados na Crítica da Razão Pura, temos de um lado o homem, cujo conhecimento é formado por conhecimento a priori (anterior à experiência) e a posteriori (baseado na experiência). Por outro lado, tem-se uma máquina, cujo conhecimento é puramente lógico, baseada em cálculos e estatísticas de acertos. E no meio disso, temos o desafio da tradução da mensagem enviada pelo emissor e o que é interpretado pela máquina. Falhas de representação e cognição (expressar a coisa como gostaríamos) podem ocorrer nas imagens geradas pela IA diante dessa falta de intuição e conceitos fundamentais da mente humana, um raciocínio estritamente lógico pode não ser capaz de captar a profundidade e complexidades da nossa imaginação, se limitando a abstrações vazias e sem relação com a realidade. Ou seja, a falta de intuição e conceitos estritos da imaginação e aprendizado do homem levam a falta de conhecimento, que leva a uma representação errônea do que se passa no imaginário humano.

A intuição e os conceitos, portanto, constituem os elementos de todo nosso conhecimento, de tal modo que nem os conceitos sem uma intuição correspondente de algum modo a eles, nem uma intuição sem conceito, podem fornecer conhecimento. (KANT, Crítica da Razão Pura, 2018, p.96)

Já o usuário que insere um *prompt* simples ou que não é capaz de descrever por meio de palavras-chaves a cena e ideia que quer expressar, deixa que todo o trabalho criativo e de imaginação fique a cargo da IA, que irá gerar uma imagem genérica e na maioria das vezes enviesada, uma vez que, a IA Generativa irá percorrer uma base de dados que é moldada a partir do uso de outros usuários desse serviço.

Por exemplo, na figura dois, onde eu pedi para que fosse gerado uma fotografia de duas pessoas caminhando em uma rua ao pôr do sol, eu não especifiquei o gênero dessas pessoas e o algoritmo sugeriu uma imagem de um casal formado por um homem e uma mulher, isso acontece pois, esse tipo de representação que solicitei é encontrada e representada na internet, na maioria das vezes, como um casal de homem e mulher e a IA apenas replicou baseada na maior parte dos dados que ela percorreu para gerar a imagem.

Algo semelhante acontece na figura quatro, onde eu pedi para que gerasse uma pintura de um homem negro dormindo à sua porta com o violão em seus braços. É possível perceber que a representação trazida pela IA, nas quatro imagens sugeridas, é a de um homem pobre, visto o estado da pintura desgastada nas casas e em uma das imagens o sapato está rasgado e os tecidos e roupas jogados ao chão. Percebe-se um enviesamento da IA no que tange a forma de como o homem negro é visto e representado em imagens na internet.

Em um estudo realizado pelo doutor em Ciência da Informação, Tiago Emmanuel Nunes Braga, onde ele pesquisou a representação da imagem gerada por inteligência artificial de mulheres em cadeiras de rodas, constatou-se a replicação de vieses enraizados na nossa sociedade e na inferioridade da qualidade da representação dessas pessoas, o que pode

reforçar a falta de representatividade e visibilidade social destas. (MOURA, C. M. S.; BRAGA, T. E. N. 2023)

Esse é um problema que nos chama a atenção para a forma como nós consumimos e reproduzimos imagens na internet, a padronização de imagens geradas pelo algoritmo e ocultamento de minorias ou reprodução de estereótipos diz muito sobre a nossa sociedade atual e os nossos valores estéticos.

CAPÍTULO 2 – A PERDA DA AURA NA OBRA DE ARTE

Walter Benjamin abordou pela primeira vez o conceito de "aura" em seu ensaio "Pequena História da Fotografia", escrito originalmente em 1931. Nesse ensaio, Benjamin examina as mudanças na percepção e experiência da arte com o advento da fotografia e detalha em sua obra pela primeira vez esse conceito:

Em suma, o que é a aura? É uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais próxima que ela esteja. Observar, em repouso, numa tarde de verão, uma cadeia de montanhas no horizonte, ou um galho, que projeta sua sombra sobre nós, até que o instante ou a hora participem de sua manifestação, significa respirar a aura dessa montanha, desse galho. (BENJAMIN, Pequena história da fotografia, 1994, p.101)

Neste contexto, ele introduziu a ideia de "aura" ao discutir como a reprodução técnica, como a fotografia e o cinema, impacta a autenticidade e a singularidade de uma obra de arte. No entanto, foi em seu ensaio mais conhecido, "A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica", escrito em 1936, que ele desenvolveu de forma mais ampla e detalhada o conceito de aura e suas implicações na era da reprodutibilidade técnica.

