

## Arte, imagem-movimento e processos criativos com inteligência artificial

### *Art, image-movement, and creative processes with artificial intelligence*

Eduarda Dalava de Souza<sup>1</sup>  
Regilene Aparecida Sarzi Ribeiro<sup>2</sup>

#### Resumo

Com a difusão das ferramentas de Inteligência Artificial no campo das artes, torna-se necessário estudar os impactos causados e os efeitos significativos para contribuir com a literacia digital e com o debate sobre arte, criatividade e IA. A pesquisa discute os aspectos éticos e estéticos das produções artísticas com imagem-movimento que foram desenvolvidas com o auxílio de ferramentas de IA, a partir do mapeamento de produções brasileiras entre os anos de 2020 e 2024. A análise contextual revelou que as obras, em sua maioria, são compostas por imagens construídas criticamente, que compreendem o debate ético em torno da ferramenta, ligados ao direito de imagem, vigilância de dados e questão ambiental, mas que conseguem implementá-la como um artifício a serviço do artista na construção da própria linguagem.

**Palavras-chave:** Estética e IA, Imagem-movimento e IA, Processos criativos com IA, Ética, Arte e IA.

#### Abstract

*With the widespread adoption of Artificial Intelligence tools in the field of the arts, it has become necessary to study their impacts and significant effects in order to contribute to digital literacy and to the ongoing debate on art, creativity, and AI. This research examines the ethical and aesthetic aspects of image-motion artistic productions developed with the assistance of AI tools, based on a mapping of Brazilian productions created between 2020 and 2024. The contextual analysis revealed that most of these works are composed of critically constructed images that engage with the ethical debates surrounding the technology, including issues related to image rights, data surveillance, and environmental concerns. At the same time, they successfully incorporate AI as a device that serves the artist in the development of their own artistic language. (TRADUZIDO COM IA)*

**Keywords:** Aesthetics and AI, Moving Image and AI, Creative Processes with AI, Ethics, Art and AI.

#### Introdução

Nos últimos anos, com a popularização do uso de inteligências artificiais (IA), estima-se que foram geradas cerca de 15 bilhões de imagens em apenas 15 meses,

---

<sup>1</sup> Graduanda em Artes Visuais pela FAAC/UNESP - Bauru. [eduarda.dalava@unesp.br](mailto:eduarda.dalava@unesp.br). ORCID 0009-0003-0411-7775

<sup>2</sup> Pós-doutora em Poéticas e Culturas nas Humanidades Digitais pela UFG (2022) e Pós-doutora em Artes pelo IA/UNESP (2013). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP (2012). Docente RDIDP da FAAC UNESP. Coordenadora do PPG em Mídia e Tecnologia - MP (Quadriênio 2021-2025) e Vice-coordenadora do PPGMIT (2025-2029). Líder do Grupo de Pesquisa labIMAGEM - Laboratório de Estudos da Imagem (CNPq). [regilene.sarzi@unesp.br](mailto:regilene.sarzi@unesp.br). ORCID 0000-0001-6267-6549

como publicado no jornal Everypixel em 2023. No entanto, grande parte destas imagens não está no campo da arte, mas sim da massificação dos sistemas de automação de produção de imagens, processo próximo ao que ocorreu quando a produção de imagens com recursos fotográficos se popularizou pelo acesso à máquina fotográfica. A reportagem ainda afirma que levou cerca de 150 anos para ser produzido a mesma quantidade de fotografias; agora, em questão de segundos, qualquer um pode digitar um prompt e dar vida a própria ideia. Ao eliminar o tempo e a necessidade de desenvolver uma habilidade ou técnica que poderiam levar anos, mais ideias puderam tomar forma e a criatividade pode correr solta, ainda que a qualidade, por vezes, possa ser insuficiente.

Neste contexto, em tese, não é necessário desenvolver habilidades complexas, como, por exemplo dominar a mistura de cores ou textura para se expressar por meio da linguagem da pintura, para “criar” basta saber sintetizar e descrever detalhadamente a imagem que gostaria e a máquina fará o resto. Mas no começo dessa frase, dissemos em tese, pois o que se tem visto como resultado criativo são imagens estereotipadas com estéticas bastante convencionais que nada acrescentam ao campo criativo, pois são apenas um registro automatizado gerado pelo uso das ferramentas digitais. Essa ferramenta deu origem ultimamente, a diversos debates em torno das questões éticas, estéticas, como aponta Sarzi-Ribeiro (2019), confiabilidade e ainda, sobre as novas competências que os artistas terão que desenvolver para a melhor descrição do que desejam, principalmente o domínio dos recursos linguísticos, sobretudo para elaboração dos prompts, como a nova ciência que está em curso, a Ciência ou Engenharia de Prompts, que poderá vir a ser uma parceira de artistas em suas criações.

