A EVOLUÇÃO DAS ARTES VISUAIS

ANDRÉ PEZZOTTI

RESUMO
Este artigo tem como objetivo analisar criticamente a trajetória evolutiva da relação da arte com o progresso tecnológico e cultural ao longo da história, desde representações simbólicas em sociedades antigas até expressões artísticas contemporâneas baseadas em inteligência artificial e tecnologias digitais. Por meio de uma revisão bibliográfica de autores como Ernst Gombrich, Lev Manovich e Christian Paul, este estudo explora mudanças conceituais na arte com relação à representação, autoria, materialidade e experiência estética. Com foco nas transformações impulsionadas pela fotografia, filme, arte digital, tokens não fungíveis (NFTs) e algoritmos generativos, este artigo explora como as novas mídias não apenas introduziram ferramentas sem precedentes, mas também estabeleceram seus próprios paradigmas estéticos e epistemológicos. Ao explorar os desafios contemporâneos relacionados à autoria, originalidade e subjetividade tecnológica, este estudo argumenta que a arte digital e a arte gerada por IA não representam uma ruptura radical com a tradição, mas sim uma continuação de sua reinvenção, destacando a arte como um campo em constante metamorfose e adaptação simbólica ao presente.

PALAVRAS-CHAVE: Arte Digital; Inteligência Artificial; História da Arte; NFTs; Algoritmos; Estética Contemporânea; Autoria.

ABSTRACT
This article aims to critically analyze the evolutionary trajectory of art's relationship with technological and cultural progress throughout history, from symbolic representations in ancient societies to contemporary artistic expressions based on artificial intelligence and digital technologies. Through a literature review of authors such as Ernst Gombrich, Lev Manovich, and Christian Paul, this study explores conceptual shifts in art regarding representation, authorship, materiality, and aesthetic experience. Focusing on the transformations driven by photography, film, digital art, non-fungible tokens (NFTs), and generative algorithms, this article explores how new media have not only introduced unprecedented tools but also established their own aesthetic and epistemological paradigms. By exploring contemporary challenges related to authorship, originality, and technological subjectivity, this study argues that digital art and AI-generated art do not represent a radical break with tradition, but rather a continuation of its reinvention, highlighting art as a field in constant metamorphosis and symbolic adaptation to the present.

KEY-WORDS: Digital Art; Artificial Intelligence; Art History; NFTs; Algorithms; Contemporary Aesthetics; Authorship.

INTRODUÇÃO

A arte, desde suas origens nas cavernas de Lascaux até o ambiente digital do século XXI, sempre foi um espelho e uma lente para as transformações culturais, espirituais, tecnológicas e epistemológicas humanas. A criação artística não é apenas uma simples decoração estética, mas também uma poderosa linguagem simbólica que pode condensar visões de mundo, expressar duradouras históricas e propor novas formas sensíveis de existência. Com o avanço da tecnologia – da perspectiva à fotografia, do filme aos algoritmos – a criação artística passou por uma reinvenção contínua, desafiando conceitos clássicos como autoria, originalidade, materialidade e experiência estética.

Este estudo visa analisar como a arte acompanha e redefine os paradigmas tecnológicos e culturais de cada época, a partir de uma revisão crítica da literatura. Ao traçar uma trajetória de desenvolvimento desde a arte simbólica de civilizações antigas até campos emergentes como a arte digital, NFTs (tokens não fungíveis) e inteligência artificial generativa, este estudo visa compreender como as mudanças na mídia e na linguagem desafiam as percepções das pessoas modernas sobre o papel dos artistas, das obras e

do público. Portanto, este estudo visa explorar como a arte, em constante diálogo com a tecnologia, pode se transformar e moldar novas ontologias estéticas no contexto contemporâneo.

