

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E A QUESTÃO DA CRIATIVIDADE: ARTE, DADOS E O ARQUIVO SOCIOCULTURAL DAS IMAGINAÇÕES DA IA¹

Artificial Intelligence and the question of creativity: Art, data and the sociocultural archive of AI-imaginations

La Inteligencia Artificial y la cuestión de la creatividad: Arte, datos y el archivo sociocultural de las imaginaciones de la IA

Michiel Baas²

Tradução: Gustavo G. Brigante³

María Andrea B. Ramirez⁴

Doi: doi.org/10.31501/esf.v2i30.15180

Resumo: Para entender como pode ser possível (co)criar com a IA, este artigo conversará com o artista indiano Harshit Agrawal, que é simultaneamente um designer com Adobe e um artista que trabalha com IA para fins criativos. Introduzindo o conceito de arquivo sociocultural compreendendo as imaginações de IA conforme elas têm aparecido na cultura popular, este artigo sugere que, quando buscamos entender como vivemos, trabalhamos e criamos com IA no “presente”, também devemos questionar como isso foi imaginado no “passado”. Isso facilitará uma abordagem mais produtiva da IA para o “futuro”.

Palavras-chave: Arte, inteligência artificial, criatividade, design, Índia

Abstract: To understand how it may be possible to (co)create with AI this article will enter into conversation with Indian artist Harshit Agrawal who is both a designer with Adobe and an artist who works with AI for creative purposes. Introducing the concept of the sociocultural archive comprising AI imaginations as they have featured in popular culture, this article suggests that when we seek to understand how we now live, work and create with AI in the ‘present’, we must also interrogate how this was once envisioned in the ‘past’. This will facilitate a more productive approach to AI for the ‘future’.

Keywords: Art, artificial intelligence, creativity, design, India

Resumen: Para entender cómo puede ser posible (co)crear con IA, este artículo entre en conversación con el artista indio Harshit Agrawal, que es simultáneamente diseñador con Adobe y un artista que trabaja con IA para fines creativos. Introduciendo el concepto de un archivo sociocultural que incluye las imaginaciones de la IA conforme estas han ido destacando en la cultura popular, este artículo sugiere que en la vía de entender cómo vivimos, trabajamos y creamos con la IA en el “presente”, debemos también cuestionar cómo esto fue visualizado en el “pasado”. de esta manera será posible facilitar un acercamiento más productivo a la IA para el “futuro”.

Palabras-clave: Arte, inteligencia artificial, creatividad, diseño, India

¹ Nota de tradução (N.T.) - A tradução deste artigo, publicado originalmente no ano de 2024, através do European Journal of Cultural Studies, DOI: 10.1177/13675494241246640, se enquadra nos termos do licenciamento gratuito, sem necessidade de autorização formal, previsto pela Creative Commons. A licença, sob a sigla CC BY-NC 4.0 (“Creative Commons by noncommercial use” - <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), contempla traduções com finalidades não -comerciais, desde que a fonte e licença sejam explicitadas no documento traduzido.

² Doutor; Universidade de Amsterdam, Amsterdam, Holanda. michielbaas@yahoo.com | <https://orcid.org/0000-0003-4405-146X>.

³ Doutorando; Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brasil. gustavo.brigante@hotmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-3052-6682>.

⁴ Bacharel; Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú. lafisiodelsoma@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-2341-1908>.

Introdução

No filme de ação e ficção científica *A Resistência* (2023), uma inteligência artificial (IA) é julgada responsável por ter detonado uma ogiva nuclear sobre a cidade de Los Angeles. Em resposta, nações ocidentais se uniram em uma guerra contra a tecnologia para prevenir a extinção da humanidade. A resistência vem de um bloco de países chamados de “Nova Ásia”, que adotaram firmemente a IA e supostamente abrigam uma arma “definitiva”, uma ameaça que um sargento do exército americano é encarregado de investigar e eliminar. Embora o filme se baseie em tropos triviais que estilisticamente se baseiam em representações no estilo *Blade Runner* de asiáticos se fundindo com a tecnologia de várias maneiras confusas, ele também consegue subvertê-los ao sugerir que o perigo real não é a IA, mas a paranoia “humana” ocidental/caucasiana.