Com o surgimento da fotografia, Benjamin observa como a reprodução acelerada diminui o “valor de culto” da obra de arte e aumenta o “valor de exposição”, diante da necessidade de se ter obras de artes mais disponíveis em exposição para suprir uma necessidade de avanço mercantil, tornando assim a obra de arte em uma mercadoria. O valor de culto é algo que está associado a um ritual específico de contemplação. Antes da era da reprodutibilidade técnica, uma obra de arte única era venerada como algo especial, quase sagrado. A experiência de contemplação dessa obra muitas vezes envolvia um ritual de reverência, onde o espectador dedicava tempo e atenção à apreciação da singularidade da obra. Benjamin argumenta que essa experiência era ritualística porque estava envolta em um certo mistério e caráter solene, com a obra de arte sendo vista como algo único, distante e especial, devido a forma como surgiram as obras de arte mais antigas, a serviço de um ritual, primeiramente mágico e depois religioso. (BENJAMIN, 2021, p.61)

Com o advento da reprodutibilidade técnica, especialmente por meio da fotografia e do cinema, a obra de arte torna-se mais acessível, perdendo seu caráter exclusivo e sagrado. Benjamin sugere que a reprodução em massa leva a uma mudança do "valor de culto" para o "valor de exposição". A obra de arte deixa de ser venerada em um ritual contemplativo único e passa a ser exibida em vários contextos, tornando-se mais acessível a um público mais amplo. Esse conceito de ritual em Benjamin, refere-se à prática tradicional de contemplação reverente de uma obra de arte única, que é transformada pela reprodutibilidade técnica, resultando em uma experiência mais profana e acessível, desvinculada do caráter ritualístico original.

Benjamin também vai citar como consequência dessa reprodução a perda do “aqui e agora da obra de arte”. O “aqui e agora” é o que caracteriza a obra de arte pela sua existência

única em relação ao seu lugar na história em que ela foi criada e influenciada, tornando-a assim autêntica. É algo singular da obra de arte e que não pode ser reproduzida.

Mesmo na reprodução mais perfeita uma coisa se perde: o aqui e agora da obra de arte - sua existência única no local em que se encontra. No entanto, é nessa existência única, e somente nela, que está realizada a história à qual a obra de arte esteve submetida no decorrer de sua duração. (Ibid, p.56)

Antes da era da reprodutibilidade técnica, a obra de arte estava intrinsecamente ligada ao espaço e ao tempo em que era encontrada. A experiência estética era única para aquele momento específico e para aquele local em que a obra estava presente. A reprodutibilidade em vários lugares e momentos dilui a experiência original, pois a obra pode ser vista em diferentes contextos e momentos. A experiência estética, então, perde sua ligação exclusiva com o "aqui e agora". Benjamin argumenta que a reprodução técnica afasta a obra de arte do seu contexto original, alterando a relação entre a obra, o espectador e o ambiente específico. A experiência autêntica é substituída por uma experiência mais generalizada e difundida.

É observado por Benjamin, nesse processo de perda da aura, uma questão ligada à política, mais especificamente ao histórico do fascismo em utilizar desse processo de reprodução de forma abusiva e introduzindo assim uma estetização da política. Que encontrou na técnica da gravação e no cinema os instrumentos necessários para a difusão dos ideais fascistas às massas. Esse acontecimento, o fascismo, e a estetização da política terão como resultado a guerra. Somente a guerra possibilita mobilizar a totalidade dos meios técnicos da atualidade sob auspício das relações de posse. E como resposta ao fascismo e essa estetização da política, o comunismo utilizará da politização da arte. (Ibid, p.97-99)