DESENVOLVIMENTO

Revisão de Literatura

Representar o mundo: a função simbólica da arte

Segundo Ernst Gombrich (1999), a história da arte deve ser entendida não como a evolução de uma série de estilos isolados, mas como uma narrativa contínua das tentativas humanas de moldar o mundo visível e invisível. Desde as pinturas rupestres de Lascaux, criadas por humanos pré-históricos há cerca de 17.000 anos, a arte tem funções demonstradas que vão além do simples registro factual. Essas imagens não são meramente decorativas: elas também têm funções mágicas, rituais e cognitivas. O que podemos perceber nesses primeiros registros visuais é uma tentativa de transmitir experiências, de vender o caos da realidade e de lidar com o desconhecido. Gombrich acreditava que o impulso artístico decorre da interação entre a percepção sensorial e a necessidade simbólica, e a arte primitiva já apresenta uma forma estruturada, embora não verbal, de linguagem visual. Nas grandes civilizações antigas do Egito, Mesopotâmia, Grécia e Roma, a arte começou a refletir não apenas necessidades espirituais e políticas, mas também estruturas de poder e cosmologias ordenadas. Egito Antigo: A arte egípcia segue códigos visuais fixos, com figuras de forma estilizada e hierárquica. O tamanho das figuras refletia sua importância (escala hierárquica), enquanto a combinação de imagens de perfil e frontais seguem normas religiosas. Gombrich acreditava que essas tradições não eram erros de observação, mas sim uma busca deliberada por clareza e atemporalidade, características essenciais de uma cultura que valoriza a eternidade e a ordem cósmica. Grécia Clássica: Em contraste, os gregos buscavam proporções ideais, harmonia e uma representação fiel do corpo humano. Com a ascensão da filosofia, o conceito de "areté" (excelência) e a ascensão da razão, a arte grega começou a explorar a beleza como expressão da verdade e da ordem cósmica. Gombrich viu esse momento como um divisor de águas na arte, pois foi a partir dele que os artistas estudaram sistematicamente anatomia, perspectiva e movimento. Roma Antiga: A arte romana herdou as tradições gregas, mas era mais funcional e realista, expandindo o uso de retratos, esculturas políticas e arquitetura monumental. Era uma arte imperial que visava promover o poder e celebrar o Estado. Com a ascensão do cristianismo, o foco da arte mudou do corpo e do mundo material para o transcendental e espiritual. O estilo bizantino rompeu com o realismo greco-romano e enfatizou o simbolismo e a espiritualidade: rostos frontais, olhos grandes, falta de perspectiva, fundos dourados, tudo isso apontava para uma realidade que transcendia a materialidade. Gombrich enfatizou que essa "negação do mundo sensual" não decorria da ignorância técnica, mas sim de uma escolha estética e teológica. Os ícones bizantinos não eram puramente imitativos, mas sim manifestavam a divindade, e eram mais como objetos de veneração do que de contemplação.

Por sua vez, o estilo gótico marcou uma mudança. Em contextos religiosos, as pessoas começaram a apreciar mais expressividade e verticalidade, o que se refletiu em catedrais, vitrais e esculturas esbeltas. O estilo gótico expressava um desejo pelo reino celestial, buscando traduzir a fé em formas materiais que tocassem o sublime. O Renascimento viu o renascimento da tradição clássica greco-romana, mas com uma nova intensidade e consciência histórica. A arte voltou-se para a humanidade, o secular e o racional. O desenvolvimento da perspectiva linear, da proporção matemática e do claro-escuro marcou uma nova confiança na razão e na observação empírica. Como Gombrich aponta, artistas renascentistas, como Leonardo da Vinci, Rafael e Michelangelo, não apenas aperfeiçoaram o ofício, mas também elevaram o status social e intelectual dos artistas, elevando-os de artes a gênios. O Renascimento foi, portanto, o ápice de um longo período de consolidação da individualidade e da autonomia artística. O estilo barroco surgiu em meio à atualização política e religiosa na Europa do século XVII, em resposta

