

Entre o *prompt* e a opacidade da inteligência artificial generativa: caminhos para a crítica do processo criativo ¹

Renato Gonçalves²

Resumo

Este ensaio evidencia dois caminhos para a crítica genética no caso de processos criativos que empreguem ferramentas de inteligência artificial generativa, a saber: o *prompt* e a opacidade da máquina. Inicialmente, destacamos a emergência da inteligência artificial generativa no campo criativo e a excelência da crítica genética para a sua análise. Na sequência, caminhamos pelas veredas do *prompt*, destacando o protagonismo da entrada textual do usuário, e, posteriormente, das lógicas preditivas e probabilísticas da máquina, que induzem sobremaneira o resultado gerado com inteligência artificial.

Palavras-chave: Crítica do processo; Inteligência artificial generativa; *Prompt*; Criação.

-
- 1 O presente ensaio é uma versão revista e ampliada de fala de título similar proferida em conferência no 16º Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética, na Universidade de São Paulo, em novembro de 2024. Ainda que, neste registro escrito, o autor tenha tentado amenizar o tom da oralidade original de sua fala, optou-se por preservar algumas de suas marcas, apostando na conexão empática estabelecida com os seus interlocutores, permitida por recursos retóricos próprios a exposições orais.
 - 2 Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) e mestre em Filosofia pelo Instituto de Estudos Brasileiros da Universidade de São Paulo (IEB-USP), onde realizou um pós-doutorado (2022-2024). É autor de "Cr(ia)ção. Criatividade e inteligência artificial" (Ed. Estação das Letras e Cores, 2023) e "Marina Lima: Fullgás" (Ed. Cobogó, 2022), entre outros títulos. Docente na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM).

Abstract

This essay highlights two avenues for genetic criticism in the case of creative processes that employ generative artificial intelligence tools, namely: the prompt and the opacity of the machine. Initially, we underscore the emergence of generative artificial intelligence in the creative field and the excellence of genetic criticism for its analysis. Subsequently, we navigate the paths of the prompt, highlighting the protagonism of the user's textual input, and, later, the predictive and probabilistic logics of the machine, which greatly influence the result generated with artificial intelligence.

Keywords: Process criticism; Generative artificial intelligence; Prompt; Creation.

Da emergência da inteligência artificial generativa no campo criativo

A inteligência artificial generativa, com suas ferramentas de fácil acesso e uso, como o ChatGPT, que rapidamente se tornou sinônimo de categoria, tem sido empregada cada vez mais em processos criativos. É possível encontrar suas marcas nas artes visuais, no cinema, na literatura, nos ambientes acadêmicos e educacionais, na publicidade e no jornalismo, entre outros campos que envolvem a criação de textos, imagens, sons e suas mesclas.

Particularmente, não estava nos planos do presente autor pesquisar a inteligência artificial generativa. Contudo, a vida cotidiana em sala de aula, enquanto um professor de criação em disciplinas de graduação, o convocou para tal missão, quando, ao final de 2021, um aluno tentou trapacear em um simples exercício criativo empregando a inteligência artificial generativa do começo ao fim para que ela redigisse um e-mail criativo em seu lugar, negando ao docente o fato de que ele havia usado o ChatGPT para terminar rapidamente a tarefa.

Inicialmente, houve o susto e o temor do fim da necessidade do ensino de redação criativa, uma vez que, supostamente, era só apertar um botão e ter um texto escrito em segundos, tarefa que antes levava horas e demandava criatividade por parte do estudante. Na sequência, a reação emocional diante da suposta completude do trabalho criativo da inteligência artificial deu lugar ao reconhecimento racional de suas falhas, quando se pôde enxergar que, na verdade, aquele aluno havia feito um uso raso da ferramenta, apresentando um texto prolixo, correto em termos estilísticos e gramaticais, mas vazio de sentido. E, por fim, tomando emprestada a dicotomia proposta por Umberto Eco³, não sendo nem apocalíptico (apostando no fim do mundo diante de uma nova tecnologia), nem integrado (adotando a tecnologia sem qualquer crítica), assumiu-se o compromisso de compreender as potencialidades e as limitações da inteligência artificial, perspectiva que baliza o presente ensaio.

