

DOSSIÊ

Narrativas de IA: tendências da
produção audiovisual



V. 14 – N. 3 - set./dez. 2023

ISSN: 2179-1465 / <https://www.revistageminis.ufscar.br>

DOI: <https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2023v14i3p124-141>

A INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: NOVO MARTELO DE THOR OU MUSA DESCONTROLADA?

THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE:
THOR'S NEW HAMMER OR A MUSE OUT-OF-CONTROL?

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL:
¿EL NUEVO MARTILLO DE THOR O MUSA FUERA DE CONTROL?

Davi Junqueira Marin

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6231-1136>

São Carlos, SP, Brasil

Recebido: 11/10/2023 / Aprovado: 25/02/2024

Como citar: MARIN, D. J. A Inteligência Artificial: novo martelo de Thor ou musa descontrolada? Revista GEMInIS, v. 14, n. 3, p. 124–141, 2023

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.



RESUMO

A tecnologia desperta uma questão que parece sempre justificar a sua continuidade dadas as possibilidades de seu uso na programação discursiva de sua necessidade, desde sua origem nas narrativas de ficção até os últimos lançamentos da indústria de aplicativos e *softwares*, passando pela robótica industrial e automação de serviços. Sem definirmos uma opinião, o presente artigo pretende apenas evidenciar a questão: ao rever autores da comunicação e da sociologia, o campo da produção audiovisual também vive esse dilema, que permanece preso à mesma dialética de sempre: popularização da técnica ou a garantia de direitos para as elites do trabalho?

Palavras-chave: inteligência artificial; sociologia do trabalho; produção audiovisual.

ABSTRACT

Technology raises a question that always seems to justify its continuity given the possibilities of its use in the discursive programming of its necessity, from its origins in fictional narratives to the latest releases from the applications and software industry, including industrial robotics and service automation. Without defining an opinion, this article simply aims to highlight the issue: by reviewing authors from the fields of communication and sociology, the field of audiovisual production is also experiencing this dilemma, which remains stuck in the same dialectic as always: popularizing technology or guaranteeing rights for the working elite?

Keywords: artificial intelligence; sociology of work; audiovisual production.

RESUMEN

La tecnología plantea una cuestión que siempre parece justificar su continuidad dadas las posibilidades de su uso en la programación discursiva de su necesidad, desde sus orígenes en las narrativas de ficción hasta los últimos lanzamientos de la industria de aplicaciones y software, pasando por la robótica industrial y la automatización de servicios. Sin definir una opinión, este artículo pretende simplemente poner de relieve la cuestión: al repasar autores del ámbito de la comunicación y la sociología, el campo de la producción audiovisual también experimenta este dilema, que sigue estancado en la misma dialéctica de siempre: ¿popularizar la tecnología o garantizar derechos a la élite laboral?

Palabras Clave: inteligencia artificial; sociología del trabajo; producción audiovisual.

1. INTRODUÇÃO

Desde que o gênero literário das ficções científicas toma corpo, já na casa dos séculos, a narrativa que projeta o futuro deixa de ser meramente apocalíptica e passa a definir utopias tecnológicas e ideologias mais afinadas com o *modus operandi* que a origina, a dizer, *grosso modo*, o próprio capitalismo que, para alguns autores, recebe a bandeirada de largada a partir da revolução gutenberguiana da prensa de tipos móveis (McLUHAN, 1972), pavimentando o caminho para o renascimento e posteriormente o iluminismo, marcando o início da era moderna, o modernismo e com ele, as revoluções industriais. Assim, as ficções criam, ou recriam, reproduzem no mínimo, um par dialético com as distopias, especialmente com a clássica distopia do apocalipse bíblico que, com o avanço técnico, tecnológico, ganha reforços por um lado, mas perde por outro conforme a humanidade se admira, em seu poço de criatividade e progresso, com sua própria imagem agora semiotizada antes no produto, na mercadoria, e, agora por último, mas já de algum tempo, semiotizada na imagem e no som das tecno mídias avançadas do capitalismo tardio (BOLTANSKI, CHIAPELLO, 2020).

Assim, no deslanchar dessa nossa segunda década do século XXI, nesses idos pós-pandemia, nos deparamos com a inteligência artificial novamente trazendo alardes para esse antigo debate, já desde o pós-guerra, pós-holocausto, pós-bombas atômicas, vem sendo deglutida aos poucos e sendo inserida em nossos cotidianos onde, para muitos, mesmo sem saber se a Terra é de fato redonda ou se fomos mesmo até a Lua ou não, sacam seus dinheiros em bocas eletrônicas, fazem PIX e viajam de avião e trens agendados pela já rotineira inteligência artificial que, além do mais, mantém a produção de energia elétrica através da comunicação via satélite, os *smartphones* funcionando com suas conexões e permitem trabalhos e tratamentos de saúde complexos.

Mesmo assim, depois desse nascimento cibernético na onda de Alan Turing, desde nomes como Shannon e Wiener (WIENER, 1968; LOGAN, 2012), Bateson (1986, 2014), e depois de profecias concretizadas como as de McLuhan, o combate à tecnologia e à alardeada inteligência artificial parece não ter fim e não ter folga, muito em parte pela responsabilidade das narrativas de ficção que fomentam os debates, mantém acesa a chama da dúvida e criam pequenos vácuos de medo e terror nas almas da audiência, que também formam opinião: é o caso da célebre trilogia, ou franquia *Matrix* (WACHOWSKI, 1999-2021), para citar algo da também problemática virada do milênio, quando teriam os um gigantesco *bug* e um apagão, coisa que *Blade Runner 2049* (VILLENEUVE, 2017) também traz. Enfim, narrativas distópicas de futuros no mínimo incertos para não dizermos completamente catastróficos, não faltam nem no cinema, nem nos *streamings* que para ampliar a

produção muito mais por aí do que investindo em histórias de Chico Xavier, que confortam os corações e as almas de todos.