O lançamento de *A Resistência* coincidiu com um período em que o próprio mundo estava despertando para a “realidade” da IA, devido à chegada do ChatGPT, um gerador de texto de IA que foi rapidamente adotado pelo público em geral. Isso se seguiu ao lançamento anterior de geradores de imagens, como DALL-E, Midjourney e Stable Diffusion, que, por sua capacidade de gerar resultados criativos com base em imagens pré-existentes, continua a resultar em discussões acaloradas entre artistas e profissionais criativos sobre propriedade, direitos autorais, plágio e possível perda de emprego. Uma questão persistente aqui é se o resultado gerado por tais ferramentas poderia ser considerado “arte” quando não há mãos humanas envolvidas. A IA está realmente criando algo ou apenas usando dados compostos pela criatividade de outros? Para entender como pode ser possível (co)criar com a IA, este artigo conversará com o artista indiano Harshit Agrawal, que é simultaneamente um designer com a Adobe e um artista que desenvolve instalações de arte que funcionam com IA. Introduzindo o conceito

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

de arquivo sociocultural, que inclui imaginações de IA conforme têm aparecido na cultura popular, este artigo sugere que, quando procuramos entender como vivemos, trabalhamos e criamos com IA no “presente”, também devemos questionar como isso foi imaginado no “passado”. O trabalho de artistas indianos que usam a IA para fins criativos acrescenta outra camada a isso, pois permite que os visitantes das exposições se envolvam diretamente com o funcionamento “real” da IA. Este artigo considera a “questão da criatividade” como ponto de partida para trabalhar em uma abordagem mais produtiva da IA para o “futuro”.

Um arquivo sociocultural da IA

A *Resistência* mescla dois gêneros de imaginações de ficção científica sobre IA que são amplamente divididos em linhas apocalípticas/distópicas e tecno-otimistas, das quais a primeira supera a segunda por uma margem significativa. Enquanto a visão geral abaixo se limita a exemplos do Ocidente, há ampla evidência de imaginações semelhantes no Sul Global, como mostra o recente volume editado *Imagining AI: How the World Sees Intelligent Machines*⁵ (Cave e Dihal, 2023). Um dos primeiros exemplos cinematográficos do Ocidente é o mudo filme expressionista alemão *Metropolis* (1927), de Fritz Lang. Ambientado em uma distopia urbana futurista, ele trabalha com um cenário de homem versus máquina que se tornou um ingrediente básico em muitos filmes de Hollywood desde então. Em uma junção crítica, um dos personagens principais do filme testemunha a explosão de uma máquina que mais tarde ele interpreta como o templo de Moloch, devorando trabalhadores. Sendo um deus cananeu fortemente associado, no *Livro de Levítico*, ao sacrifício de crianças e, portanto, sugerindo uma perda de inocência,

5 N.T. - Sem versão brasileira até o momento, o título pode ser traduzido por “Imaginando IA: Como o Mundo Vê Máquinas Inteligentes”.

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

não é incomum ver a palavra *moloch* empregada em análises que criticam a fera devoradora da mídia social, o potencial da IA e o envolvimento da grande tecnologia (*big-tech*) em seu desenvolvimento (Mogi, 2023). Com relação ao último, a IBM foi até mesmo uma fonte direta de inspiração para o filme *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick. O nome do sistema de computador da espaçonave HAL 9000 compreende as três letras que precedem as da IBM no alfabeto. O filme se inspira em *1984* de George Orwell (1949), mas, na época em que foi lançado, havia vários outros romances que jogavam com cenários distópicos semelhantes, como *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley (1932) e *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury (1953). Neles, a sociedade é quase sempre governada por um governo onipresente e onipotente ou por um corpo de tecnocratas ricos que controlam rigidamente o fluxo de informações e limitam os direitos individuais (principalmente dos trabalhadores) a um mínimo.

Pode-se argumentar que essa preocupação com o controle por meios tecnológicos se baseia até mesmo em fontes muito mais antigas. A interpretação do Pecado Original no Antigo Testamento estava profundamente saturada com o perigo do conhecimento, baseando-se no Talmud, que considerava Adão como sendo animado a partir do barro. Na Idade Média, isso levou os acadêmicos a estudarem o Livro da Criação ou *Sefer Yetzirah* para saber como criar um Golem, algo que resultou em inúmeras criações fictícias com seres sem alma feitos pelo homem e fora de controle, como a criatura trazida à vida em *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. É aqui que vemos as primeiras formas de antropomorfização da IA, mesmo que o termo em si não existisse antes da década de 1960. A maneira como a cultura popular capturou a inteligência conceitual, o espírito ou a intenção (autonomia) da IA no corpo de um robô contribui para isso. Filmes como *Blade Runner* (1984), *O Exterminador do Futuro* (1984), *Robocop* (1987), *A Trilogia Matrix* (1999, 2003, 2003), *Eu, Robô* (2004), *Ex Machina* (2014) e *M3GAN* (2022) e séries de