à Reforma Protestante e à Contrarreforma Católica. A arte barroca é caracterizada por drama, energia, teatralidade e emoção intensa. Artistas como Caravaggio, Bernini e Rubens utilizaram luz, movimento e composição para guiar o espectador a uma experiência imersiva e sensorial, muitas vezes com um propósito didático. Gombrich argumentou que a arte barroca buscava recapturar o público por meio da emoção, reintegrando o sagrado à experiência sensorial e cotidiana. Gombrich acredita que a trajetória de desenvolvimento das artes visuais demonstra que cada período estilístico está intimamente relacionado à forma como a sociedade compreende a realidade, à própria arte e ao papel das imagens no mundo. A arte não se desenvolve linearmente, mas é uma resposta histórica a questões fundamentais como representação, verdade, beleza e poder simbólico. Dessa perspectiva, podemos entender que o estilo não é apenas uma forma, mas uma expressão específica de uma visão do mundo específica, uma manifestação da tensão entre o visível e o invisível, o corpo e o espírito, a razão e a fé.

A virada técnica: fotografia, cinema e o fim do monopólio da mão.

A invenção da fotografia (1839), formalmente atribuída a Louis Daguerre, marcou uma das mudanças mais radicais na história das artes visuais. Pela primeira vez, a reprodução fiel do mundo visível – que durante séculos fora do domínio da pintura, do desenho e da gravura – foi elevada por meios tecnológicos. Com o tempo, essa revolução foi aprofundada com o advento do cinema, que é dinâmico, movimento e narrativa temporal à imagem mecânica.

Essa mudança não representou o fim da pintura, pois muitos previram na época, mas o início de sua reinvenção. A fotografia libertou a arte de sua obrigação de ser um registro visual. A partir de então, o foco da arte mudou da mimese (a imitação da realidade) para a subjetividade, a experiência interior e a expressão da linguagem artística. À medida que a imagem mecânica se tornava cada vez mais precisa, a pintura entrava em crise, mas também ganhava autonomia. Uma questão central então se colocava: se a fotografia poderia capturar a realidade, o que restava para a pintura? A resposta a isso foi variada e revolucionária: a arte passou a representar não o que era visto, mas como era visto, ou como se sentiu ao ser visto. Essa mudança de paradigma deu origem à vanguarda moderna. O Impressionismo surgiu na França na década de 1870 e foi um dos primeiros movimentos artísticos a responder diretamente à fotografia. Artistas como Claude Monet, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir e Camille Pissarro buscaram capturar os efeitos da luz, da cor e do momento, abandonando contornos nítidos e a composição clássica. A influência da fotografia é óbvia: os impressionistas utilizaram a edição visual semelhante ao enquadramento fotográfico para retratar cenas da vida cotidiana e viam o tempo como um fluxo visual em vez de uma narrativa fixa. A pintura tornou-se uma experiência fenomenológica, mais próxima da sensação de olhar do que da descrição exata de um objeto. O Expressionismo surgiu na Alemanha no início do século XX como uma forma de arte que enfatizava a interioridade e as emoções intensas. Artistas como Edvard Munch, Egon Schiele, a Sociedade da Ponte e o Cavaleiro Azul expressaram angústia existencial, espiritualidade, dor e alienação por meio de núcleos vibrantes, linhas retorcidas e formas subjetivas. Ao contrário do Impressionismo, que enfatizava a percepção sensorial, o Expressionismo buscava expressar o mundo psicológico. Para os expressionistas, a verdade não reside na aparência, mas no sentimento, e a arte deve ser um canal direto de comunicação entre o coração do artista e o observador. A arte de Wassily Kandinsky, Kasimir Malevich e Piet Mondrian rompeu completamente com a representação. O Abstracionismo não busca reproduzir nada do mundo externo: propõe uma linguagem visual pura, composta de formas geométricas, núcleos, linhas e ritmos. Kandinsky, em particular, via a arte como uma forma de expressão espiritual, desenvolvida à música, que não retrata o mundo, mas se comunica diretamente com a alma. Para Mondrian, a arte deveria tocar a essência da realidade por meio da ordem e da simplicidade geométrica. O abstracionismo marca o ápice da autonomia artística, libertando-a das restrições da representação