2. OBJETIVO

Dessa forma, o objetivo principal aqui, nesse artigo, é evidenciar, e não apenas denunciar o estrago, o que isso pode significar, pontualmente, para a produção audiovisual a termos periféricos do *main stream*, em casos de países já nem tanto como o Brasil, que parece ter se reerguido nos últimos anos e alçados fama e reconhecimentos interacionais, mas muito mais para pequenos guerreiros como o cinema boliviano, o chileno, colombiano, venezuelano, peruano, equatoriano, guatemalteco, africano continentalmente falando, sul-asiático ou genericamente asiático, da mesma forma continentalmente falando. Será que eles sequer existem para o grande público ou mesmo para paladares mais intelectualizados, principalmente em se tratando de cinematográfica, *CGI* e efeitos especiais? Segundamente, que existe esse par dialético tanto na decisão acerca dos destinos dos trabalhos na área quanto acerca da crença que envolve o espírito humano em torno da tecnologia e de seus avanços, do progresso, da técnica, da ancestralidade que define os arquétipos da consciência desde que o mundo é mundo. E é dessa maneira que os *modus operandi* capitalistas têm sido desenvolvidos e sedimentados nos passos dos milênios, com a ajuda da própria crença de seus dominados, das religiões que se mesclam a poderes econômicos e políticos (FOUCAULT, 2011, 2014), é dizer, desde o mais antigo de todos os Egípcios e a Grécia até o mais contemporâneo de todos os Emirados Árabes.

3. JUSTIFICATIVA

Dessa maneira, esse mesmo artigo se justifica pelo interesse de toda uma classe de trabalhadores, ainda que de forma meramente introdutória e todavia incipiente, na grande área da produção do audiovisual através da sociologia dos trabalhos, da polêmica que envolve sempre o avanço e a aceitação de uma nova tecnologia, especialmente quando a mesma significa a redução de postos de trabalhos humanos, reais, e a perda em questões seculares como a autoria, a inovação, a criatividade, a memória e a cooperação entre partes que trabalham em prol de uma classe, de uma ideologia, de uma ideia de futuro e mesmo de presente para o mundo e para a vida em sociedade, definindo as diretrizes que norteiam os rumos da simbolosfera (LOGAN, 2012). Assim, a questão da inteligência artificial é um debate que interessa sempre e diretamente àquela classe de trabalhadores específicos da área que é diretamente afetada pela introdução de uma tecnologia, mas, além disso, à toda a sociedade e mais amplamente à cultura que, invariavelmente, se vê prejudicada pela eterna

faca de dois gumes que é o progresso, que sempre se justifica através do discurso “humanitário” do acesso às técnicas, às tecnologias que popularizam seu uso e seu domínio e ampliam a capacidade produtiva de grupos antes excluídos, de uma hora a outra, instantaneamente. Secularmente, os mais pobres e excluídos, ou os menos favorecidos, são muito mais uma massa de manobra interna ao discurso a justificar a implementação e avanço dos progressos técnicos e tecnológicos que de fato uma ampla classe favorecida: é sabido que os abismos sociais só aumentam conforme avança o espectro do capital de que falava Karl Marx.

Nessa linha, é camuflada pelo discurso de sua inovação e ineditismo, ou através do discurso de seu uso humanista ou sempre em prol da educação, discurso das assessorias de imprensa, da publicidade e da mercadologia que a inteligência artificial é problemática e polêmica, uma vez que elimina processos cada vez mais de forma bruta e violenta, acabando com ofícios e trabalhos da noite para o dia. Profissões que levaram décadas, séculos ou, a ver, até mesmo milênios para se criarem, se consolidarem e que agora, de repente, são substituídos por impressoras 3D ou computação quântica que dá conta de toda uma equipe de *designers* gráficos, de som, produtores gráficos, tratadores de imagens, fotógrafos, figurinistas, roteiristas, produtores de todo tipo, enfim, resolve o problema da locação, das externas ou das internas, cria cinemáticas fantásticas, imagens, textos, sons, músicas, *trailers*, trilhas sonoras, tudo no simples digitar de um pedido no *prompt* de comando de programas como o *Midjourney*, o *Opus Clip*, o *Runway* e o *Recut* – para citarmos alguns geradores de imagens gráficas estáticas ou *motion* e vídeos – e programas como o *Speech Enhancement*, que melhora a qualidade de áudio e o *Eleven Labs*, que gera áudio a partir de textos: narração, conversação, locução em *off*, tudo em nível profissional com vozes geradas pelo seus motores de inteligência artificial, com toda gama de possibilidades de equalização de tons e estilos, entre outros tantos. Pululam nas redes, no *YouTube*, *podcasts*, *lives* e tutoriais sobre esses programas todos. É a nova onda, a nova chance de vantagem da vez. Parece que tá tudo mundo louco para ser *designer*, publicitário, cineasta, *video maker* e afins.

4. QUESTÃO/ PROBLEMA

A lista de créditos ao fim de uma película elaborada e complexa costumava ser imensa, mas e agora? Será tudo reduzido a alguns poucos operadores de programas ao estilo *ChatGPT* que está na boca popular, simbolizando aqui a categoria dos já divulgados mágicos geradores de imagens, gráficos e sons? É nova lâmpada de Aladdin, onde pedidos podem ser feitos *ad infinitum*.

