

A Evolução da Arte no Mundo Digital

André Luiz Moreira Dutra, Marcos Vinicius Caldeira Pacheco

24 de novembro de 2022

Resumo

A arte é uma manifestação humana presente em todas as civilizações, e o advento de inteligências artificiais capazes de replicá-la tem levantado diversas questões filosóficas e práticas sobre o objeto artístico, como a definição de arte, como valorizá-la e o papel da tecnologia em sua criação. Grande parte das diversas definições de arte requerem a existência de um autor humano, o que exclui a arte criada por IAs, mas há definições centradas na percepção do observador que permitem sua inclusão. A valorização da arte se dá por meio da atribuição da obra a estilos, e da aplicação a ela de parâmetros específicos dentro do mesmo. Assim, obras criadas por IA poderiam ser classificadas e valorizadas de acordo com estilos existentes, ou estilos novos poderiam ser criados para sua classificação. Por fim, a tecnologia pode assumir papel de ferramenta ou artista, dependendo do contexto histórico em que está inserida e da interpretação feita da sua participação na obra.

1 Introdução

A arte é um processo cultural que sempre esteve presente entre as civilizações humanas. Registros de manifestações artísticas datam desde a pré-história, sob a forma de pinturas rupestres. Desse modo, é evidente que a arte é um elemento de suma relevância nos processos históricos e sociais das diversas populações ao longo do tempo, e nela são refletidos os aspectos materiais e subjetivos da cultura de quem a produz e a consome, e o mesmo é válido para o momento atual.

Nesse contexto, conforme a civilização atual se desenvolve cada vez mais em torno de invenções tecnológicas, que passam a fazer parte do dia-a-dia da população, a presença destas tecnologias nas manifestações artísticas contemporâneas é naturalmente crescente. Isso se mostra ainda mais evidente observando dados coletados em um artigo por Vivian Wang et al, que demonstram que mais de 70% dos empregos de artistas com salário acima de 60.000 dólares são na área de TI [WW21].

No entanto, com o avanço de tais tecnologias, cada vez mais questões têm surgido com relação ao conceito de arte na contemporaneidade. Com o advento de algoritmos baseados em inteligência artificial capazes de criar obras de arte digitais a partir de prompts de comandos, como o Dall-e e o Midjourney, por exemplo, e com a invenção de impressoras 3D capazes de reproduzir com precisão modelos tridimensionais

complexos, é cada vez mais colocado em discussão o que é arte, se as produções de algoritmos podem ser consideradas arte, e se os processos tecnológicos usados para a produção de arte podem ser valorizados da mesma forma que os processos tradicionais.

Desse modo, objetivamos levantar neste artigo as principais questões e impactos filosóficos e práticos da presença da tecnologia na arte, e tentar relacioná-los com outros dilemas já vistos em outras áreas tanto no campo artístico quanto no campo da computação e tecnologia. Na seção 2, serão trazidos diferentes pontos de vista sobre como definir a arte, e como a arte criada por tecnologia é vista sob eles. Já na seção 3, trataremos das formas como obras de arte são socialmente comparadas e valorizadas, e como seria feita a valorização de obras criadas por tecnologia dentro do contexto de valorização já formado para obras feitas por humanos. Na seção 4, trataremos da separação entre artista e tecnologia, tentando definir, no contexto de artes criadas por tecnologia, quem é o artista, o que o define, e até que ponto uma tecnologia pode ser interpretada como artista ou ferramenta. Por fim, finalizaremos com uma conclusão dos principais pontos na seção 6.

2 A Definição de Arte

Uma definição concreta e consistente para o que é arte nunca foi feita de forma que houvesse um consenso geral. Ao longo da história, a arte foi definida de diversas maneiras, e sua definição é tópico de discussão até os dias atuais. Há artistas que defendem que a pergunta "O que é arte?" é por si só o motor do processo artístico, tal como um físico, feito de átomos, se motiva a definir aquilo do qual ele já é composto [Bil11].