e da narrativa. Em meio ao colapso cultural causado pela Primeira Guerra Mundial, o Dadaísmo (c. 1916) emergiu como um movimento antiarte, niilista e altamente provocativo, fundado em Zurique por Tristan Tzara, Hugo Ball e outros. O dadaísmo desafiou os valores burgueses e o racionalismo que levou à guerra e propôs uma arte feita de acaso, absurdo, feita e ready-mades (como a famosa obra A Fonte, de Marcel Duchamp). Posteriormente, o Surrealismo, liderado por André Breton, emergiu e propôs uma arte do subconsciente, dos sonhos e da livre associação. Inspirado por Freud, o Surrealismo buscou libertar a mente das restrições da lógica, utilizando técnicas como o automatismo mental, as justaposições oníricas e a ilogicidade como ferramentas poéticas. Artistas como Salvador Dalí, Max Ernst e René Magritte tornaram-se figuras icônicas do movimento. O grande legado da arte moderna é que ela rompeu com a tradição da imitação e, em vez disso, explorou a linguagem visual como um meio independente de expressão, crítica e criação. Cada movimento propôs uma nova maneira de ver e criar, revelando a arte não apenas como um espelho do mundo, mas como um campo de criação de forma, significado e realidade. Assim, o século XIX e o início do século XX consolidaram a transformação da arte de uma representação do mundo visível para uma intervenção simbólica e formal no mundo sensorial e conceitual.

Arte digital: código, interatividade e algoritmo.

O advento da computação digital e da internet no final do século XX trouxe profundas mudanças nos modos de criação e recepção artística. Como argumenta Lev Manovich (2001) em A Linguagem das Novas Mídias, essas características não representam apenas a introdução de novas ferramentas, mas também marcam o nascimento de um novo paradigma artístico. Para ele, a arte digital não é apenas arte criada com computadores, mas uma forma cultural enraizada na lógica das mídias computacionais, caracterizada por princípios como variabilidade, modularidade, interatividade, automação e transcodificação.

Essas características rompem com o modelo tradicional da arte moderna e contemporânea, deslocando o foco dos objetos para os processos algorítmicos, da materialidade para os fluxos de dados e da observação passiva para a participação ativa do público. Na arte digital, o código substitui a tinta, a pedra ou o bronze como material primário da criação. Artistas passam a desempenhar o papel de programadores ou designers de sistemas, construindo não apenas a obra em si, mas também as regras e os comportamentos que a controlam. Essa abordagem aproxima a criação artística do âmbito computacional, onde estruturas lógicas e linguagens de programação tornam os meios de expressão. Manovich enfatiza que essa mudança altera o conceito de criador: o artista não cria apenas uma imagem, mas projeta um sistema gerador de imagens. Nesse contexto, a obra de arte não é um resultado fixo, mas um campo de possibilidades, uma matriz de variantes que se atualiza em tempo real ou interativamente. A curadara e teórica de arte digital Christiane Paul (2003) propôs uma taxonomia de práticas emergentes que especifica esse novo campo artístico: Arte em rede: obras concebidas para a internet, utilizando a lógica da própria rede como meio e conceito. A arte em rede explora hiperlinks, navegação, fragmentação e hipertexto como recursos expressivos. Por exemplo: Meu Namorado Voltou da Guerra (Olia Lialina, 1996). Arte generativa: arte criada por algoritmos com certo grau de autonomia, produzindo alterações visuais ou sonoras. Essas obras são o resultado de processos computacionais que podem ser executados indefinidamente. Por exemplo: as obras de Casey Reas e Joshua Davis. Arte interativa: obras que dependem da participação do público para serem completadas ou transformadas. A interação pode ser tátil, visual, auditiva ou sensorial. Isso redefine o papel do público, transformando o observador em cocriador da experiência.

Arte imersiva: práticas artísticas que utilizam realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA) ou instalações sensoriais para criar ambientes nos quais o público está totalmente imerso. Aqui, a experiência estética transcende as limitações da tela e do quadro e se torna espacial, física e multimodal.