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

TV como *Westworld* (2016-), todos mesclam preocupações de IA com as de robôs em um caminho apocalíptico de destruição. A mensagem que emerge disso é que, uma vez que a tecnologia desenvolva a autoconsciência, ela exibirá um senso de racionalidade brutal e selvagem.

Assim como o viés em termos de gênero, sexualidade, raça e etnia que caracteriza os conjuntos de dados nos quais a IA se baseia, esse arquivo sociocultural também é tendencioso em vários níveis e não deve ser tratado como universal, mesmo que saiba haver uma sobreposição significativa em termos da maneira como ele prevê a IA globalmente (consulte também Cave e Dihal, 2023). No entanto, é crucial levar a sério o legado duradouro da presença da IA na imaginação (geral), especialmente agora que a tecnologia está fazendo suas incursões em domínios tipicamente humanos, como o da criatividade. Como nos engajamos com essa nova realidade em que, de fato, a IA pode realizar instantaneamente determinadas tarefas que, de outra forma, exigiriam um processo de trabalho intensivo? Como os artistas e profissionais criativos pensam sobre isso?

IA e a questão da criatividade

Em meados de 2023, o *The Harvard Gazette*⁶ entrevistou seis profissionais para ouvir suas opiniões sobre a questão da relação ou capacidade da IA de ser “criativa”⁷. Com base no fato de ter sido recentemente juíza em um contexto de pequenos contos, a escritora em questão observa que acha que

⁶ N.T. - The Harvard Gazette é o jornal oficial da Universidade de Harvard. Dedicado sobretudo a assuntos concernentes à instituição que lhe sedia, o jornal também aborda tópicos relativos à ciência e sociedade em geral. Disponível em: <https://news.harvard.edu/gazette/>.

⁷ N.T. - Intitulada If it wasn't created by a human artist, is it still art? (“Se não fosse criado por um artista humano, isso ainda é arte?”), a entrevista coletiva elencou cinco - não seis, como afirmou o autor - profissionais relacionados à criação artística. Os entrevistados foram: Daphne Kalotay (escritora), Yosvany Terry (músico), Ruth Stella Lingford (animadora), Matt Saunders (artista multimídia) e Moshe Safdie (arquiteto). Disponível em: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2023/08/is-art-generated-by-artificial-intelligence-real-art/>.

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

“a IA é uma excelente imitadora e uma aprendiz rápida” que “poderia facilmente escrever trabalhos sólidos em modos reconhecíveis e com experimentação linguística, se solicitado...”. No entanto, ela acrescenta que “faltará a ela uma verdadeira percepção e experiência”. Isso está de acordo com o que *o músico* argumenta, dizendo que a IA não é uma preocupação para ele como artista. A música pode transmitir e representar emoções, e a IA ainda não pode fazer nenhuma dessas coisas”. *O arquiteto* parece pensar da mesma forma. Ele aprecia a extraordinária capacidade de análise da IA, mas não a “vê ainda fazendo o tipo de coisa que nós, arquitetos, fazemos em nossa cabeça quando projetamos, o que envolve levar em conta um número muito grande de variáveis e classificá-las”. A única pessoa que se desvia dessa linha de pensamento é *a animadora*. Embora possa ser exagero pensar na IA como criativa ou imaginativa, ela é da opinião de que “a fusão de imagens de diferentes fontes, com grandes elementos aleatórios, se aproxima de alguns aspectos do processo criativo”. Como um “inconsciente coletivo”, ela considera “interessante” o que parte da IA produz (Mineo, 2023), levantando questões mais amplas sobre a relação entre um “inconsciente coletivo” ou arquivo sociocultural e ideias sobre o que constitui a criatividade.