Queiramos ou não, concordemos ou não com as posturas predatórias das bigtechs, valorizemos ou não o trabalho realizado com o auxílio da máquina, a inteligência artificial generativa já está dada. Agora nos cabe domá-la. E, nessa missão, a crítica genética, área interessada nos processos criativos e na concepção das obras, pode nos auxiliar.

3 ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Trad: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2006.

A inteligência artificial generativa e a excelência da crítica genética

No debate público, muito tem se falado sobre os limites éticos da inteligência artificial generativa, como o desrespeito aos direitos autorais, os vieses algorítmicos excludentes ou a substituição do trabalho humano, aspectos de suma importância para podermos fazer um uso ético das ferramentas. Porém, pouco tem se abordado sobre o que de fato é a inteligência artificial generativa e quais são as suas lógicas e extensões, a partir das quais podemos fazer uma crítica fundamentada. Grande parte das discussões no senso comum sobre a inteligência artificial nada em clichês sem ao menos compreender se estamos em uma piscina repleta de água ou de ácido sulfúrico; se a piscina é redonda ou retangular; se ela é funda ou rasa. Perseguindo o que Dora Kaufman⁴ propõe em relação aos esforços de desmistificação da inteligência artificial, é necessário estabelecermos alguns pressupostos que digam respeito às especificidades dessa tecnologia.

Desvelando a aura mítica em torno da inteligência artificial generativa, podemos compreendê-la a partir do que ela é: um agente inteligente, formatado para captar *inputs*, processá-los a partir de seu treinamento e gerar um *output* criativo, atuando em resposta a esse estímulo⁵. Embora o termo “inteligência artificial”, semanticamente, coloque-nos em oposição à “inteligência natural”, que seria a humana, ela não é nem inteligente, nem um ente que faz tudo sozinho. Como a linguagem reproduz ideologias dominantes, para uma visão mais assertiva das limitações da tecnologia, a expressão “feito *por* inteligência artificial”, tão rotineiramente reproduzida, deveria dar lugar a “feito *com* inteligência artificial”, limando a prosopopeia que reforça sua suposta atuação autônoma.

Em termos gerais, ela é uma ferramenta a serviço de um humano, que, com ela, age: “enquanto artífices, criamos e produzimos com o auxílio de instrumentos que usamos sob a nossa intencionalidade criativa, ao mesmo tempo, em que esses dispositivos direcionam nossas possibilidades criativas”⁶. Ferramentas tecnológicas, em maior ou menor grau, sempre estiveram atreladas ao ato criador⁷. Sem dúvida, pela perspectiva da teoria ator-rede e do agenciamento dos objetos⁸, que também reconhece o poder exercido pelos instrumentos, enquanto agentes, a inteligência artificial generativa é uma ferramenta poderosa, porém

4 KAUFMAN, D. **Desmistificando a inteligência artificial**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022. p. 285.

5 RUSSELL, S; NORVIG, P. **Inteligência artificial**. Uma abordagem moderna. Tradução Daniel Vieira e Flávio Soares Corrêa da Silva. Rio de Janeiro: GEN; LTC, 2022. p. 33-35.

6 GONÇALVES, R. **Cr(i)ação**. Criatividade e inteligência artificial. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023. p. 25.

7 SENNET, R. **O artífice**. Tradução Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2009.

8 LATOUR, B. **Reagregando o social**. Uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: EDUFBA, 2012.

continua sendo uma ferramenta. Ou, como sintetizou a cantora Björk⁹, “toda vez que os humanos inventam algo novo, surge a questão moral de como isso pode ser usado [...] não importa se é sobre fogo, telefone, internet ou inteligência artificial. Sempre surge o mesmo enigma: não é a ferramenta, mas o que se faz com ela”.

Tecnicamente, a inteligência artificial tem a mão humana do começo ao fim: dos insumos e estímulos que a comandam na espera de um resultado, ao produto gerado que deverá ser avaliado pelo humano, passando ainda pela construção do sistema e de seu treinamento. Nesse sentido, diante da inteligência artificial generativa como ferramenta forjada e instrumentada, é preciso recolocar o humano de volta ao centro do processo criativo, o que a crítica genética nos convida a fazer.