Essas práticas revelam uma arte que não se fixa em objetos físicos e estáticos, mas se atualiza constantemente em redes, no tempo, no corpo e no espaço, tornando o processo criativo tão importante quanto o produto final. A arte digital desafia diversos conceitos herdados da tradição ocidental: A obra de arte como objeto, tornou-se um processo, um código, uma rede, uma interface. O autor como sujeito criativo exclusivo, dá lugar à cocriação entre artistas, sistemas e públicos. Originalidade, é substituída por remixagens, variabilidade e infinitas mudanças. Museus como espaços de arte, migram para ambientes digitais, redes sociais, navegadores e espaços híbridos. Além disso, a temporalidade das obras também mudou. Muitas criações digitais não são permanentes nem podem ser preservadas de maneiras tradicionais, pois dependem de linguagens de programação, servidores ou plataformas específicas que podem se tornar obsoletas. Isso levou curadores, críticos e instituições a compensar a forma como o patrimônio digital é arquivado, selecionado e preservado. O uso de algoritmos como ferramentas criativas levou à consolidação da estética algorítmica, em quais padrões, repetições, erros e ruídos se tornam estratégias formais e conceituais. Visuais gerados por máquinas não visam reproduzir o mundo real, mas sim criar novos visuais e novas maneiras de ver e sentir o mundo por meio de operações computacionais. Além disso, a experiência estética na arte digital é frequentemente multissensorial, não linear e participativa, exigindo que o público assuma uma postura ativa e imersiva. O público não apenas interpreta, mas também orienta, escolhe caminhos e modifica o fluxo da obra. Nesse novo contexto, o papel do artista é completamente redefinido. Ele se torna arquiteto de interações, curador de fluxos de dados e diretor de sistemas visuais e sensoriais. A criação artística envolve programação, design de interfaces, estética computacional, usabilidade, comportamento em rede e ciência de dados. Este híbrido interdisciplinar rompe com o mito do "gênio solitário" e aproxima a arte da lógica da cocriação, da colaboração interdisciplinar e da inovação tecnológica.

A arte digital representa uma revolução epistemológica e estética. Ao integrar código, lógica computacional e interatividade, rompe com o conceito de obras modernas como produtos fixos e com a separação entre sujeito e objeto, artista e público. É uma arte de fluxo, dados, participação e emergência, um marco simbólico na cultura contemporânea interconectada, informatizada e algorítmica.

NFTs, blockchain e arte como ativo digital

A década de 2020 marcou uma virada no mundo da arte digital com a popularidade dos NFTs (tokens não fungíveis). Esses tokens digitais baseados na tecnologia blockchain podem registrar a propriedade e os arquivos digitais – sejam imagens, vídeos, músicas, modelos 3D ou qualquer outro tipo de mídia. A inovação dos NFTs reside na associação de obras digitais com um certificado de propriedade único e inviolável, mesmo que o conteúdo possa ser copiado e visualizado livremente. Essa tecnologia abre um novo capítulo na história da arte contemporânea, pois resolve um problema antigo: como garantir a escassez, a originalidade e o valor do mercado de obras digitais que as inovações podem ser copiadas infinitamente?

Blockchain é como um livro-razão descentralizado, distribuído por vários computadores na rede, que registra as transações em ordem cronológica e não pode ser adulterado. No caso dos NFTs, cada token é associado a uma obra digital e registrada no sistema, criando um registro público e permanente de autoridade e propriedade. Esse mecanismo muda para a forma como entendemos o valor e a circulação da arte digital. A escassez aos principais prêmios para medir o valor artístico no sistema de arte tradicional, agora é simulada digitalmente por meio de contratos inteligentes, definindo a desvantagem e a singularidade das obras registradas. O artista digital Mike Winkelmann (nome artístico Beeple) tornou-se uma figura icônica no específicos NFT ao vender sua obra "Everydays: The First 5000 Days" por US$ 69,3 milhões na casa de leilões Christie's em março de 2021. A obra é uma coleção de 5.000 imagens criadas diariamente entre 2007 e 2021, armazenados digitalmente e registrados na blockchain como um único NFT. O caso atraiu ampla atenção da mídia e atraiu investidores e artistas para o mundo