Existem diversas tecnologias no campo das IAs, isso devido as múltiplas definições para o termo, mas podemos enumerar quatro principais abordagens: pensando como um humano, pensando racionalmente, agindo como seres humanos e agindo racionalmente (Russel, Norvig, 2009). As tecnologias atuais, que tiveram grande impacto a partir de 2022 com o lançamento do ChatGPT pela OpenAI, e posteriormente das ferramentas de IA generativa para criação de imagem, vídeo e áudio, usam das quatro definições na criação de um modelo abrangente que é capaz de receber, processar e entregar respostas coerentes, similares ao método

“inteligente” de pensamento humano. Para a criação de uma imagem, por exemplo, o programa utiliza descrições detalhadas sobre um elemento, e através de um banco de dados estima qual é a melhor representação dele (Goodfellow, 2014). A partir daí, seleciona os elementos que melhor se assemelham com o prompt e o usa como um guia na criação da imagem. Por exemplo, ao pedirmos “uma cadeira em formato de abacate”, o algoritmo interpreta o que melhor se assemelha com uma cadeira e o que melhor se assemelha com um abacate e cria uma imagem que se aproxima da junção das características essenciais de uma cadeira e de um abacate. O mesmo processo ocorre na produção de som e vídeo. O programa sempre parte de um comando que vai guiá-lo na seleção e mixagem dos elementos solicitados. O resultado, por fim, pode ser compreendido como uma criação original, nascida, aparentemente, da imaginação do usuário, mas também pode ser entendida como produzida em cocriação com a máquina, que em parte entrega novos conteúdos, mas são compostos de etapas de geração ou generatividade, que no atual estágio da tecnologia ainda não são totalmente compreendidos.

Afinal, sabe-se que novos recursos podem levar a novos trabalhos criativos, assim como o surgimento da câmera fotográfica provocou uma revolução dentro do campo artístico, onde observou-se tanto movimentos artísticos que se apropriaram do aparelho fotográfico em suas produções, quanto movimentos que lutaram contra seu reconhecimento artístico e sucumbiram até verem o reconhecimento da fotografia como arte contemporânea (Cotton, 2010).

Mas até recentemente as produções estéticas passavam pela ética humana, as criações não eram obrigatoriamente reforços de uma ética idealizada, assim como diz Lev Manovich e Emanuele Arielli (2025) “Cada uma dessas traduções foi um ato cultural deliberado que requeria habilidades profissionais e conhecimento das mídias apropriadas”. O artista é quem tem os recursos humanos para distinguir e trabalhar criticamente em suas produções.

A apropriação da IA como ferramenta artística não é, por si só, garantia de uma prática ética. É preciso interrogar os bancos de dados que alimentam o sistema, os vieses embutidos em seus algoritmos e os impactos sociais das imagens geradas. Quando se defende que 'basta ampliar os bancos de dados', ignora-se que o problema não é apenas quantitativo, mas qualitativo: não se trata de incluir mais dados, mas de

questionar que lógicas organizam esses arquivos e quem define o que é “representativo”. Inclusão quantitativa não resolve a incapacidade da IA de ponderar criticamente as informações que recebe.

### **Levantamento das produções artísticas – 2020 a 2024**

A fim de melhor compreender o assunto estudado, foram selecionadas obras que utilizam Inteligência Artificial em seus processos criativos para compor um breve quadro de arte e imagem em movimento entre 2020 e 2024.