Diante da novidade criada e ofertada tanto para poucos quanto para multidões (HARDT, NEGRI, 2014) de profissionais interconectados na escala global (TRIVINHO, 2012) e mesmo

enquanto promessa para a grande massa que vive atolada nas promessas dos trabalhos de todo dia, chega a proposta do julgamento acerca do que pode ou não ser tudo isso, como se os criadores disso tudo quisessem se eximir, ao final de sua oferta, de toda e qualquer responsabilidade sobre sua própria cria. O simples fato de estarmos aqui debatendo e deliberando sobre o assunto já, em si mesmo, um paradoxo e um disparate, um desaforo, sobre o ponto de vista das relações de poder (FOUCAULT, 2018) que se estabelecem na cadeia produtiva toda, ou melhor dizendo, desde a cadeia criadora do novo instrumento.

A questão é que, mesmo empobrecida, a multidão interconectada glocalmente quer experimentar o melaço, e a massa quer morder a maçã também. O discurso favorece a ideia de que todos nós queremos ou precisamos e, tudo junto e misturado, ninguém escapa desse aqui e agora. No entanto, o debate e o mesmo discurso parece colocar a sugestão de ninguém quer a responsabilidade por esse novo ato de fala (AUSTIN, 1965; SEARLE, 1979), digamos assim, instrumentalizado pela inteligência artificial generativa. E o discurso mercadológico joga pesado, e seduz a ideologia: a nova inteligência artificial que chega, chega agora para melhorar o desempenho dos intelectuais e da multidão criativa. Ou pior ainda: promete incluir grandes massas em um nicho antes exclusivo daqueles intelectualizados pelo seu ofício original, o de criativos, criadores de textos, de palavras, de imagens e sons.

Tudo isso, se a tendência vencer, estará nas mãos de todos os ofícios, em nome do acesso universal à publicidade de si – narradores audientes (MARIN, 2019) – transformando em mero instrumento, simples martelo, toda uma gama de profissionais, equipes inteiras, toda uma classe que corre o risco de deixar de existir para que todos os outros possam ser criadores de si mesmos pelas redes eletrônicas. No fundo, a nova velha ameaça continua sendo a publicidade que, de desenvolvidora de técnicas, mantenedora e mecenas de toda uma gama de profissionais, desde centros de pesquisa e estudos acadêmicos até as produtoras e agências, se torna uma grande vilã do meio que a gerou. Ao cabo, é isso.

5. METODOLOGIA E RESULTADOS

Como podemos notar, a questão em sua forma ampla nos remete à sociologia do trabalho, muito mais que meramente uma questão interna ao setor audiovisual. Revendo Antonio Gramsci (1978), pensador, sociólogo italiano da virada do século XIX para o século XX, diz em uma de suas obras que se demora muito para que se consolide uma classe intelectual cara à cada profissão. Assim, o autor expande o conceito de intelectual para aqueles que trabalham de forma complexa, envolvendo formas complexas de gerenciamento, de pensamento, e não se restringe meramente à classe dos

filósofos, pesquisadores acadêmicos ou professores. Um administrador de empresas, ou um político, por exemplos seriam exemplos de intelectuais. Um juiz, um jornalista, um escritor, um artista, um grande executivo ou um gerente.

Curiosamente, a classe dos trabalhadores do audiovisual é uma das mais recentes, perdendo talvez apenas para a ecologia ou outras novíssimas profissões ou áreas de conhecimento e ciência, mas desde o século XX tem sido uma grande esfera produtiva que avança e define a cultura com sua produção simbólica que, unidas, é chamada por Robert Logan de simbolosfera. Desde a cibernética, a ciência e a filosofia da linguagem e da informação, passando pela comunicação, o cinema, as publicidades e as artes, a fotografia e a semiótica – e mesmo antes, a literatura e o jornalismo ou as belas artes – criou-se no mundo do trabalho, no mundo capitalista, tanto o chão de fábrica do audiovisual quanto seus intelectuais de pensamento e gerenciamento complexo quanto seus pensadores e filósofos contumazes. Desde o marceneiro que martela o cenário, a copeira e cozinheira dos refeitórios dos estúdios, passando pelos produtores, roteiristas, diretores até o desembocar da glória e fama dos atores – antes no cinema e depois apresentadores ou narradores na televisão e agora na era das redes eletrônicas – que essas relações e ofícios todos são postos à prova pela horizontalização da popularização dos dispositivos de produção e acesso. A tecnologia avançou e rompeu barreiras e limites, encantou e assustou na mesma moeda paga pela audiência: a fantasia galopou sobre as mentes, tomou conta das almas através da hipermidiatização da consciência e da introjeção da hipermídia em nossos inconscientes. Eram tempos de agulhas hipodérmicas, ou “balas mágicas”, feito uma injeção subcutânea, como relembra Luís Mauro Sá Martino¹. A IA generativa é a nova bala mágica que, se antes significava a síntese poderosa do trabalho de inúmeras pessoas, finalmente faz mesmo tudo parecer um passe de mágica.