dos NFTs. No entanto, também gerou críticas relacionadas à natureza especulativa do mercado, à instabilidade dos criptoativos e ao impacto ambiental da mineração em blockchain, especialmente na rede Ethereum, que originalmente utilizou o protocolo de prova de trabalho. De uma perspectiva institucional e sociológica, os NFTs representam uma ambiguidade: eles rompem com o sistema de arte tradicional (galerias, museus, curadores, colecionadores), ao mesmo tempo em que promovem uma nova forma de intermediação baseada em plataformas digitais, contratos algorítmicos e criptomoedas. Em vez de eliminar intermediários, eles os substituem por outros, marketplaces (OpenSea, SuperRare), redes sociais e os chamados criptocolecionadores. Essa nova economia da arte digital também gerou debates relacionados a: Propriedade intelectual: Muitos NFTs propagam obras derivadas ou reapropriação não autorizada.

Direitos autorais e propriedade digital: Possuir um NFT não garante necessariamente os direitos de reprodução ou distribuição. Autenticidade e autoria: Quem cria o token? O artista, o programador ou o comprador? Os defensores dos NFTs apontam para a capacidade da tecnologia de democratizar o mercado de arte, permitindo que artistas independentes monetizem seus trabalhos diretamente, sem depender de curadores ou instituições legitimadoras. Além disso, os contratos inteligentes podem incluir royalties automáticos, garantindo aos artistas uma percentagem dos lucros futuros de revenda. Na prática, porém, a receita e a visibilidade concentram-se nas mãos de um pequeno número de artistas e colecionadores. Esse importa ecoa a lógica do capitalismo da atenção: os artistas mais populares ou já conhecidos atraem a maior parte do investimento, enquanto a maioria dos artistas permanece desconhecida nos grandes mercados. Os NFTs são mais do que apenas uma novidade financeira; eles também têm significado estético, simbólico e cultural. Eles facilitam a criação de obras digitais nativas, como GIFs, animações, memes, arte generativa, ambientes 3D e até mesmo obras interativas. Essa produção é indissociável da cultura visual da internet, caracterizada por remixes, velocidade, efemeridade e viralidade. Os NFTs se encaixam nesse ciclo, hibridizando o status das obras de arte, aproximando a arte de memes e ícones de avatares e vinculando a coleção ao desempenho econômico. Muitos artistas exploraram essa tensão para construir discursos críticos sobre os mecanismos de valor na arte contemporânea. Os NFTs representam uma mudança de paradigma no ecossistema da arte digital, introduzindo um novo modelo de escassez algorítmica e trazendo consigo orientações éticas, econômicas e estéticas.

Seu poder reside não apenas na tecnologia em si, mas também em como ela redefine o conceito de valor na arte contemporânea, borrando as fronteiras entre arte, capital, código e cultura digital.

Inteligência artificial e a reinvenção da autoria

Com os avanços na tecnologia de redes neurais profundas e modelos generativos, a arte gerada por IA deixou de ser apenas um experimento tecnológico marginal, tornando-se gradualmente um campo ativo de produção estética. Softwares baseados em GAN (Generative Adversarial Networks), modelos como DALL·E e Stable Diffusion, e sistemas como o AICAN, criados por Ahmed Elgammal, tornaram-se protagonistas de uma nova era da arte computacional.