Um dos maiores desafios na contemporaneidade para o emprego da inteligência artificial generativa de forma criativa reside na adesão ou não por parte dos usuários aos discursos publicitários que a envolvem. Como analisado em outra oportunidade¹⁰, ferramentas de inteligência artificial como o Bard, agora chamado Gemini, da Google, não têm qualquer pudor em reproduzir a lógica capitalista da mais-valia em sua comunicação, inclusive animalizando o seu público-alvo, representando-os como animais em busca da tutoria de uma máquina, e colocando a máquina como uma forma de se produzir mais resultados com menos esforço, como explicitado em um de seus anúncios: “recebo uma tarefa, peço ajuda ao Bard, termino mais rápido, ganho mais tarefas”.

Crie com rapidez, sem pensar demais, sem pesquisar suas próprias referências, sem enfrentar o ócio criativo, sem se angustiar com a falta de ideias, sem escolher caminhos, e ganhe mais tempo para produzir mais. Sob a égide da rápida efetividade, perdem-se de vista dimensões caras ao movimento criador, como as dúvidas geradoras, as experimentações, os erros e acasos construtores, entre outros aspectos explicitados por Cecília Almeida Salles¹¹. Contudo, isso não quer dizer necessariamente que elas não possam existir, caso a inteligência artificial seja empregada como parte do processo e não como a executora do todo.

Uma vez que a inteligência artificial generativa é o subcampo da inteligência artificial ocupado na geração de produtos criativos verbais, sonoros e/ou visuais e que ela é empregada em processos criativos, a crítica genética é, por excelência, a área do saber apta para fornecer instrumentos analíticos. Seja para observarmos os caminhos geradores, seja para destacarmos as proximidades e os distanciamentos entre a criação da máquina e a criação humana ou ainda compreender as intencionalidades e os movimentos de quem utiliza a ferramenta. É no processo em si e não apenas no resultado gerado pela máquina

9 BJÖRK apud GONÇALVES, R. Op. cit. p. 7.

10 GONÇALVES, R. “A retórica publicitária da torno da I.A.: uma análise da campanha brasileira da ferramenta Bard (Google)”. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v. 13, n. 23, p. 238-250, 2024. DOI: 10.5752/P.2237-9967.2024v13n23p238-250.

11 SALLES, C. A. **Redes de criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2016.

que podemos compreender e criticar a inteligência artificial generativa. Porém, para tal, faz-se preciso cercar a inteligência artificial sem mistificação, articulando o conhecimento técnico advindo das ciências da computação às dinâmicas próprias ao processo criativo.

Tentando cercar a dinamicidade¹² de processos criativos que empreguem ferramentas de inteligência artificial generativa, podemos destacar o *prompt* e a opacidade da máquina como possíveis pontos de partida para sua análise e crítica.

O *prompt*

No paradigma de uma agente inteligente, a máquina só pode operar a partir de um *input* dado pelo usuário – mesmo nos casos de uma automação pré-programada, isto é, de uma geração criativa automática e constante, como no caso dos *bots* em redes sociais que geram postagens recorrentes. Exemplificando essa dinâmica entre *input* do usuário e máquina, podemos sublinhar que, quando se usa o ChatGPT, “conversa-se” com a máquina, pedindo a ela alguma coisa: “por favor, revise o texto a seguir, considerando que ele é um texto de apresentação da minha empresa para investidores”, ou ainda, “por favor, me dê ideias do que jantar hoje tendo na geladeira apenas arroz, cebola, queijo parmesão e ovos”.

Um dos principais aspectos que justificam o crescimento das ferramentas de inteligência artificial nos últimos anos foi o desenvolvimento do Processamento de Linguagem Natural (PLN), habilidade da máquina em processar e produzir textos em diversas línguas “naturais”, como o inglês e o português¹³. Um dos principais resultados foi a facilitação da interação humano-máquina. Além disso, as máquinas passaram a “aprender” com os diversos registros textuais armazenados em seus bancos de dados e as interações que vão “corrigindo” e aperfeiçoando o seu desempenho.