A inteligência artificial generativa está chegando tanto para substituir o trabalho intelectual quanto o trabalho manual e mecânico do técnico especialista. Instrumentos como os *chat bots*, os *ChatGPT's* da vida que ficaram recentemente famosos – existem alguns deles de uma plataforma a outra, de um criador a outro – entram com a parte textual, desenvolvem textos de todo tipo: desde simples respostas a perguntas elaboradas no *prompt* até poesias, poemas, textos líricos, apresentações e discursos, textos para *slides*, reportagens, notícias e roteiros. Na outra ponta, na ponta do ofício em

¹ A Teoria da Agulha Hipodérmica, também nomeada “Teoria da Bala Mágica”, foi uma das primeiras criadas para explicar o poder da comunicação de massa na sociedade. Essa teoria tem um detalhe curioso: ela nunca foi escrita. Não existe nenhum livro ou artigo propondo essa ideia, e nenhum pesquisador se apresentou como autor. “Agulha Hipodérmica” foi o nome dado posteriormente a um modo de compreender a comunicação na primeira metade do século 20. O princípio dessa teoria é a de que os meios de comunicação têm um efeito imediato e poderoso no público, modificando comportamentos, alterando atitudes e interferindo diretamente na mente das pessoas. (MARTINO, 2009, p. 185).

si, do chão de fábrica, onde há décadas temos automação industrial em larga escala substituindo operários, caixas de banco e outras inteligências em bancos de dados e processamentos de informação substituindo todo tipo de funcionário, secretário ou assistente, hoje chegaram programas como o *Midjourney AI*, *Dall E-2* e *Stable Diffusion* que substituem toda uma equipe complexa, um estúdio inteiro de pessoas criativas, intelectualizadas e capacitadas ao longo de anos ou décadas.

Somam-se aos montes no *Facebook*, em perfis especializados em IA, posts que vralizam ao falar sobre imagens, textos, músicas e trilhas sonoras, filmes, comerciais, vídeos e *trailers* gerados por inteligência artificial generativa. Desde o roteiro, as imagens, a cinematática, os *CGI's*, a trilha sonora, a sonoplastia, as vozes das personagens em peles de atores da mesma forma fictícios. Tudo o que se peça em seu *prompt* ele promete ser capaz de fazer. E já faz. E prometem rápidas evoluções caso não sejam regulados ou regulamentados ou mesmo proibidos de forma jurídico-mercadológica.

Um caso recente capaz de ilustrar esse momento de testes em que vivemos, é a do fotógrafo fotógrafo alemão Boris Eldagsen, que venceu um concurso de fotografia famoso – o *World Photography Organization's Sony World Photography Awards* na categoria Criativo – com o trabalho intitulado "The Electrician" (O Eletricista): ao ser anunciado o ganhador do concurso, Eldagsen revelou que o trabalho era uma cocriação com IA e recusou os benefícios do prêmio (HASS, 2023).

Ainda no campo da imagem estática, outro artista – Jason Allen – gerou polêmica nas redes e deixou colegas furiosos ao vencer a competição de belas artes da feira Estadual do Colorado, nos EUA, em primeiro lugar com pintura elaborada inteiramente pela inteligência artificial generativa do programa *Midjourney*. Apesar da ira dos concorrentes e dos debates gerados, o artista, que postou na rede a receita junto com imagens de sua vitória, aceitou o prêmio (LISBOA, 2022).

Em outro *case*, o *web site* brasileiro “Olhar Digital” revela o que supostamente seria a primeira revista inteiramente gerada por inteligência artificial generativa, a *Infinite Odissey*. O projeto, do diretor criativo Philippe Klein, teve os textos e a redação editorial do conteúdo gerados por um código elaborado pelo *ChatGPT* e pelo *Phyton*, as ilustrações, imagens e tirinhas feitas pelo *Stable Diffusion* e *Midjourney* (SOLDATELI, 2023).

Outro caso desses – agora exibido na *time line* do *Facebook* cujo *link* se expirou e o conteúdo foi removido até mesmo em compartilhamentos – foi divulgado um *case* de uma revista que elaborou uma reportagem especial sobre a população pitoresca em suas vidas e ambientes em uma cidade pacata no interior dos EUA. Lojas, restaurantes, lugares abandonados, escolas, profissionais de todo tipo, gente de todo tipo nos mais variados cantos e cenários dessa cidade, na intimidade ou socialmente. Eles apresentam a capa, as imagens, os textos, tudo. E avisam ao final: tudo até aqui é

meramente fictício, as imagens, as pessoas, os lugares, as histórias. Tudo gerado pela IA. Tudo. E não é possível para o público que não participou da feitura da revista distinguir a diferença.

Evoluindo o percurso do processo comunicativo – aqui todo ele artificialmente gerado – partindo de textos escritos e passando pelas imagens estáticas, desenhos e fotografias, chegamos ao universo das imagens e sons em movimento, dos filmes, do áudio visual. Muitos reclamam para si a primeira autoria de tudo. Em Londres, no Reino Unido, uma produtora de TV produziu um comercial de cerveja 100% com IA generativa que, segundo os editores do “Canal Tech”, um portal brasileiro na rede, teria causado grande estranheza e desconforto na audiência, de tão bizarro a ponto de jogar contra seu próprio produto anunciado (LISBOA, 2023).

A agência de publicidade “Lift”, de Israel, reclama para si a autoria do primeiro comercial real, para uma pasta de amendoim, seriamente elaborado inteiramente por IA generativa, por robôs, veiculado de fato para uma audiência humana, apesar de iniciativas fictícias anteriores como forma de testes ou projetos por outras empresas (MARQUEZI, 2023).