Ao classificar o que a IA produz como potencialmente interessante, a animadora em questão parece deixar em aberto a possibilidade de a tecnologia ser capaz de (alguma forma de) criatividade. A questão da criatividade também foi central para uma exposição de instalações artísticas de IA da qual recentemente fiz a curadoria como parte de uma assim chamada *confest* (conferência e festival) sobre “IA e sociedade”, organizada pela Alliance University em Bengaluru (antiga Bangalore), Índia. Conduzi uma extensa pesquisa etnográfica entre artistas, profissionais criativos e cientistas de dados na Índia, tanto on-line quanto no local, em Bengaluru. A exposição se baseou nas ideias geradas por esse projeto. Instalada no centro do piso térreo do Bangalore International Centre (BIC) - além das instalações no

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

campus, o principal local da exposição - estava a obra *The G(u)arden of Digital Delights* (veja a Figura 1)⁸, de Harshit Agrawal. Apresentada em quatro grandes telas de LED que, juntas, formavam um cubo, a obra se inspira em *O Jardim das Delícias Terrenas* (1490-1510), de Hieronymus Bosch. Por meio de uma interpretação com tecnologia de IA da obra original, tomada coletivamente e como uma jornada, ela oferece uma mistura delirante de imagens digitais que dura cerca de quatro minutos. Por meio dela, Agrawal questiona a ideia de *deleite digital* (*digital delight*) nos tempos atuais e emprega o jardim como metáfora do espaço on-line (e da mídia social em particular). Ele o vê como um lugar que permite estabelecer e manter simultaneamente um senso de identidade, mas que também é distorcido por “estar on-line”. Agrawal traça paralelos com centros de dados e bolhas de filtros criados com “as ferramentas de jardinagem da IA” que agora também alimentam drones e (outras) ferramentas de vigilância. Ele pertence a um primeiro grupo de artistas indianos que começou a trabalhar com IA não apenas para fins criativos, mas também para questionar a própria tecnologia. Outros incluem Hasan (sem sobrenome), artista de Goa, Computational Mama, também conhecida como Ambika Joshi, de Udaipur, e Sahej Rahal, que trabalha em Mumbai.⁹ Embora no restante do artigo eu me limite às instalações de Agrawal e às interações que tive com ele sobre IA e criatividade, seu engajamento ressoa com a abordagem de outros artistas com os quais interagi como parte de minha pesquisa etnográfica.

⁸ Para ver um vídeo da obra de arte, acesse: <https://vimeo.com/840193045> (visitado em 18 de janeiro de 2024).

⁹ Hasan e Computational Mama também participaram da exposição mencionada anteriormente. Para obter uma visão geral completa do programa e dos artistas participantes, acesse: <https://www.alliance.edu.in/alliance-confest2024>.



Figura 1 - Imagem do The G(u)arden of Digital Delights, por Harshit Agrawal.

IA e o The G(u)arden of Digital Delights

Originalmente parte do que foi considerado o primeiro “show de arte IA no mundo” - intitulado Gradient Descent (2018) - organizado pela galeria Nature Morte em Delhi, Harshit Agrawal foi o primeiro indiano a ter uma exposição individual de arte facilitada por IA com seu Exo-Stential- AI Musings on the Posthuman (2021) na Emami Art Gallery em Calcutá. Além de seu trabalho como artista, Agrawal continua envolvido na unidade Machine Intelligence and New Technologies (MINT) da Adobe como designer, contribuindo para o desenvolvimento dos produtos da Creative Cloud da Adobe. Em termos gerais, Agrawal entende a tecnologia como uma extensão de si mesmo (como artista). A maneira como ele entra em diálogo com a tecnologia para produzir arte aponta para a relação simbiótica que a humanidade tem agora com a IA. A maneira como ele desvenda o funcionamento interno da IA e a utiliza para gerar filmagens “originais” - como faz a G(u)arden - oferece um contraste importante com a forma como a tecnologia foi imaginada (para funcionar/desempenhar) ao longo do tempo. Como os cientistas de dados baseados em Bengaluru também reiterariam, os conjuntos de dados subjacentes que os algoritmos utilizam para gerar textos e imagens refletem nossa pegada de dados coletiva e não poderiam funcionar