Esses sistemas deixaram de ser apenas ferramentas, passando a ser vistos como colaboradores ou sujeitos parciais da criação, deslocando os debates artísticos tradicionais para questões emergentes sobre autoria, intenção criativa, originalidade e subjetividade técnica. O argumento central de pesquisadores como Elgammal (2020) e McCormack et al. Uma descoberta fundamental de (2019) é que a IA não apenas pode executar tarefas predefinidas, mas também “propor” mudanças formais, estéticas e composicionais que podem até surpreender o criador. Ao treinar modelos com enormes bancos de dados visuais, é possível gerar imagens que não são diretas de nenhuma obra anterior, mas sim sintetizam vários modos, estilos e formas no âmbito da criatividade estatística. Nesse processo, o artista deixa de ser o executor direto da obra, passando a ser o designer do sistema criativo, responsável

por programar parâmetros, selecionar conjuntos de dados, ajustar pesos algorítmicos e selecionar resultados. Isso deu início a um novo tipo de prática criativa: a criação paramétrica. A questão "Quem é o autor das obras geradas por IA?" tem repercutido fortemente no campo da arte contemporânea. Analogias com a arte pronta de Duchamp são comuns: assim como Duchamp selecionava objetos industriais e os transportava para espaços de arte, artistas que trabalham com IA selecionam, treinam e aprovam o resultado da máquina para transformá-la em uma obra de arte. No entanto, a complexidade aumenta quando os seguintes fatores são levados em consideração: O modelo é treinado usando dados coletivos, muitas vezes sem consentimento ou autorização; A máquina faz escolhas probabilísticas sem consciência ou intenção; os resultados podem até ser inesperados pelo desenvolvedor. Esses fatores tornam a criação fragmentada e descentralizada, envolvendo programadores, artistas, engenheiros, conjuntos de dados e até mesmo o público que interage com o sistema. Na arte gerada por IA, uma originalidade não advém da criação ex nihilo “do nada”, mas da reorganização complexa de padrões preexistentes. Modelos como GPT ou Midjourney operam por interpolação algorítmica, cruzando imagens ou textos semelhantes para criar novos híbridos. Essa lógica desafia a noção moderna de que a originalidade é uma expressão subjetiva individual e aproxima a arte da IA de práticas como remixagem, inserção e apropriação, comuns há muito tempo na arte de vanguarda do século XX e na cultura digital atual. O paradoxo é que quanto mais rico e diverso o banco de dados de entrada, mais convincente é o "novo" trabalho resultante – mesmo que seja apenas uma estatística, estatística de conteúdo humano passado. Nesse caso, a IA atua como um simulador de criatividade, capaz de produzir novidades superficiais sem consciência ou arte artística. Quando algoritmos geram obras comoventes, impressionantes ou questionáveis, essas obras em si não são conscientes, a ideia de que a arte é uma expressão da subjetividade humana é questionada. Alguns teóricos argumentam que estamos diante de uma estética pós-humana ou subjetividade tecnológica distribuída, na qual a criação é o resultado da colaboração de múltiplas entidades: Humanos (artistas, programadores, curadores); Tecnologia (modelos algorítmicos, hardware, conjuntos de dados); Instituições (plataformas, redes sociais, museus digitais). Essa mudança reforça a ideia de que a arte contemporânea, especialmente a arte mediada por inteligência artificial (IA), não é mais definida pelos desejos de indivíduos de gênios criativos, mas por redes de produção, circulação e interpretação que transcendem imagens humanas isoladas. A arte gerada por IA é pioneira em uma nova ontologia da criação artística, em que autoria, intenção e originalidade são repensadas no contexto da mediação tecnológica e estatística. Essa arte desafia as categorias estéticas clássicas, ao mesmo tempo em que herda as questões filosóficas levantadas por Duchamp, os pós-modernistas e a cultura digital. Os debates contemporâneos devem ir além da questão de se a IA pode se tornar uma artista e, em vez disso, explorar como a arte evolui quando é cocriada com, e por meio de inteligência não humana.

CONCLUSÃO

A trajetória histórica e conceitual da arte evidencia que sua essência não reside na estabilidade das formas, mas na capacidade de se reinventar frente às transformações culturais, filosóficas e tecnológicas. Da linguagem simbólica das sociedades arcaicas à abstração moderna, do código computacional aos algoritmos criativos, a arte acompanha e muitas vezes antecipa, os deslocamentos dos modos de ver, sentir e habitar o mundo.