A Coca-Cola, gigante dos refrigerantes no mercado global, está sendo consagrada por uma peça publicitária aclamada de a melhor dos últimos ambos. “Um marco no mundo do *marketing*”, completamente produzida pela tecnologia *Stable Diffusion*, o resultado é simplesmente deslumbrante. Valendo-se de referências nas artes clássicas, “os personagens ganham vida a partir de pinturas e esculturas icônicas de Warhol, Vermeer, Van Gogh, Turner e Munch, dentro de um museu, formando uma coreografia incrível para entregar a famosa garrafa do refrigerante a um jovem” (N! MÚLTIPLAS SOLUÇÕES, 2023).

Já o portal Terra fala de um filme feito inteiramente por IA, já nos idos de 2016. O file *Sunspring* teria sido alimentado por meses por um código, gerando o roteiro inteiramente por uma inteligência artificial chamada Benjamin:

Benjamin, uma sofisticada forma de algoritmo de aprendizado de máquina, foi alimentado com uma vasta quantidade de roteiros de filmes de ficção científica para assimilar a estrutura e o estilo dessas obras. Quando solicitado a criar o roteiro para “*Sunspring*”, Benjamin produziu uma série de diálogos e orientações cênicas, mas causou estranheza por alternar entre gêneros de maneira imprevisível.

O produto final foi uma espécie de mistura entre ficção científica e humor peculiarmente sarcástico. As falas dos personagens, frequentemente, não se encaixavam em um enredo convencional, criando um efeito de aleatoriedade e abstração que cativou o público. A atuação séria dos atores, diante do diálogo surreal, acrescentou uma camada adicional de complexidade à experiência. (PALOPOLI, 2023)

Esses programas ultra robustos criam em algumas horas peças que demorariam meses para serem operacionalizadas e finalizadas, através do esforço conjunto de uma gama de profissionais que, caso essa moda vingue, farão o que da vida? Isso sem contabilizar nenhuma questão autoral, de

memória social ou cultural de todo o percurso histórico humano, de séculos e milênios de registros e árduas tarefas de transmissão e transposição do conhecimento de uma geração a outra, trabalho tanto de mestres de ofícios, operários, pessoas das artes, das técnicas, do fazer – das *thécne* – quanto de mestres professores, instrutores, pessoas do ensino, das escolas.

Ou seja, não estamos aqui definindo barreiras entre o pensamento, o trabalho intelectual daquele trabalho prático, pragmático, o chão de fábrica do audiovisual. Estamos todos no mesmo barco. Corpos, mentes, almas, espírito e memórias históricas que nos constituem enquanto seres de consciência complexa que somos. Como coloca Gramsci,

Todos os homens são intelectuais, poder-se-ia dizer então; mas nem todos os homens desempenham na sociedade a função de intelectuais.

Quando se distingue entre intelectuais e não-intelectuais, faz-se referência, na realidade, tão-somente à imediata função social da categoria profissional dos intelectuais, isto é, leva-se em conta a direção sobre a qual incide o peso maior da atividade profissional específica, se na elaboração intelectual ou se no esforço muscular-nervoso. Isto significa que, se se pode falar de intelectuais, é impossível falar de não-intelectuais, porque não existem não-intelectuais. Mas a própria relação entre o esforço de elaboração intelectual-cerebral e o esforço muscular-nervoso não é sempre igual; por isso, existem graus diversos de atividade específica intelectual. Não existe atividade humana da qual se pode separar o *homo faber* do *homo sapiens*. Em suma, todo homem, fora de sua profissão, desenvolve uma atividade intelectual qualquer, ou seja, é um “filósofo”, um artista, um homem de gosto, participa de uma concepção de mundo, possui uma linha consciente de conduta moral, contribui assim para manter ou para modificar uma concepção do mundo, isto é, para promover novas maneiras de pensar. (GRAMSCI, 1978, p. 07-08)

Nesse lugar entre a academia e os fazeres, onde brota a sociologia que orienta toda filosofia – inclusive a do audiovisual – em que alguns autores nos vendem a ideia de utopias caídas, de derrocadas do socialismo e da ampla ideologia das esquerdas em que o mercado parece estar vencendo, se o caminho deveria ter sido mais filosofia ou mais guerrilha, mais armas, não sabemos distinguir o que teria sido diferente no processo histórico. Gostamos de ter acreditado que a filosofia nos conduziria mais facilmente para o amor, a caridade e uma forma de vida social mais justa e sustentável no longínquo prazo. Mesmo assim, a filosofia não escapa hoje, depois de seus milênios, de ser a grande matriz da inteligência artificial. Logrado todos os males de todos os militarismos possíveis, a inteligência artificial é, antes de mais nada, fruto do intelecto humano, das filosofias da linguagem, das teorias da comunicação e da cibernética, do trabalho árduo de cientistas da grande área das ciências humanas que, ironicamente ou não sempre se gabaram de suas aversões aos totalitarismos, aos militarismos e aos imperialismos todos. E agora correm o risco de estarem escravizando toda a humanidade com sua luz robótica. O cidadão comum, como eu ou você, está nas mãos da automação do sistema financeiro e dos *call centers* há quantos anos? Tudo isso é inteligência artificial somada à *internet* das coisas.