Mas não vou me reter apenas aos pontos negativos relacionados à perda da aura. Benjamin observa também que o declínio do valor de culto em função do valor de exposição proporciona uma democratização da arte tornando-a acessível a um público mais amplo de diferentes classes sociais. A saída da obra de arte do seu lugar de culto resulta em uma abordagem de apreciação menos ritualística e mais prática entre o apreciador e a obra de arte e essa experiência mais prática reflete também nas atitudes daqueles que agora podem trocar e compartilhar dessa recepção estética. Benjamin vai utilizar do conceito de jogo e aparência para apresentar esse distanciamento da obra de arte da aura. A aparência estaria mais próxima daquilo Benjamin diz ser mágico e está relacionado ao valor de culto. Enquanto o jogo se aproxima do valor de exposição, tendo o cinema como o principal espaço para o jogo.

O imitador faz o que faz apenas aparentemente. [...] Dança e linguagem, linguagem corporal e labial seriam as mais antigas manifestações da mimesis. – O imitador torna sua coisa aparente. Pode-se também dizer: ele representa a coisa, ele joga com ela. Assim, depara-se-nos a polaridade que impera na mí-mesis. Na mimesis dormitam, entrelaçadas intimamente como as membranas de uma semente, as duas faces da arte: a aparência e o jogo. [...] A aparência é o esquema mais reduzido, mas simultaneamente mais presente em todos os procedimentos mágicos da primeira técnica, ao passo que o jogo é o reservatório inesgotável de todos os procedimentos experimentais da segunda técnica. Nem o conceito da aparência, nem o do jogo são estranhos à estética tradicional (BENJAMIN, 2012, *apud* GUIMARÃES, 2023).

Essa ideia de jogo de Benjamin é uma ideia da aproximação da arte com camadas mais populares da sociedade. (GUIMARÃES, 2023)

As massas, ao se envolverem com reproduções técnicas, não apenas consomem passivamente a obra, mas participam ativamente de um processo de interpretação e significação. A reprodutibilidade técnica cria um espaço para a multiplicidade de interpretações, onde cada espectador pode se envolver de maneira única proporcionando uma interação mais participativa e democrática entre a arte e um público mais amplo.

CAPÍTULO 3 – A PERDA DA AURA E A INTELIGENCIA ARTIFICIAL

As imagens geradas por inteligência artificial surgem em um contexto social marcado pela rápida evolução tecnológica, onde a função principal da tecnologia está em facilitar a vida do homem e simplificar o seu trabalho. Graças a disponibilidade de grandes conjuntos de dados compartilhados nas redes digitais, foi possível uma evolução do treinamento de algoritmos inteligentes de forma que estes assumissem a capacidade de elaborar textos complexos em linguagem natural, interagir de forma mais precisa e natural com humanos e proporcionar formas de expressão não somente pelo texto, mas também através de músicas e imagens, capacidades essas que em um passado recente eram exclusivas do ser humano e seu subconsciente poético.

Quando do surgimento da fotografia, Benjamin disse que a reprodução fotográfica proporciona uma aceleração, devido a capacidade da máquina de fixar uma cena em relação às mãos que pinta e desenha, olhar uma paisagem e fotografá-la é mais rápido do que pintá-la. (BENJAMIN, 2021, p.55). Agora, a geração de imagens por inteligência artificial nos proporciona uma experiência estética onde um texto é capaz de gerar uma imagem esteticamente semelhante a uma tela de pintura ou uma imagem realista semelhante a uma fotografia. A diferença com relação a fotografia é que agora, não é necessário que exista uma cena em frente ao operador da máquina, uma paisagem, uma pessoa sentada em uma poltrona com os braços apoiados na mesa, aguardando para ser fotografada. Basta imaginar a cena e descrevê-la em textos em um *prompt*, que o algoritmo irá procurar em uma base de dados digital de imagens que já existem e tentará imitar e reproduzir em alguns segundos a imagem que mais se assemelha à descrição inserida.