As máquinas fazem o processamento da linguagem natural, podendo simulá-la, corroborando com a humanização que nos faz solicitar tarefas com “por favor” e “obrigado”. Por sua vez, a máquina também nos responde em igual medida de humanização, como no uso estratégico de recursos retóricos que buscam reforçar a função fática da linguagem, como observado em outra oportunidade¹⁴: “Claro, aqui está uma sugestão...”, disse a máquina ao ser solicitada para uma tarefa criativa. Porém, cabe pontuar que “[o processamento de linguagem natural] não é tão ‘natural’ quanto à nossa linguagem verbal humana, embora queira simulá-la”¹⁵, o que irremediavelmente traz diferenças sobre a natureza dessa criatividade textual.

12 SALLES, C. A. **Redes de criação: construção da obra de arte**. Vinhedo: Editora Horizonte, 2016, p. 16.

13 RUSSELL, S.; NORVIG, P. Op. cit. p. 745-775.

14 GONÇALVES, R. “Reflexões teórico-práticas preliminares sobre o uso do ChatGPT como ferramenta criativa na publicidade”. **Signos do consumo**, v.15, n.1, 2023. DOI: 10.11606/issn.1984-5057.v15i1e21097

15 GONÇALVES, R. **Cr(ia)ção**. Op. cit. p. 51.

O Processamento de Linguagem Natural é baseado no paradigma do “modelo de linguagem”, que, por definição, é “uma distribuição de probabilidades que descreve a verossimilhança de qualquer sentença”¹⁶, o que permitiu com que os bancos de dados manejados pelos *softwares* de inteligência artificial pudessem ser mais robustos, ao serem alimentados pelo vasto conhecimento produzido pelos humanos e registrado em texto.

Além disso, a interação entre homem e máquina passou a prescindir de herméticos códigos das linguagens de programação e a se basear em entradas textuais em linguagens “humanas”. Antes, o artista que quisesse empregar a IA como ferramenta em seu processo criativo deveria desenvolver um programa computacional do zero, como fez Harold Cohen no início da década de 1970, um pioneiro na arte feita com automação e inteligência artificial, ou ainda mais recentemente no livro *Bot* (2018), de Clemens Setz, autor austríaco que desenvolveu um *bot* para criar uma obra literária baseada em seus escritos e pensamentos¹⁷.

A esse *input* facilitado pela linguagem natural chamamos de *prompt*, termo que vem do universo duro do pensamento computacional, mas que agora designa toda e qualquer entrada textual fornecida pelo usuário. Olhar o *prompt* de um processo criativo com emprego de inteligência artificial generativa já um primeiro caminho para a investigação do processo criativo que porventura utilize inteligência artificial generativa.

Na empiria, o *prompt* direciona substancialmente o resultado. Uma palavra a mais ou a menos faz toda a diferença. Por exemplo, no caso da geração de imagens com inteligência artificial, em outro artigo¹⁸, realizamos o seguinte experimento: no Dall-E, ferramenta dedicada à geração de imagens, foi pedida uma ilustração de um cachorro andando em uma rua.

Quando se pede “um cachorro andando em uma rua”, a máquina gera um resultado básico: opções de um cachorro sem raça definida andando em uma calçada visto por uma câmera ligeiramente a um palmo de altura do cachorro. Quando passamos a especificar a localização desse cachorro no *prompt*, o resultado começa a variar. “Um cachorro andando na rua em Nova York” traz um resultado diferente de um “cachorro andando em Paris” ou “em Salvador”, fazendo com que o tipo de calçamento (as ruas íngremes de Salvador, os blocos de concreto novaiorquinos...) e a raça desses cachorros (o vira lata caramelo brasileiro, o buldogue francês...) sejam diferentes entre si. Para além dos detalhes pictóricos, por fim, foram testadas instruções de direção de fotografia na construção do *prompt*, como o tipo de lente e a marca do rolo fotográfico, que

16 RUSSELL, S.; NORVIG, P. Op. cit. p. 755.

17 DUPONT, B.; GUESSE, C. “L’artifice de la collaboration écrivain-IA chez Clemens Setz et Hermann Kant”. In. GEFEN, A. (org.) **Créativités artificielles**. La littérature et l’art à l’heure de l’intelligence artificielle. Paris: Les Presses du Réel, 2023. p. 155-188.