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

sem eles. Nesse sentido, a IA depende não apenas de obras de arte e textos originais, mas também dos dados que a humanidade produz por meio da mídia social e do uso de serviços on-line. Enquanto uma exploração técnica mais profunda de como isso funciona não é possível aqui, o que se destaca é que a racionalidade clínica e fria da IA da imaginação sociocultural, na realidade, pode se assemelhar muito mais diretamente às nossas tendências e fragilidades humanas. O G(u)arden de Agrawal oferece uma perspectiva sobre isso ao nos pedir para interpretar o que sua IA produz em termos de estética, mérito e valor. Seu trabalho, portanto, também oferece um ponto de vista concorrente ao do artista dissidente chinês Ai Weiwei, que recentemente rotulou de “sem sentido” a produção de geradores de texto e imagem alimentados por IA (Bakare, 2024). Em vez disso, o trabalho de Agrawal sugere que é o “significado” que os textos e as imagens têm por meio das intenções dos usuários, dos rótulos que eles usam e do viés inerente incorporado a isso que agora possibilita ser criativo com a tecnologia. Para Agrawal, a questão aqui não é se isso resulta em “boa arte”, mas como ela reflete as camadas dos conjuntos de dados subjacentes e o que isso revela sobre a própria humanidade. É também nesse ponto que o arquivo sociocultural das imaginações de IA é de relevância específica, pois não só influencia a forma como vemos e interpretamos a IA, mas também o que a própria tecnologia pode de fato utilizar. Para Agrawal, o funcionamento da IA não pode ser separado disso, mesmo que não aponte necessariamente para uma “inteligência ou senciência real”. A conversa do jornalista do *New York Times* Kevin Roose com o chatbot de IA integrado ao mecanismo de busca da Microsoft, o Bing, oferece uma visão especial. A troca de mensagens rapidamente se tornou viral, pois parecia que o chatbot tinha dado um nome a si mesmo (Sydney), que estava apaixonado por Kevin e que tinha o desejo de destruir a humanidade (Roose, 2023). Não é difícil ver como um chatbot que depende de grandes quantidades de texto pré-gerado poderia ser provocado a dar tais respostas, considerando quantas “histórias” giraram

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

em torno de uma IA apaixonada, que embarcou em um caminho de destruição ou que não quer mais realizar a tarefa para a qual foi projetada.

Inspirado pelo jardim das delícias de Bosch, a intenção de Agrawal com sua instalação é compará-lo com a maneira como “nós” experimentamos o espaço digital e quais são as consequências de “nosso envolvimento” com ele. “Eu queria oferecer lentes diferentes para esse jardim, para ver como vivemos nele agora”, algo que os quatro painéis enfatizam. Em primeiro lugar, ele quer que seu público pense sobre a figura do jardineiro em si, para que contemplem “o custo humano de manter o jardim”. Ele está particularmente preocupado com o “trabalho humano para proporcionar um espaço de jardim limpo”, como ele formula. Ele é crítico em relação à “suposição comum de que a IA funciona de forma autônoma, como se tivesse vontade própria”. Em sua opinião, isso se baseia muito facilmente em uma “fantasia humana” de IA que “você pode ver nos filmes”, mas que diz muito pouco sobre como “a IA realmente faz seu trabalho”. Seu G(u)arden foi projetado para “mergulhar na IA” como se estivesse entrando em um jardim de verdade e para se conscientizar do trabalho necessário para mantê-lo. “Você pode pensar que tudo se trata de automação, mas há milhares de milhares de pessoas rotulando dados”. Para manter “uma sensação de prazer e propriedade digital, trata-se, na verdade, de um mundo criado ‘artificialmente’, projetado para manter as pessoas confinadas em suas bolhas”. Para Agrawal, isso o torna um “jardim protegido”.

Andando pela instalação e trocando os fones de ouvido, a cada vez se entra em uma paisagem sonora diferente, projetada também em colaboração com o artista Arunatpal. Um painel subsequente é muito mais agressivo em seu áudio e visual, chamando a atenção para o “conteúdo pornográfico e sangrento” que exige “muitas pessoas para garantir que não vaze para o público”. Agrawal sustenta que

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

isso tem um custo humano, assim como a política envolvida no desenvolvimento e funcionamento da IA. “A própria IA muda a política, muda nossa compreensão dela devido às bolhas de filtro e à intervenção do governo”. Para o artista, esse é outro exemplo de como “todos nós somos cúmplices em manter o jardim limpo”, embora ele argumente que “saneado” poderia ser um termo melhor. Com cada painel, “é realmente uma versão do jardim que você pode ver”. Um terceiro aponta para a estética atraente e os recursos visuais com que as plataformas digitais trabalham “para atrair você... algo que meio que bloqueia a realidade... Ao fornecer a você um “conteúdo divertido e bonito” quase ilimitado, ela o prende a esse sentimento. Há muita influência subliminar”, diz ele. O painel final da instalação colapsa todas essas ideias em um “tipo de tela selvagem, semelhante a um zumbi”, que ele espera que o visitante entenda como “um comentário social sobre a IA e a ideia de como ela cria essas ideias, aparentemente espaços de deleite, mas com outras repercussões”.