<b>Artista</b>	<b>Nome</b>	<b>Ano</b>	<b>Descrição/Técnica</b>
Alexandre Rangel	sopa primordial	2023	Arte digital assistida por IA
Arthur Boeira e Gustavo Milward	Aquarela de Íons	2025	Escultura-dispositivo
Bernardo Alevato	MOVE	2023	Animação com imagem reinterpretada por IA
Edgar Silveira Franco	O Luto da Vitória"	2023	Videoclipe
Fabio Fon	AIDOJ	2023	Páginas HTML inspiradas em JODI
Fernando Velázquez	Biastiário: matriz das malícias	2025	Vídeo-instalação
Gabriel KÖI e Sabato Visconti	Motherboard	2025	Filme experimental
Giselle Beiguelman	Beleza corrosiva	2025	Vídeo-instalação
Matheus Montanari	Veado Capturado na Rede Neural	2025	Videarte
Micaelle Lages	SPELL	2024	Obra interativa com visual por movimentos

Pepe Garcia/ Pedro Garcia	Boi Tolo	2025	Vídeo criado via Midjourney
Sergio José Venancio Júnior	Estudos para Enganar a Visão de Máquina I	2020	Video Performance com Adversarial Attacks
Vanessa Rosa	Pequenos Marcianos	2022	Render 3D com cerâmica digitalizada e voz IA

### **Análise contextual das obras**

As três obras, a seguir, foram escolhidas para receberem um destaque, sobretudo, por se tratarem de vídeo narrativas com traços que podem ser relacionados ao surrealismo e pelo caráter mutante das imagens, as quais também foram usadas como critérios de escolha para composição da análise contextual a seguir.

### **Obra “Beleza Corrosiva”**

Giselle Beiguelman é artista e professora na FAU-USP, nascida em 1962 em São Paulo–SP, graduada em história pela FFLCH-USP. É pioneira no campo da arte digital e no uso da internet e da inteligência artificial e tem diversos trabalhos que abordam e utilizam esse recurso. Seus trabalhos consistem em intervenções em espaços públicos, instalações multimídia, projetos em rede e aplicações para dispositivos móveis. Já participou de espaços como ZKM, Gallery@Calit2 e Bial de São Paulo.

Dentre suas diversas exposições, “Beleza Corrosiva” foi montada no Centro Cultural Banco do Brasil, em São Paulo, em 2025, onde se apresentou uma videoinstalação combinada com uma estação de coleta de lixo eletrônico. O espectador podia caminhar pelo ambiente ou sentar para assistir ao vídeo, feito com o auxílio de programas de inteligência artificial.

Na projeção, é retratado um rio Amazonas imaginário e paisagens marcadas pelo orgânico e pelo tecnológico, com rios inundados de lixo eletrônico. Ao final, raízes

se entrelaçam em cabos e uma flor brota em placas-mãe, mas não consegue desabrochar.



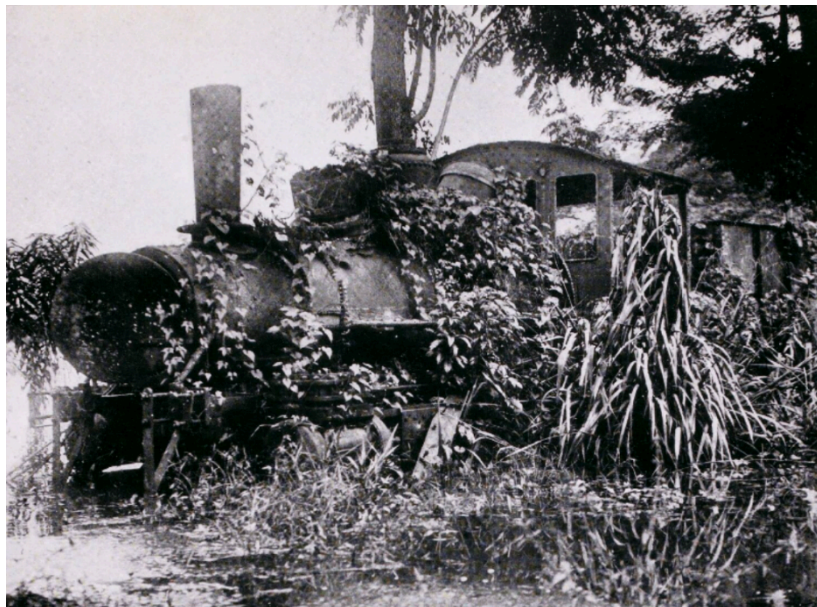
Beleza Corrosiva (2025) Museu de Arte do Rio Grande do Sul (MARGS), Rio Grande do Sul.