18 GONÇALVES, R. **Cr(ia)ção**. Criatividade e inteligência artificial. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023. p. 66-73.

estiveram refletidas nos resultados gerados pela máquina, trazendo a deformação das lentes olho-de-peixe e o azulado característico de certos materiais fotográficos.

Quanto mais detalhada a demanda, mais interessante o resultado. Por isso, tem ultimamente surgido a profissão de designer de *prompt*, um profissional dedicado a saber extrair o melhor da máquina a partir de uma entrada textual completa, criativa e pertinente. Se antes o diretor de arte da publicidade trabalhava sob a perspectiva da busca por imagens para fundi-las no Photoshop, por exemplo, hoje ele pode visualizar em sua mente a imagem que busca e transcrevê-la de forma literal, descritiva e detalhada, para que a máquina a gere, mantendo os critérios criativos de outrora, como instruções de iluminação e fotografia, estilo gráfico, etc. No caso da geração de imagens com inteligência artificial, a literalidade na descrição da imagem a ser gerada é preferível a descrições conotativas, uma vez que a etiquetagem das imagens em seus bancos de dados é denotativa¹⁹.

Cada resultado gerado pela inteligência artificial dependerá do que o usuário pedirá e de como o fará. A construção da demanda por parte do usuário, considerando-se tanto forma como conteúdo, determina de forma cabal o resultado que pode ser gerado pela máquina. Por exemplo, se um falante de português tiver como desafio redigir e revisar um e-mail dirigido a uma professora universitária do México, todas essas informações contextuais são relevantes para o *prompt*, pois a localização do destinatário pode levar à consideração de termos regionais do espanhol falado no México (o emprego de “ustedes” em lugar de “vosotros”, por exemplo); a sua ocupação, ao tom formal do e-mail; o formato textual, à adequação ao gênero epistolar.

Diante do peso dado ao *prompt*, o conhecimento prévio do usuário pode estimular a máquina a trazer resultados mais interessantes, como, por exemplo, no seguinte experimento baseado nos tipos de argumentação elencados por José Luiz Fiorin²⁰, transcrito abaixo.

“Usuário: Revise o texto a seguir deixando-o mais argumentativo: ‘eu não quero mais sair’.

ChatGPT: Decidi que não desejo mais participar de atividades sociais.

Usuário: Deixe o texto mais dedutivo.

ChatGPT: Ao avaliar minhas prioridades e considerar meus interesses atuais, cheguei à conclusão de que não é mais apropriado para mim continuar saindo.

19 RUSSELL, S.; NORVIG, P. Op. cit. p. 812-815.

20 FIORIN, J. L. **Argumentação**. São Paulo: Contexto, 2022.

Usuário: Deixe o texto mais indutivo.

ChatGPT: Depois de algumas reflexões sobre minha rotina e o que realmente valorizo, tenho percebido cada vez mais que sair não está mais entre as minhas preferências.

Usuário: Deixe o texto mais analógico.

ChatGPT: Assim como uma águia que encontra conforto nos limites do seu ninho nas alturas, tenho encontrado uma sensação de acolhimento ao me recolher e optar por não sair mais.”

Os resultados, tão instigantes, só puderam ser gerados pelos *inputs* da “analogia”, da “dedução” e da “indução”, formas de argumentação. Por isso, outro aspecto importante para a construção do *prompt* é o repertório prévio do usuário. A máquina operará a partir das referências dadas. Quanto mais distinta forem as referências, mais distintos serão os resultados.

Em uma era em que os cânones são tidos muitas vezes apenas como escolhas arbitrárias que silenciam outras obras, ou quando a própria ideia de se armazenar na memória pessoal um repertório de referências tem sido deixado de lado diante do fácil acesso a informações ao se “dar um Google”, nunca foram tão necessárias as referências pessoais como agora com a inteligência artificial generativa. Sem elas, o usuário se vê diante dos clichês que as ferramentas com muita facilidade reproduzem devido à sua lógica preditiva e probabilística, querendo acertar pela maioria – como abordaremos a seguir quando destrincharmos a opacidade da máquina.