E é esse fator de imitação que faz com que essa forma de arte já nasça totalmente desprovida de aura. Se analisarmos a forma em que as imagens são geradas - baseadas em uma busca em uma quantidade massiva de dados de outras imagens já existentes - mesmo que o usuário através do *prompt* descreva algo único e que até então ainda não tenha sido concebido por nenhum outro artista, a imagem ali gerada nada mais é do que pequenos fragmentos de imagens de outros artistas e que estão armazenadas na rede, ou seja, não há autenticidade. Talvez, essa seja a maior capacidade dos algoritmos de geração de imagens por inteligência artificial, a da imitação. A imagem produzida possui características semelhantes aos critérios do que consideramos como arte e irá reproduzir tecnicamente esse conceito e estilos já existentes. A máquina tem capacidade de pesquisar em uma quantidade massiva de dados e aprender na velocidade que o ser humano não é capaz. Essa busca pela rápida representação com fidelidade ao que o ser humano pode produzir é um avanço que pode estar motivado apenas pela própria possibilidade de provar as capacidades da máquina perante o homem e sua evolução tecnológica e pouco interessada com a finalidade da arte em si.

A tentativa da imagem gerada por IA de ser uma representação real do que o homem pode produzir, gera uma mudança na experiência estética do receptor, dado o seu caráter imitativo, o receptor olha para a imagem com um olhar duvidoso, ele procura primeiro entender se a imagem é algo real ou falso. Ao se criar imagens ou filmes através da câmera, algo físico e material tem que estar diante da câmera para que em seguida a sua forma seja impressa. Com as imagens digitais e geradas por inteligência artificial essa percepção fica mais complexa, pois não se faz necessário nessa reprodução que exista esse referencial. O referencial pode ter sido extraído de algo que existe ou já existiu, e que está disponível na base de dados que o algoritmo irá pesquisar, mas não quer dizer que a imagem gerada e a cena ali exibida tenham existido de fato. Da mesma forma que uma pintura gerada por IA pode parecer ser um Rembrandt, simular todas as características do pintor e não ser ao mesmo

tempo uma imagem pintada por ele. Um exemplo recente dessa perda de referencial foi uma imagem do Papa Francisco gerada por IA através do Midjourney com características de fotorrealismo, onde o Papa utiliza vestes modernas e poucos usuais para o guarda-roupas de um Papa. Essa imagem gerou confusão na internet uma vez que muitas pessoas acreditaram que era uma foto real. Percebe-se aí a perda de referencial, o Papa existe, o local e roupas simulam uma realidade factível, mas toda a cena é falsa.



Figura 5: Imagem gerada através do Midjourney. Fonte: Site Folha de São Paulo, acessado em 17/01/2024

Essa incerteza e insegurança quanto ao que é real e o que é falso resgata o observador de um olhar diegético para um olhar mais analítico e inquisidor, que vai além do que a imagem representa, mas o que ela é em si, na qualidade de imagem. (MUANIS, 2023, p.43)

Porém, essas imagens geradas são capazes de encantar e surpreender. Esse processo de produzir uma imagem com o auxílio de uma inteligência artificial gera até um certo prazer no usuário, aqui artista, também desperta uma curiosidade a respeito do que será entregue pela máquina. O ritual de concepção da arte muda em relação à ideia romântica que temos quando falamos de produzir arte. Falta a máquina a profundidade criativa, o impulso poético que leva o artista a querer reproduzir o que sente através da obra de arte, de se deixar ser levado pelo seu subconsciente. A reprodução por meio da IA está limitada a uma reprodução padronizada e que dificulta a criação de um estilo único que possa captar as nuances da sensibilidade do pensamento humano. Portanto, podemos entender que uma função que esse tipo de reprodução cumpre é a que o homem sempre desejou, a de se permitir criar algo e dar um valor estético a ela. (LOCH, 2021, p.76)