Dessa forma, a inserção de obras tais como as criadas por IAs no campo artístico gerou discussões sobre se elas poderiam, de fato, ser classificadas como arte. À luz de diversas interpretações desta definição, tentaremos observar como estas obras podem ser classificadas no contexto artístico.

2.1 Definições Contemporâneas de Arte

Tal como ao longo da história, a arte na contemporaneidade também tem múltiplas definições, as quais convergem e divergem em diversos pontos. Uma delas é a de que a arte é a criação humana de valores estéticos que representam seus sentimentos, emoções, história e cultura. Em outra definição, a arte é posta como reflexos do ser humano que muitas vezes representam a sua condição social-histórica e essência de ser pensante. A arte, por outro lado, é definida como a prática para criar algo, sendo composta de meios e procedimentos realizados pelo homem através dos quais é possível obter finalidades práticas e produzir objetos. Por fim, a arte também pode ser definida como a capacidade do homem de criar e expressar-se, transmitindo ideias e sensações através da manipulação de ferramentas [IM17].

Note que, em todas as definições, é necessária a presença de um humano como ser pensante, artista e idealizador da obra criada. Nesse contexto, se consideramos a IA como o artista de obras criadas por tecnologia, nenhuma dessas obras seria considerada arte por essas definições. Além disso, mesmo que as IAs

sejam vistas como ferramentas, com um autor humano por trás, algumas definições ainda as excluiriam, como a que define a arte como a capacidade de criar objetos.

Estas não são, no entanto, as únicas definições de arte. Sob um olhar mais radical, Ernst Billgren afirma que a pergunta sobre o que é arte é por si só um problema linguístico, e não artístico. Nesse sentido, qualquer acontecimento ou objeto poderia ser considerado arte, e um conceito que não exclui nada carece de função [Bil11]. Jorge Coli sugere, por outro lado, que a arte não pode ser definida, mas tudo aquilo que causa admiração no ser humano é candidato a se tornar arte [Col01].

Sob essas perspectivas, a arte criada por IAs pode ser contemplada. No primeiro caso, o próprio processo de definir se as obras criadas por tecnologia são ou não arte seria vazio de significado, e portanto desnecessário. Já no segundo, a arte é definida sob a perspectiva de quem a observa, e portanto uma obra criada por uma IA, mesmo sem autoria humana, poderia se tornar arte desde que alguém assim a considere.

Observe, no entanto, que uma definição de arte só tem valor se há consenso sobre ela entre as pessoas que as consomem, produzem e divulgam. Assim, embora as definições apresentadas diverjam em muitos pontos, elas só podem ser aplicadas se aqueles aos quais elas são apresentadas concordarem com elas. Assim, elas podem coexistir em contextos artísticos diferentes, mesmo que não haja um consenso geral sobre a definição.

3 Processos de Valorização da Arte

arte na atualidade está sujeita a processos de comparação e valorização. Seja pela inerência humana de comparar suas criações, seja por processos sociais alheios à criação artística, como os processos de mercado, ou seja como uma parte do processo artístico em si, obras de arte são constantemente comparadas entre si, e a elas são atribuídos valores.

Com isso, o surgimento de um novo tipo de arte nas obras criadas por tecnologia levanta também a discussão sobre as formas de valorizar estas obras em relação às obras criadas por humanos. Questões como a forma de atribuir valor a estas obras, os parâmetros levados em consideração e a quem são atribuídos os créditos pela mesma são frequentes, e se relacionam intimamente com os processos de valorização da arte anteriores à inserção destas obras nes

3.1 Práticas Sociais de Atribuição de Valor à Arte

Conforme discutido na seção anterior, a arte, majoritariamente, apresenta subjetividades da interpretação humana. Desse modo, é impossível comparar e classificar diferentes obras de forma consistente. Ao definir a arte como dependente da interpretação de quem a consome, a valorização da arte por si só se torna subjetiva e não determinística. No entanto, por diversos processos sociais, estes processos de valorização ainda se fazem necessários, e por isso são definidos, mesmo que de forma inconsistente.