Prompts pouco detalhados geram *outputs* banais, repetitivos, muito porque a máquina segue um pensamento probabilístico e pouco interessado na inovação. Em sala de aula, os trabalhos mais interessantes que empregam ferramentas de inteligência artificial generativa costumam ser de alunos que testaram muitas possibilidades de *prompt*. O primeiro *prompt*, assim como a primeira ideia, geralmente é incipiente.

No contexto pedagógico, alguns educadores, exauridos de tentar anular toda e qualquer influência da inteligência artificial generativa no processo criativo, têm adotado a estratégia de solicitar aos alunos, junto à entrega de um trabalho criativo (ou não), a indicação de qual *prompt* foi utilizado. Essa é uma forma de tentar compreender o processo e avaliar o quão a fundo o aluno foi em sua interação com a máquina e/ou quão vasto é o seu repertório pessoal. Com isso, a avaliação do aprendizado do aluno consiste não apenas na análise do resultado, mas também na observação do processo, aspecto do qual já se ocupa a crítica genética, o que inclusive reforça ainda mais a pertinência de sua abordagem no contexto contemporâneo atravessado pela inteligência artificial.

A opacidade da máquina

Voltemo-nos agora ao processamento dos *inputs*. Nesse momento, esbarramos na opacidade dos algoritmos. O que sabemos sobre o funcionamento das plataformas de inteligência artificial generativa é apenas uma parte do todo, pois sua lógica algorítmica detalhada é um segredo comercial das *bigtechs*, o que não é exclusividade das empresas de inteligência artificial, uma vez que a mesma opacidade ocorre com os algoritmos das mídias sociais como Instagram ou TikTok e do buscador Google²¹. Diante da opacidade dos algoritmos, tateamos seus rastros.

O que se sabe sobre essas plataformas de IA generativa é que elas são treinadas por bancos de dados robustos, como imagens etiquetadas e textos de toda sorte, em um grande volume. O modelo de *machine learning* se baseia no aprendizado constante da máquina, que faz a varredura em seu acervo de treinamento. A partir da demanda do usuário, ocorrem as técnicas de “reprodução a partir de muitas visualizações”, no caso das imagens, e o já citado “processamento de linguagem natural”, quando falamos do verbal. A lógica de processamento criativo da máquina advém do mundo matemático, domínio, por excelência, do algoritmo, que nada mais é do que uma modelagem matemática, uma “representação abstrata de algum processo”²².

Quando solicitada a imagem de um cachorro andando em uma rua em Paris, por exemplo, a máquina processou rapidamente todas as imagens relacionadas a “cachorro” e “Paris” que tinha em seu acervo, tentando reconhecer padrões visuais entre essas imagens e gerando um novo arquivo a partir da zero dimensionalidade própria às imagens técnicas²³, isto é, a constituição em *pixels* das imagens virtuais. Nisso reside o pensamento preditivo e probabilístico, que faz uma espécie de “média ponderada” entre as referências que tem arquivado e prediz o resultado que satisfará o usuário. A máquina sempre tentará acertar, calculando qual opção será a mais “acertada” diante do que foi pedido e do que ela tem em seu acervo de treinamento.

Experimente falar para a máquina que aquela opção não lhe agrada, peça que ele refaça a sua lição de casa e o usuário verá uma correção na rota sob a lógica preditiva, como observado em outro teste²⁴, onde foi experimentada a criação de uma campanha de Natal para a Coca-Cola a partir da interação com o ChatGPT. A escolha da marca e da temática se deu devido à hipótese de que certamente a máquina haveria de ter muitas informações sobre esses dois *inputs*, “Natal” e

21 PARISER, E. **O filtro invisível**. O que a internet está escondendo de você. Tradução Diego Alfaro. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

22 O'NEIL, C. **Algoritmos de destruição em massa**. Como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia. Tradução Rafael Abraham. Santo André: Rua do Sabão, 2020. p. 30.