Com tudo, há um uso para essa forma de arte em nossa sociedade, ela ocupa o seu espaço e cumpre um papel que está diretamente ligado ao atual momento de utilização exacerbada de redes sociais e outras mídias visuais, onde o usuário e criadores de conteúdo são impelidos a manterem uma regularidade de publicações para que o algoritmo aumente as entregas ao público, ter uma ferramenta que auxilia na criação de imagens de forma rápida, com qualidade para suprir essa demanda em larga escala e de forma contínua em plataformas como o Instagram e Facebook é de grande ajuda para o trabalho, reforço aqui a relação entre

essa forma de arte e trabalho. O perfil de consumo de arte nessas redes também é propício para esse tipo de reprodução, a padronização da imagem gerada por IA gera um visual atraente à primeira vista e que soma às tendências do momento que regem as mídias digitais. Profissionais da área de publicidade, design, ilustração, entre outros, também podem fazer bom uso das ferramentas de IA disponíveis para ganhar tempo em seus trabalhos, aproveitar da rápida criação para simular possíveis trabalhos e posteriormente aperfeiçoá-lo em técnicas mais manuais de manipulação digital ou até mesmo usar de uma ideia proposta pela IA para a partir dela criar algo do zero de forma manual, usando essa como artifício criativo e de inspiração, como alguns artistas contemporâneos têm feito.

O artista Harold Cohen (1928-2016) é considerado um dos pioneiros na criação de obras de arte produzidas com o auxílio de IA. Seu projeto —Aaron foi um programa desenvolvido para que a máquina pudesse colorir obras de maneira autônoma. Como não tinha nenhuma formação que permitisse que ele operasse uma máquina, como matemática ou engenharia, ele teve que se dedicar profundamente aos estudos computacionais até que fosse possível apresentar seu —Aaron publicamente. A máquina Aaron foi muito bem recebida pela crítica e despertou a curiosidade do cenário artístico e científico porque as imagens produzidas por ela nunca repetiam a iconografia e o geometrismo comuns da computação gráfica, além de nunca se repetirem – ou seja, todo movimento era singular. (LOCH, 2021, p.84)



Figura 6: Artista: Harold Cohen: *First Athletes, Athlete Series*, 1986

E se por um lado estamos diante de um cenário em que as massas possuem acesso limitado no que diz ao uso e aprendizado de manipulação das IA generativas para criar imagens, o que resultará em um aglomerado de imagens digitais padronizadas. Por outro lado, este movimento de falta de autenticidade e uniformização da arte pode incitar aos artistas contemporâneos uma reação artística oposta, de forma que busquem cada vez mais por uma

forma de expressão mais singular, não convencional, subversiva, que valorize o estilo próprio de criação do artista e longe da uniformidade algorítmica. Uma revolução artística, como a resposta que o Dadaísmo deu ao surgimento da fotografia.

A força revolucionária do dadaísmo estava em sua capacidade de submeter a arte à prova da autenticidade. Os autores compunham naturezas-mortas com o auxílio de bilhetes, carretéis, pontas de cigarro, aos quais se associavam elementos pictóricos. O conjunto era posto numa moldura. O objeto era então mostrado ao público: vejam, a moldura faz explodir o tempo; o menor fragmento autêntico da vida diária diz mais que a pintura. Do mesmo modo, a impressão digital ensangüentada de um assassino, na página de um livro, diz mais que o texto. A fotomontagem preservou muito desses conteúdos revolucionários. (BENJAMIN, “O autor como produtor”, p. 128. In: BENJAMIN, Magia e técnica, Arte e Política.)

Devemos aceitar que tanto a reprodutibilidade e a tecnologia andarão em consonância com a arte contemporânea e que nessa caminhada novas experiências estéticas surgirão dessa junção. Pode ocorrer que o avanço tecnológico sobressaia ao real valor da arte, provavelmente porque a tecnologia está relacionada em primeira instância em nossa sociedade com o trabalho como forma de produção na tentativa de substituir ou sobressair ao homem. Mas a arte pela arte, como conhecemos, poética, romântica, subliminar e subversiva, continuará existindo e tendo o seu lugar de apreciação, resistindo ao tempo, as mudanças e se adaptando. É importante que nesse processo, sejamos capazes de perceber o quanto a influência dessas tecnologias muda a nossa percepção de mundo e nos distanciam da nossa essência humana. Se essa tecnologia abarca todas as camadas da sociedade ou se está restrita a uma parcela de indivíduos, se ela contribui ou não para o apagamento de minorias e suas lutas. A arte, independente da forma ou construção, deve alcançar a todos, esse é o grande diferencial da era da reprodutibilidade, o acesso e aproximação do público com a arte e isso é o que deve ser mantido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão sobre a perda da aura, conforme apresentada por Walter Benjamin em seu ensaio, ganha uma nova dimensão na era da reprodutibilidade técnica ampliada pela inteligência artificial. A experiência estética, outrora intrinsecamente ligada à singularidade da obra de arte, enfrenta um desafio significativo quando confrontada com a padronização algorítmica. A aura, entendida como a qualidade única e autêntica de uma obra, cede espaço à produção em massa de imagens, resultando em uma mudança na forma como apreciamos e nos relacionamos com a arte.