As ciências humanas não se isentam e não escapam de estarem dando à luz, de estarem parindo uma inteligência artificial, conforme comprometemos nossos espíritos em nossas ações e criações nessa Terra. Diante do fato, da inexorabilidade e dos avanços que desde sempre se fizeram presentes e exigiram tornarem-se visíveis aos olhos nus, vamos com Ailton Krenak, que em sua obra defende que, diante desse grande homem branco, temos de buscar alternativas para adiarmos o fim do mundo (KRENAK, 2020). Apenas adiarmos, por que ele já está na soleira de todas as casas. Dos males, temos sempre que buscarmos eleger o menor possível. Mas eleger o menor, hoje, significa permitir o mal maior. Assim, em nome de aceitarmos a lógica do bem estar social, em alguma medida, algum avanço para as minorias excluídas da produção audiovisual (claro, esse aqui é apenas um dos argumentos possíveis), a grande indústria talvez avance eliminando grandes contingentes. Estamos a ponto de trocar o peixe grande pelos pequenos, como fizemos com o evento da *internet*, das redes, do livro digital em PDF e das imagens fáceis, que geraram novos empregos e novas carreiras ao custo de aposentar compulsoriamente outras tantas. E nisso o poder de compra dos mais pobres e a poupança da classe média se vão pelos ralos da rotina. É a ideologia do acesso fácil e universal e irrestrito da informação e dos conteúdos, que vende a ideia da universalização dos meios de produção conforme vende a ideia de acesso aos meios de lucro através do uso do instrumento, mas eles não revelam que os meios para a obtenção do lucro: todavia se mentem nas mãos de antigos patrões, *modus operandi* de outras eras. A crítica de Marx se transmuta em ficha sintomática (PRADO, PRATES, 2017) do mesmo espectro capitalista que lhe deu origem. O poder e o dinheiro não mudam de mão. Eles apenas mudam, no máximo, as mãos que os recebem.

6. CONCLUSÃO

Como dizia Marshall McLuhan em referência à Ezra Pound, sobre os artistas serem a antena da raça, não sabemos pontuar aqui em que medida eles atenuam o avanço do capital ou aceleram e corroboram para sua aceitação.

O fato é que a tecnologia sempre conquistou sua convalidação social a partir da arte, desde os primórdios da ancestralidade humana, no Egito antigo e na Grécia, até os dias atuais. Mas agora a arte, os artistas e seus ofícios estão sob uma ameaça social que lhes concerne: seu pequeno ganha pão, seu emprego e seus salários estão na berlinda ameaçando em *feedback* a convalidação da mesma técnica em seu percurso histórico-discursivo.

Entre os gregos, a arte e a técnica lhes eram tão caras e sedutoras que *Thécne* foi eleita a musa dos deuses no Olimpo, levada para satisfazer seus desejos de luxúria. *Thécne* significava arte,

ciência, ofício e era um termo relacionado ao fazer, elaborar, especialmente com ou através do uso de um instrumento ou ferramenta.

Assim, artesãos, artistas, agricultores e outros ofícios, como os construtores, marceneiros, carpinteiros, agricultores, e etc, estiveram sempre intimamente conectados ao conceito e hábitos trazidos em *thécne*. Com o tempo, *thécne* se tornaria “a” *Thécne*, a musa nascida entre os mortais e levada ao Olimpo pelos deuses para seus prazeres. Assim, o martelo seria um instrumento de *thécne*. O curioso é que, no site da *Open AI* que traz o *ChatGPT*, ao buscar saber sobre *thécne*, ou sobre quem é *Thécne*, a inteligência artificial se perde toda, coisa que com o “velho” *Google* ou com a “velha” *Wikipedia* não acontece: termos como *thécne* ou *Thécne* ou perguntas sobre essa musa da mitologia são facilmente respondidas (veja “Imagem 1”, abaixo no texto).

O que estaria escondendo, ou melhor, qual a intenção no viés da programação da inteligência artificial generativa, especificamente como no caso acima, do *ChatGPT*? Será propício o momento para revermos questões de fundo mitológico, como diria Sigmund Freud, ou mesmo a questão da transposição e transmutação do *mýthos* pelo tempo e espaço da ação narrativa, como diria Paul Ricoeur?

Imagem 1: A musa da arte, da técnica e do manuseio do martelo está ausente



Fonte: Print screen de busca do autor no site do *ChatGPT*: <https://chat.openai.com/>.

Acesso em: 03/outubro/2023.

Em tempos de *Ragnarök* (PRICE, 2020-2023), a badalada série norueguesa que revisa na medida em que revigora e traz para o momento presente a mitologia nórdica pelos *streamings* da *NETFLIX*, a inteligência artificial generativa parece ser, em uma metalinguagem possível, o novo martelo de *Thor* na luta contra os gigantes da indústria do audiovisual. Melhor dizendo, para sermos específicos sobre a cerejinha do bolo da cultura, das semiosferas, o novo instrumento na luta por um lugar ao sol na vasta gama consagrada que é o cinema norte-americano e, na sequência, o europeu: antes na escala global dos mercados, da distribuição, e agora, dos *streamings on line*.

Se os novos programas inteligentes generativos de arte, de vídeo e de som tornar-se-ão um problema social, em nível trabalhista, de classe, todavia não sabemos. Que haverá a massificação do uso do audiovisual, sua popularização em mãos de multidões que jamais estudaram uma linha do tema nem sequer jamais treinaram ou estudaram as técnicas e ferramentas todas que todos os profissionais de hoje estudaram por anos a fio, isso parece ser um fato muito próximo caso não haja intervenção político-jurídica como sugerimos acima. Com certeza alguma reinvenção no meio deve ocorrer, e enxugamentos são esperados. A indústria não dá uma cartada dessas no vácuo. Márcio Carneiro fala da possibilidade da criação de uma nova função, um novo cargo, uma nova profissão: a de *prompt designer*, aquele que deverá conhecer muito bem a plataforma, os programas e a forma de diálogo com eles através dos *prompts* de comando (CARNEIRO, 2023). Se isso deve gerar mais lucro para os grandes, deverá também permitir, ao menos, a entrada dos pequenos no competitivo mercado do cinema e dos *streamings* – do audiovisual de forma ampla – algo que deverá trazer outros balanços na cadeia.