Conclusão

The G(u)arden of Digital Delights, de Harshit Agrawal, é apenas um exemplo de (co)criação com IA que também faz perguntas críticas sobre seu funcionamento subjacente em termos de conjuntos de dados e algoritmos. Como diz Agrawal, “a IA prospera onde os dados são produzidos e transformados, independentemente de sua qualidade real”. A maneira aleatória com que a instalação produz imagens ressalta como a IA desafia o cultivo direto, para continuar com o tema do jardim (digital). Portanto, o G(u)arden de Agrawal também nos permite fazer perguntas mais críticas sobre o “significado” do que os geradores de texto e imagem agora podem gerar em termos de resultado. Trabalhar e criar com IA envolve um processo de natureza coletiva e até mesmo simbiótica, em que os conjuntos de dados usados

A comunicação entre sabedoria e inteligência artificial

não existem separadamente, mas estão em uma relação direta e contínua conosco. Enquanto as preocupações de artistas e profissionais criativos com relação a violações de direitos autorais não podem ser ignoradas, nem o medo da possível perda de emprego, é fundamental que separemos essas discussões do potencial de produção criativa da IA. Muito facilmente, e talvez até gananciosamente, isso é descartado como “sem sentido”, enquanto o que se aproveita é a pegada de dados coletivos da humanidade. Esses dados estão cobertos de preconceitos humanos, opiniões, preferências e assim por diante, que não apenas nos refletem, mas, por meio da IA, também nos influenciam. Nesse sentido, o arquivo sociocultural das imaginações da IA desempenha um fator importante de duas maneiras inter-relacionadas. Nisso, o arquivo sociocultural das imaginações de IA desempenha um fator importante de duas maneiras inter-relacionadas. Em termos gerais, ele influencia a interpretação do funcionamento da IA e de seu futuro em potencial porque o conhecimento de suas operações tecnológicas continua limitado entre a população em geral. Durante o trabalho de campo, até mesmo os cientistas de dados admitiram que, em um determinado nível, era difícil prever o funcionamento exato da IA. Ao mesmo tempo, o arquivo sociocultural também se tornou parte dos próprios conjuntos de dados, o que pode dar a impressão de que a IA é de fato capaz de ter desejos, opiniões e pensamento original. É nessa junção que descobrimos que o trabalho de artistas indianos, como Harshit Agrawal, oferece uma visão crucial sobre a maneira como entendemos e nos situamos (como “dados”) vis-à-vis ao resultado “criativo” que a IA é capaz de gerar. À medida que a tecnologia está se desenvolvendo e se espalhando em um ritmo espantoso e cada vez mais rápido, há uma necessidade urgente de que os acadêmicos se envolvam de forma mais determinada para explorar como a humanidade vive, trabalha e cria com a IA no “presente”. Ao interrogar como a IA outrora foi vista no “passado” e como ela continua viva na imaginação coletiva, temos um ponto de partida importante para uma abordagem mais produtiva da tecnologia para o “futuro”.

Referências

Bakare, L. (2024) Art that can be easily copied by AI is 'meaningless', says Ai Weiwei. *The Guardian*, 11 de janeiro. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2024/jan/11/art-that-can-be-easily-copied-by-ai-is-meaningless-says-ai-weiwei>.

Cave, S. & Dihal, K. (2023) *Imagining AI: How the World Sees Intelligent Machines*. Oxford: Oxford University Press.

Mineo, L. (2023) Is art generated by artificial intelligence real art? *The Harvard Gazette*, 15 August. Disponível em: <https://news.harvard.edu/gazette/story/2023/08/is-art-generated-by-artificial-intelligence-real-art/>.

Mogi, K. (2023) AI, Moloch, and the race to the bottom. *Iai News*, 15 de junho. Disponível em: <https://iai.tv/articles/ai-moloch-and-the-race-to-the-bottom-auid-2509>

Roose, K. (2023) A conversation with Bing's chatbot left me deeply unsettled. *The New York Times*, 17 de fevereiro. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2023/02/16/technology/bing-chatbot-microsoft-chatgpt.html>.