O uso contemporâneo da geração de imagens por IA destaca-se pela proliferação de obras que transcendem os limites tradicionais da criatividade humana. Artistas e criadores exploram as capacidades algorítmicas para expressar conceitos inovadores, desafiando as fronteiras da estética e da experimentação visual. Contudo, essa exploração não está isenta de questões éticas que permeiam a prática artística no século XXI. Preocupações, em relação à autenticidade e à singularidade das obras devem ser discutidas. Além disso, a disseminação em larga escala dessas imagens suscita questões sobre direitos autorais e propriedade intelectual, destacando a necessidade de revisitar e adaptar os marcos legais existentes para lidar com essa nova forma de produção artística e da possibilidade do seu uso como ferramenta para difundir informações falsas e como abordado no texto, a padronização das imagens resultantes do processo algorítmico também oculta determinadas minorias e grupos sociais e reproduz estereótipos enraizados em nossa sociedade.

Diante desses desafios éticos, é crucial encontrar um equilíbrio entre a inovação proporcionada pela IA na geração de imagens e a preservação dos princípios fundamentais da criação artística. As discussões em torno da autenticidade, da singularidade e dos direitos autorais devem ser promovidas, buscando soluções que garantam o respeito à criatividade individual, ao mesmo tempo em que abraçam as possibilidades transformadoras oferecidas pela inteligência artificial.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

BENJAMIN, Walter. 1892-1940. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica - Organização e prefácio Márcio Seligmann-Silva; Tradução Gabriel Valladão Silva. - Porto Alegre, RS: L&PM, 2021.

BENJAMIN, Walter. 1994. Pequena história da fotografia.

KANT, Immanuel, 1724-1804. Crítica da razão pura. Tradução e notas de Fernando Costa Mattos. 4.ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2015. - Coleção Pensamento Humano.

MOURA, C. M. S.; BRAGA, T. E. N. A Inteligência Artificial e a criação de conteúdo: os vieses que habitam entre nós. Anais do Workshop de Informação, Dados e Tecnologia - WIDaT, [S. l.], v. 6, 2023. DOI: 10.22477/vi.widat.11. Disponível em: <https://labcotec.ibict.br/widat/index.php/widat2023/article/view/11>. Acesso em: 6 jan. 2024.

GUIMARÃES, Bruno. Dialética entre os sentidos positivo e negativo da dessacralização da arte. 2023. Revista do Departamento de Filosofia da USP - Vol. 53 - nº2.

LOCH, Carolina Valentim. A obra de arte na era da inteligência artificial. 2021. Dissertação (Mestrado) Estudos de Linguagens - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

MUANIS, F. Imagens, inteligência artificial e a incontornabilidade da metacrítica. RuMoRes, [S. l.], v. 17, n. 33, p. 35-57, 2023. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2023.210891. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/210891>. Acesso em: 16 jan. 2024.

GÉRON, Aurélien. Mãos à Obra Aprendizado de Máquina com Scikit-Learn & TensorFlow: Conceitos, Ferramentas e Técnicas Para a Construção de Sistemas Inteligentes - Rio de Janeiro - Alta Books, 2019.

DE CASTRO BARBOSA, X. BREVE INTRODUÇÃO À HISTÓRIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Jamaxi, [S. l.], v. 4, n. 1, 2020. Disponível:

<https://periodicos.ufac.br/index.php/jamaxi/article/view/4730>. Acesso em: 6 jan. 2024.