Autores da vertente do aceleracionismo marxista, por exemplo, propõem que a aceleração tecnológica associada à uma apropriação dessas tecnologias levaria o sistema à uma situação de embate entre as forças produtivas, em novos arranjos, uma espécie de nova luta de classes:

Segundo uma série de intelectuais de origem britânica, ao menos em sua grande maioria, o capitalismo em sua etapa algorítmica e hiperconectada financeiramente produziu um colapso antropológico onde os relatos simbólicos da esquerda são anacrônicos. Carecem de uma operatividade real e são o mero testemunho do peso de um legado que já não nos diz nada do futuro. Nesta perspectiva, a esquerda e os diferentes relatos emancipatórios, como os movimentos nacionais e populares, estariam ancorados em um apego melancólico ao passado. De diferentes modos, é o que se deduz de o Manifesto aceleracionista.

Os aceleracionistas otimistas, na tradição de Deleuze e atualizados a partir de Negri, pensam no Capitalismo como um parasita que obstaculiza o desenvolvimento emancipatório que o novo “cognitariado”, neologismo que vincula conhecimento com proletariado, usando as novas tecnologias, pode gerar. Nesta vertente otimista, os algoritmos e as matemáticas não pertencem ao Capitalismo e podem constituir um instrumento idôneo para reorientar o Capitalismo à transição a uma sociedade pós-capitalista.

Esta posição, claramente tem um eco do Marx de *O Capital*, que também pensava que as relações sociais de produção capitalista constituíam um obstáculo ao desenvolvimento da produtividade moderna. Aqui, mais uma vez, o Capitalismo se apresenta como o portador

de uma “potência” que vai além de seu próprio marco. Os trabalhadores conectados aos dispositivos de inteligência digital estariam em condições de ir se separando do modo de acumulação capitalista e organizar um coletivo pós-capitalista. (ALEMÁN, 2018)

De toda forma, uma coisa que pode favorecer o arejamento e modernização na área está justamente nos cursos de formação de profissionais para o mercado audiovisual, onde capacitar os currículos para áreas mais executivas ou corporativas, como a vasta gama de possibilidades de atuação na produção das peças, produção executiva, gerenciamento, administração e distribuição, questões de *marketing* ou propaganda poderiam compensar a questão social do trabalho no setor. Claro, sem nunca abrir mão do aspecto filosófico e histórico das outras disciplinas, do artesanato da reprodutibilidade técnica das artes (BENJAMIN, 2014) e de suas interdisciplinaridades possíveis. Se permitiremos todos os pequenos *Thor*'s contra seus gigantes ou se nos defenderemos, a questão, daqui para frente, deve ser política, jurídica, e não meramente intelectual, feita de discussões em centros acadêmicos.

Um comentário que aqui nos parece pertinente é que diante da tecnologia, nem a esquerda nem a direita resistem, política ou juridicamente falando. É imprescindível que se proíba o avanço formalmente, para que possamos criar mecanismos de equidade social e econômica antes de mais produção industrial, mais avanço em pesquisa científica, mais mercado e mais substituição de trabalho humano, por mais que seja linda a questão da interação homem-máquina, como se isso fosse uma hibridação do espírito angélico com a besta.

A questão deve ser levada aos fóruns legislativos da sociedade. Precisamos erguer barreiras de defesa, ainda que isso custe a independência de *Thor* contra seus gigantes. A musa das elites não está apenas ausente aos olhos da inteligência: entre a foice e o martelo, ela está fora de controle.

REFERÊNCIAS

ABC, Associação Brasileira de Cinematografia. Disponível em: [\[Semana ABC 2023\] 10 - A inteligência artificial \(AI\) e o som no audiovisual \(youtube.com\)](#). Acesso em 10 out. 2023.

ALEMÁN, Jorge. Disponível em: [O “aceleracionismo”, um novo debate na esquerda - Instituto Humanitas Unisinos - IHU](#), 2018. Acesso em: 28 fev. 2024.

AUSTIN, John L. **How to do things with words**. New York: New York Press, 1965

BATESON, Gregory. **Mente e Natureza, a unidade necessária**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1986.

BATESON, Gregory. *Naven: um exame dos problemas sugeridos por um retrato compósito da cultura*

de uma tribo da Nova Guiné, desenhado a partir de três perspectivas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2014.

Blade Runner 2049 Direção: Denis Villeneuve. Roteiro Michael Green, Hampton Fancher. Produção: EUA, Reino Unido, Canadá, 2017.

BOLTANSKI, Luc. CHIAPELLO, Ève. **O novo espírito do capitalismo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2020.

CARNEIRO, Márcio. Disponível em: [INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...). Acesso em 10 out. 2023.

FOUCAULT, Michel. **A coragem da verdade: o governo de si e dos outros II**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

FOUCAULT, Michel. **Do governo dos vivos**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2018

FREUD, Sigmund. **Psicologia das massas e análise do eu e outros textos (1920-1923)**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GARCIA-ROZA, Luiz Alfredo. **Palavra e Verdade na filosofia antiga e na psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

GENETTE, Gérard. **Figuras II**. São Paulo: Estação Liberdade, 2015.