Videoinstalação

Fonte:

<https://www.desvirtual.com/project/beleza-corrosiva-corrosive-beauty/>

A obra questiona os impactos ambientais que a tecnologia causa por meio do contraste entre orgânico e inorgânico. Nas imagens, observam-se futuros distópicos onde os rios serão tomados por lixo eletrônico e a natureza não será mais capaz de desabrochar. O trabalho dialoga com o conceito surrealista “beleza convulsiva” de André Breton de forma contrária, ou seja, enquanto Breton descreve a força da natureza em tomar conta da modernidade, como em sua fotomontagem publicada na revista *Minotaure* 10 (1937, P. 21), Beiguelmen realiza o movimento inverso ao mostrar a tecnologia dominando a natureza.



Fotomontagem (1937) Revista Minotaure. Ilustração do texto “La Nature Dévore le Progrès et le Dépasse” Fonte: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k15259774/f32.item#>.

## Obra “Pequenos Marcianos”

Vanessa Rosa é uma artista brasileira naturalizada nos Estados Unidos, graduada em História da Arte pela UERJ. Iniciou sua trajetória artística como pintora, criando murais e realizando intervenções em espaços públicos que integravam referências históricas a contextos contemporâneos. Em 2020 começa a trabalhar no projeto que intitula “Pequenos Marcianos”, que integra esculturas em cerâmica com processos de digitalização com ferramentas de IA para animar rostos sincronizando labiais com vozes sintéticas.

Na obra, a história se trata de cabeças de cerâmica que são recordações do memorial da humanidade, há muito perdido na galáxia. Eles fazem o possível para espalhar histórias sobre a vida no sistema solar enquanto procuram fundos para apoiar suas práticas de simulação e pesquisa. Nela se transmite fluidez e movimento através de contornos difusos e com formas irregulares que estão constantemente em mudança, transmitindo uma espécie de caos.

Além de curta, a obra inicialmente se lança como livro ilustrado infantil com uma narrativa lúdica que busca conectar mundos distantes, desde tradições africanas até o

funcionamento de inteligências artificiais. Este universo da vida presente no curta-metragem de animação, ‘Little Martians: Dear Human, My Muse’, projetou o vídeo que ganhou mais de 10 prêmios internacionais, incluindo o Prêmio Especial Global South no 1º Festival Internacional de Cinema AI da Coreia; Melhor Direção de Arte e Melhor Som Original no International Avant-Garde Film Awards, em NYC; e Melhor Diretora de Curta-Metragem, no World Film Festival, em Cannes.



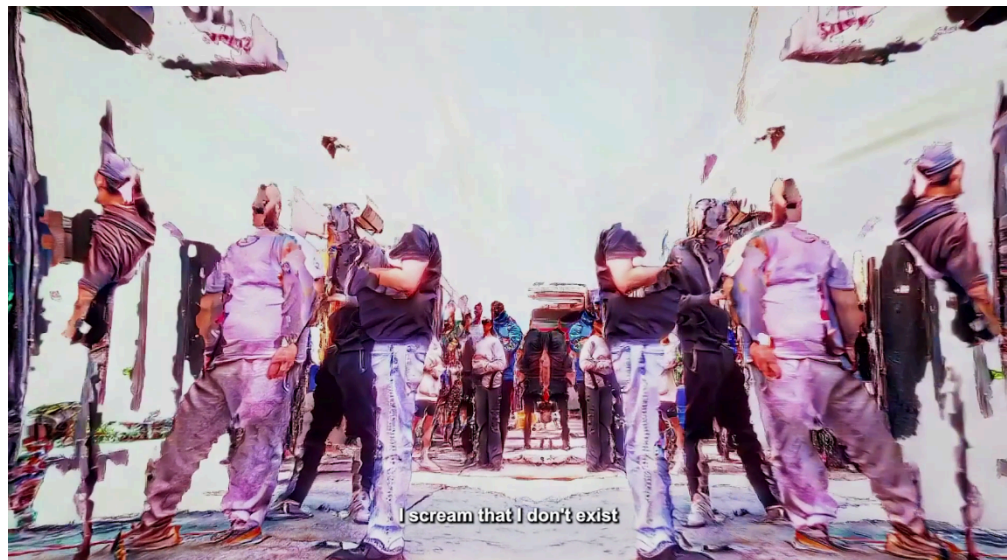
ROSA, Vanessa. Pequenos marcianos – uma breve história da consciência na simulação. 2022. Disponível em:

<https://www.nvidia.com/pt-br/research/ai-art-gallery/artists/vanessa-rosa/>

### **Obra “Motherboard”**

A obra Motherboard é um vídeo experimental que foi realizado pelos artistas Gabriel KÖI e Sabato Visconti. A dupla é composta por artistas brasileiros que trabalham com arte digital e exploram a narrativa e o onírico em obras com meios 3D, IA e vídeos. A obra já esteve exposta no festival FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica que acontece em São Paulo, e também foi selecionada como uma das vencedoras da chamada 'From Micro to Macro and Back', organizada pela SMTH.art e pelo Festival Urbano de Arte Digital de Madri, tendo sido exibida em cinco diferentes centros comerciais na Espanha.

O vídeo se inicia com imagens 3D de um circuito eletrônico, no qual a câmera viaja entre os componentes até que adentra a placa-mãe, iniciando uma nova etapa. Agora, dentro da placa-mãe, uma voz digital narra um texto sobre as relações entre o digital e o real e sobre como essas realidades vêm se fundindo. Nesse caminho percorrido, vemos paredes mutantes que misturam cenas que parecem fotografias com imagens renderizadas pelo computador, numa verdadeira confusão entre o que é o mundo real e o virtual.



KÖI, Gabriel; VISCONTI, Sabato. Motherboard. 2025. Disponível em: [https://youtu.be/KBHp\\_4WsIWc](https://youtu.be/KBHp_4WsIWc)

## Considerações Finais

O artista sério, correto e consciente, que trabalha com inteligência artificial não se limita a dominar a ferramenta, mas ele a tensiona para expor seus limites e confrontar suas consequências éticas. Com o surgimento de novas tecnologias, o papel do artista é explorar e expor os limites de tal ferramenta. É preciso conhecer esses aparatos de produção de imagens para se apropriar de suas estruturas e jogar, subvertendo a função para a qual foram criadas, usá-los com propósitos contrários ao que determina o programa inicial e projetar modelos de mundo que não aqueles próprios à lógica que os originou (Baio, 2017).

Portanto, há artistas que abraçaram as IAs como uma nova oportunidade e a embutiram em seus projetos para desafiar a lógica dos dispositivos técnicos, para mediar novos conhecimentos estéticos (Sarzi-Ribeiro, 2023), romper fronteiras e sistemas estéticos e poéticos e chegar a novas possibilidades criativas, como no caso dos artistas citados acima. Os trabalhos de Beiguelman, Rosa, Visconti e KÖI demonstram que o uso crítico da IA exige mais do que domínio técnico: demanda um compromisso ético com a desnaturalização de padrões, a reconstrução de narrativas marginalizadas e a exploração consciente das limitações do sistema.

### Referências

Baio, C. (2017, maio 12). *Revolucionário, Flusser antecipou questões sobre o papel da imagem nos dias de hoje*. ZUM. <https://revistazum.com.br/noticias/flusser-imagens-tecnicas/>

Cotton, C. (2010). *A fotografia como arte contemporânea* (1ª ed.). Editora WMF Martins Fontes.

Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2014). *Generative adversarial nets*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1406.2661>

Manovich, L., & Arielli, E. (2023). Imagens IA e mídias generativas: Notas sobre a revolução em curso. *Revista Eco-Pós*, 26(2), 16–39.

Russell, S., & Norvig, P. (2013). *Inteligência artificial* (3ª ed.). Elsevier.

Sarzi-Ribeiro, R. (2019). IA: Fronteiras e atravessamentos éticos na criação artística. Dossiê Inteligência Artificial em Processos Criativos. *SESC Revista do Centro de Pesquisa e Formação*. [https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2024/10/CPF18\\_dossie2.pdf](https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2024/10/CPF18_dossie2.pdf)

# SIIMI/2026 /PARADIGM<sup>as</sup>

XIII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas

XIII simposio internacional de  
innovación en medios interactivos

XIII international symposium on  
innovation in interactive media

MAI  
06-09  
GYN/BR

Sarzi-Ribeiro, R. A., & Bressanin, M. (2023). Inteligência artificial, arte e tecnologia: Visualidades, audiovisualidades e sonoridades. In J. P. Albino & V. C. P. N. Valente (Orgs.), *Inteligência artificial e suas aplicações interdisciplinares* (pp. 157–177). E-Publicar. <https://doi.org/10.47402/ed.ep.c2023210310201>