Jorge Coli, em seu livro "O que é Arte?" define que o discurso que origina a importância de uma obra

em relação à outra se dá por meio da classificação da obra em estilos, como realismo, barroco, classicismo. Dentro do estilo, haverá parâmetros dentro dos quais a obra poderá ser classificada, embora a obra sempre transcenderá o estilo no qual foi encaixada [Col01].

Isso levanta o questionamento sobre em que estilo encaixar as obras criadas por IAs. Por um lado, uma IA pode ser treinada para criar obras de qualquer um dos estilos existentes atualmente, e com isso suas criações poderiam ser classificadas junto a outras obras do mesmo estilo conforme os mesmos parâmetros. Por outro, a própria natureza das obras criadas por tecnologia faria necessária a criação de estilos exclusivos para elas, havendo distinção entre as obras criadas por IA e as criadas por humanos. A definição do processo de valorização da arte abre espaço para ambos os casos, e caberá à sociedade definir como valorizar estas obras.

4 A Fornteira entre Artista e Tecnologia

Desde suas primeiras manifestações, a arte sempre esteve ligada à tecnologia. Sendo considerada a história da comunicação e da subjetividade humana, ela é inerentemente também a história dos avanços tecnológicos que permitiram sua representação, desde os primórdios das civilizações.

Os avanços tecnológicos atuais, todavia, tornam cada vez mais difícil distinguir o papel do humano e da tecnologia utilizada para criar a obra, chegando ao ponto em que, para obras criadas por IA, por exemplo, não haja consenso sobre qual deles é de fato o artista. Buscaremos com isso explorar nesta seção o limite entre humano e tecnologia e o papel desempenhado por cada um na criação da arte.

4.1 Arte e Tecnologia ao Longo da História

Historicamente, a arte e a tecnologia sempre estiveram conectadas. Indo contra o senso comum contemporâneo de que tecnologia se define como um conjunto de invenções de natureza eletrônica, Oxford define tecnologia como o estudo sistemático das técnicas, processos e instrumentos de ofícios da atividade humana [Ste10]. Assim, considerando que a arte desde a pré-história foi usada como forma de comunicação da subjetividade humana, a forma como essa comunicação era feita inerentemente envolvia ferramentas, que são também consideradas tecnologia.

Assim, desde os pigmentos usados por primitivos para realizar pinturas rupestres aos pincéis utilizados na era vitoriana para a produção de retratos, a arte nunca esteve desatrelada da tecnologia ao longo da história, e na contemporaneidade este padrão também se repete.

4.2 Arte Digital e a Tecnologia Contemporânea

Conforme ao longo de toda a história, a arte na atualidade também é marcada por tecnologia. Nesse caso, com a difusão do computador como uma das tecnologias mais influentes na sociedade e principalmente

na comunicação atualmente, é natural que as manifestações artísticas atuais estejam intimamente ligadas a ele.

Assim nasceu a arte digital, definida como toda arte criada utilizando-se, parcial ou totalmente, de meios digitais para sua produção e distribuição [Pau16]. A arte digital revolucionou o quadro artístico ao dissociar a arte da materialidade. Artistas não precisariam mais se preocupar com aspectos materiais como o uso de pigmentos e ferramentas específicas, limitações espaciais e temporais, como locomoção, tempo de espera para secagem de tinta e aplicação de outros materiais, dentre outros. Por outro lado, a própria distribuição da obra deixa de ser material, podendo a mesma ser distribuída por meios digitais e inclusive copiada perfeitamente e distribuída em massa por diversos canais.

Embora a arte criada por tecnologia, sobre a qual discutimos, atinja o ápice destes questionamentos, é evidente que eles já existiam antes da possibilidade de a obra ser dissociada de um autor humano. Mesmo na arte digital, que já existe e é consumida há décadas, já havia discussões sobre se obras não materiais poderiam ser consideradas arte, se poderiam ser valorizadas como obras materiais e se a possibilidade de distribuição em massa afetaria a forma como arte é consumida. Apesar de mesmo estas questões ainda estarem de certa forma em aberto, a sociedade ao longo do tempo criou formas de lidar com elas e, considerando que muitas das questões ligadas à arte criadas por tecnologia são similares, é esperado que formas similares de lidar com essas questões também sejam seguidas nesse caso.