GRAMSCI, Antonio. **Os intelectuais e a organização da cultura**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

GREIMÁS, Algirdas Julien; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. São Paulo: Contexto, 2016.

HAAS, Guilherme. **Imagem gerada por IA vence concurso de fotografia e provoca debate**. Disponível em: [Imagem gerada por IA vence concurso de fotografia e provoca debate \(terra.com.br\)](https://terra.com.br), 2023. Acesso em: 28 fev. 2024.

HABERMAS, Jürgen. **Fé e saber**. São Paulo: Editora UNESP, 2013.

HABERMAS, Jürgen. **Mudança Estrutural da Esfera Pública**. São Paulo: Editora UNESP, 2014.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. **Multidão**. Rio de Janeiro: Record, 2014.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

KERCKHOVE, Derick. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

LACAN, Jacques. **O mito individual do neurótico, ou poesia e verdade na neurose**. Rio de

Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

LACLAU, Ernesto. **A denigração das massas**. In: A razão populista. São Paulo:Três Estrelas, 2013.

LANDOWSKI, Eric. **Interações Arriscadas**. São Paulo: Estação das Letras e das Cores, 2014.

LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Ensaio de antropologia simétrica. São Paulo: Editora 34, 2019.

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, máquinas, subjetividades**. São Paulo: Edições SESC São Paulo: n-1 edições, 2014.

LE BON, Gustave. **Psicologia das multidões**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

LÉVY-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural**. São Paulo: Cosac Naify, 2012

LISBOA, Alveni. Disponível em: [Obra gerada por IA vence concurso de arte e causa polêmica - Canaltech](#), 2022. Acesso em: 28 fev. 2024.

LISBOA, Alveni. Disponível em: [IA cria comercial de cerveja bizarro que fará você querer parar de beber - Canaltech](#), 2023. Acesso em: 28 fev. 2024.

LOGAN, Robert K. **Que é informação? A propagação da organização na biosfera, na simbolosfera, na tecnosfera e na econosfera**. Rio de Janeiro: Contraponto: PUC-Rio, 2012.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. José Olympio: Rio de Janeiro, 2021.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

MARIN, Davi Junqueira. **A Galáxia de Zuckerberg e a formação do narrador eletrônico**. Araraquara: Junqueira&Marin Editores, 2019.

MARIN, Davi Junqueira. **Fake news na cultura das redes: a natureza do meio é a verdade**. 132 pg. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PPGCOS - PUC/SP. São Paulo, SP. 2022.

MARQUEZI, Dagomir. Disponível em: [O 1º comercial produzido por IA - Revista Oeste](#), 2023. Acesso em: 28 fev. 2024.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios à mediações**. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2015.

MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria da Comunicação. Ideias, conceitos e métodos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2009.

McLUHAN, Marshal. **A Galáxia de Gutenberg e a formação do homem tipográfico**. São Paulo: Editora Nacional, EdUSP: 1972.

McLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)**. São Paulo: Cultrix, 2007.

McLUHAN, Marshal, FIORE, Quentin. **Guerra e Paz na aldeia global**. Rio de Janeiro: Record, 1971.

McLUHAN, Marshal e FIORE, Quentin. **O meio são as Massa-gens**. Rio de Janeiro: Record, 1969.

MONTENEGRO, Alexandre. Disponível em: [Testei as 5 MELHORES FERRAMENTAS de Inteligência Artificial para CRIAR VÍDEOS \(youtube.com\)](#). Acesso em: 10 out. 2023.

N! MÚLTIPLAS SOLUÇÕES. Disponível em: [Comercial da Coca-Cola feito 100% com Inteligência Artificial! \(youtube.com\)](#), 2023. Acesso em: 28 fev. 2024.

PRADO, José Luiz Aidar; PRATES, Vinicius. **Sintoma e fantasia no capitalismo comunicacional**. São Paulo: Estação das Letras e das Cores, 2017.

Ragnarök. Criação: Adam Price. Distribuição: NETFLIX Streaming Services. Produção: Dinamarca, Noruega, 2020-2023.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa 2**. A configuração do tempo na narrativa de ficção. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

SEARLE, John R. **Expression and meaning**. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

SOLDATELI, Fernanda Lopes. Disponível em: [Conheça a primeira revista feita por IA - Olhar Digital](#), 2023. Acesso em: 28 fev. 2024.

The Matrix (Matrix), Direção e roteiro: Andy Wachowski e Larry Wachowski. Produção: Joel Silver. Distribuição: Warner Bros. EUA, 1999 – 2021.

TRIVINHO, Eugênio. **Glocal** – visibilidade midiática, imaginário *bunker* e existência em tempo real. São Paulo: Annablume, 2012.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2017.

WIENER, Norbert. **Cibernética e Sociedade – o uso humano de seres humanos**. São Paulo: Cultrix, 1968.

VASCONCELLOS, Maria José Esteves de. **Pensamento Sistêmico** – o novo paradigma da ciência. Campinas: Papirus, 2010.

VEYNE, Paul. **Os gregos acreditavam em seus mitos?** São Paulo: Editora UNESP, 2014.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica”.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica.

Davi Junqueira Marin

Possui graduação em Comunicação Social - Hab. em Public. e Prop. pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (2002) e mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2018). Tem experiência na área de Ciência da Informação, com ênfase em Dimensões Políticas da Comunicação, atuando principalmente nos seguintes temas: narrador eletrônico, narrador audiente, narrador, galáxia de Zuckerberg e percurso gerativo de sentido.

E-mail: marin.davi@yahoo.com.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6231-1136>