No contexto atual, marcado pela digitalização da experiência e pela ascensão da inteligência artificial, a arte enfrenta novos dilemas e possibilidades: o que significa criar em um mundo onde os sistemas também "produzem"? Como redefinir autoria, originalidade e valor quando a obra é fruto de redes distribuídas e estatísticas algorítmicas? Esses questionamentos não encerram a arte em uma crise, mas apontam para a sua vitalidade contínua como campo de experimentação, crítica e reinvenção.

Assim, compreender os caminhos da arte entre a técnica, o corpo, o símbolo e o código é também refletir sobre a condição humana em constante metamorfose, uma condição na qual a estética permanece como uma das formas mais potentes de imaginar e transformar o real.

REFERÊNCIAS

ARNASON, H. H.; MANSION, Elizabeth C. História da arte moderna: pintura, escultura, arquitetura e fotografia. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ARNASON, H. H.; MANSION, Elizabeth C. História da arte moderna: pintura, escultura, arquitetura e fotografia. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BERGER, John. Modos de ver. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

BERGER, John. Modos de ver. Tradução de Mariana Echalar. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

COTRIM, Gilberto. Fundamentos da arte. São Paulo: Saraiva, 2002.

COTRIM, Gilberto. História e consciência filosófica da arte. São Paulo: Saraiva, 2007.

DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas e movimentos: guia enciclopédica da arte moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

DEMPSEY, Amy. Estilos, escolas e movimentos: guia enciclopédica da arte moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

DUCHAMP, Marcel. The essential Duchamp. Edited by Matthew Affron. Philadelphia: Philadelphia Museum of Art, 2018.

ELGAMMAL, Ahmed. The shape of art to come: what AI-generated art and NFTs mean for human creativity. Harvard Data Science Review, [S.l.], 2021. Disponível em: https://hdsr.mitpress.mit.edu/pub/7z10k3rq. Acesso em: 01 mai. 2025.

GALLO, Pedro. Subjetividade algorítmica e criação artística: para além da dicotomia humano/máquina. Revista Viso, Brasília, v. 15, n. 2, p. 80-98, 2020. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/revistaviso/article/view/31240. Acesso em: 01 mai. 2025.

GERE, Charlie. Digital culture. London: Reaktion Books, 2002.

GOMBRICH, E. H. A história da arte. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GOMBRICH, E. H. A história da arte. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. Rethinking curating: art after new media. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

HAUSER, Arnold. História social da arte e da literatura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. 2 v.

HAUSER, Arnold. História social da arte e da literatura. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. 2 v.

LUCIE-SMITH, Edward. História da arte do século XX. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

LUYTEN, Dirk. Dadaísmo e surrealismo. São Paulo: Publifolha, 2000.

MALLONI, Pedro. A arte digital e sua crítica: desafios e paradoxos contemporâneos. Revista Arte & Ensaios, Rio de Janeiro, n. 38, p. 122–139, 2019.

Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/22892. Acesso em: 01 mai. 2025.

MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

MCCORMACK, Jon; GOFF, Jon; D'INVERNO, Mark. Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. In: Proceedings of the 10th International Conference on Computational Creativity – ICCC 2019. Charlotte: UNC Charlotte, 2019. Disponível em:

https://computationalcreativity.net/iccc2019/assets/papers/ICCC_2019_paper_69.pdf. Acesso em: 01 mai. 2025.

MILLER, Arthur I. The artist in the machine: the world of AI-powered creativity. Cambridge: MIT Press, 2019.

PAUL, Christiane. Digital art. London: Thames & Hudson, 2003. (Series: World of Art)

PAUL, Christiane. Digital art. London: Thames & Hudson, 2003. (World of Art)

READ, Herbert. A história da pintura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

READ, Herbert. A história da pintura moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

REAS, Casey; FRY, Ben. Processing: a programming handbook for visual designers and artists. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.

TERRANOVA, Tiziana. Network culture: politics for the information age. London: Pluto Press, 2004.