4.3 A Ambiguidade do Papel da Tecnologia na Arte

Com os avanços cada vez mais crescentes na tecnologia no contexto contemporâneo, os papéis desempenhados pelo humano e pela tecnologia na criação de uma obra de arte digital se tornam cada vez mais ambíguos. O desenvolvimento de IAs capazes de criar obras de arte completas a partir de prompts de texto, embora mantenha a dinâmica de relação entre humano e tecnologia, limita a influência do humano ao ponto em que se questione se ele realmente teve papel principal na criação da obra. Se por um lado o humano sempre foi visto como o artista, idealizador da obra, e a tecnologia como ferramenta, pela primeira vez na história o idealizador de uma obra pode ser não humano. E com isso surge o questionamento de o que difere uma obra idealizada e criada por um humano de uma obra criada por uma IA.

Temos como evidência de equivalência entre ambas as próprias criações das IAs, que são muitas vezes indistinguíveis de obras humanas. Se considerarmos a arte como uma forma de comunicação humana, a criação por uma IA de obras de arte indistinguíveis de obras humanas poderia inclusive ser interpretada como uma ocasião em que uma IA passou no Teste de Turing, que define os limites para que um computador possa se comportar como um humano [TUR50].

Mesmo definindo a diferença entre as capacidades humanas e de máquinas, há ainda a questão, tanto filosófica quanto prática, de definir quem é o autor da obra. Com este papel ambíguo entre humano e tecnologia, surgem diversos candidatos para este papel. Por um lado, a pessoa que montou o prompt da IA poderia ser vista como o idealizador da ideia principal da obra, e assim o autor. Por outro, a própria

IA, sendo a maior responsável por atribuir uma imagem à ideia apresentada, poderia ser interpretada como a verdadeira criadora da subjetividade da obra, sendo assim a autora. Os desenvolvedores que definiram os parâmetros de treinamento da IA poderiam, de forma semelhante, também terem papel atribuído como autores das obras. Por fim, os autores das obras utilizadas pela IA para treinamento poderiam ser creditados como os autores da obra, já que todas as produções da IA se baseiam de duas produções. Embora aparente ser uma questão meramente filosófica, a definição do autor se relaciona diretamente com a quem a obra será creditada e, num contexto de mercado, quem será recompensado pela mesma.

5 Conclusão

Embora o contexto sociocultural gerado pela introdução de obras geradas por tecnologia seja inédito, muitos dos seus impactos são muitos semelhantes aos impactos da introdução de outras formas de arte associadas a tecnologias, como a arte digital ou mesmo a fotografia. Pudemos observar que as definições de arte em si são múltiplas, e dentre as diversas há definições nas quais essa nova forma de arte pode se encaixar. Também foi possível analisar os processos pelos quais a arte passa para ser valorizada, sendo classificada em estilos, e também os estilos nos quais a arte gerada por tecnologia poderia ser classificada. Por fim, pudemos analisar os diferentes papéis que a tecnologia desempenha na arte, desde ferramenta a potencial artista, e os limites físicos e materiais entre ambos.

Referências

- [Bil11] Ernst Billgren. *What is art and 100 other very important questions*. Langenskiöld, 2011.
- [Col01] Jorge Coli. *O que é arte?* Brasiliense, 2001.
- [IM17] Margaret Imbroisi and Simone Martins. O que É arte, Sep 2017.
- [Pau16] Christiane Paul. *A companion to Digital Art*. John Wiley amp; Sons, Inc, 2016.
- [Ste10] Angus Stevenson. *Oxford Dictionary of English*. Oxford Univ. Press, 2010.
- [TUR50] A. M. TURING. I.—computing machinery and intelligence. *Mind*, LIX(236):433–460, 1950.
- [WW21] Vivian Wang and Dali Wang. The impact of the increasing popularity of digital art on the current job market for artists. *Art and Design Review*, 09(03):242–253, Aug 2021.