23 FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**. Elogia da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

24 GONÇALVES, R. “Reflexões...” Op. cit.

“Coca-Cola”, em seu banco de dados, uma vez que se trata de uma marca centenária que está presente todo final de ano com campanhas natalinas, sendo possível uma varredura mais completa da máquina.

A primeira resposta para uma campanha de Natal para a Coca-Cola girou em torno das ideias de “família reunida em uma mesa” e “felicidade”. Como a máquina chegou a isso? Possivelmente, pela varredura de todas as informações que tinha sobre as históricas campanhas de Natal da marca, que sempre giram em torno dessas duas imagens. A máquina, então, enxergou a maior possibilidade de acerto se seguisse por esse caminho aprendido em seu treinamento, sugerindo até mesmo o slogan “compartilhe a felicidade”, o que, se um aluno mostrasse a um professor de redação publicitária, levaria zero, por ser plágio. A máquina quis acertar e seguiu o caminho da predição probabilística: o padrão que mais se sobressaiu em sua varredura, isto é, o que mais se repetiu foi reproduzido na resposta. Plágio é um conceito pouco ou nada interessante para a máquina, pois não cabe em sua gramaticalidade a ideia de uma criação que não seja reprodução de algum outro texto, mesmo que em grandes ou pequenas partes.

Diante de nossa insatisfação, demonstrada até mesmo de forma rude, para deixar claro o nosso desgosto, a máquina apostou em outro caminho: trouxe uma campanha que ressaltasse o suposto sabor especial que a Coca-Cola teria no Natal, pois ela colocaria especiarias em sua fórmula, o que não tem qualquer embasamento na realidade. “Não gostou de família ou felicidade? Então, seguimos pelo sabor”, caminho oposto à intangibilidade da proposta anterior, imaginou a máquina (e aqui a humanizamos para fins didáticos). A resposta do usuário lhe serve como um *feedback* corretivo, pois a máquina não quer errar, o que é uma questão sensível para o exercício criativo, que muitas vezes não tem o compromisso exclusivo com o acerto. A máquina não quer ser inovadora. Ela quer seguir padrões.

Ainda no campo do nosso tateamento do funcionamento opaco da máquina, deparamo-nos com algo em que máquina é melhor que nós, humanos: a capacidade de perceber e reproduzir padrões em larga escala, aspectos explicitados por John Maeda²⁵. No exercício clássico de formação de todo artista, que é o aprendizado com os mestres, percebendo e reproduzindo seus estilos a fim de aprender técnicas (sejam elas de escrita ou de representação pictórica), a máquina já é graduada. Exemplificando o queremos dizer, o texto escrito com o auxílio de inteligência artificial generativa que se passou pelo Manuel Castells²⁶ só existe porque, primeiramente, há muitos textos do autor e, em segundo lugar, porque seu estilo foi facilmente reconhecido pela máquina.

Essa capacidade de reconhecer e reproduzir padrões em larga escala pode ser interessante para o processo criativo: a máquina pode dar ao usuário um estado

25 MAEDA, J. **How to speak machine**. Computational thinking for the rest of us. USA: Portfolio; Penguin, 2019.

26 CASTELLS, M. “ChatGPT”. **Lavanguardia**. Disponível em: <<https://www.lavanguardia.com/opinion/20230225/8782438/chatgpt.html>>. Acesso em 11 abr. 2025.

da arte, uma estrutura prévia, a partir da qual se pode criar. Um primeiro esboço, um caminho. Quando se faz um curso de roteiro cinematográfico, por exemplo, aprendemos estruturas narrativas. Agora imagine que se queira fazer um roteiro de um filme de terror, por onde começar senão pelas estruturas? O ChatGPT, por exemplo, pode facilmente varrer todos os roteiros do gênero e lhe trazer uma base para o início do seu processo criativo. Claro, se você souber como pedir isso, isto é, se der o *input* certo.

A forma como as ferramentas da inteligência artificial generativa manejará seus bancos de dados pode até ser opaca para nós, mas a noção de seu pensamento preditivo, probabilístico e de percepção e reprodução de padrões já nos ajuda a compreender seu funcionamento e seu processamento.

Considerações finais

No ir e vir dos *inputs* do usuário e dos *outputs* da máquina, a documentação do processo que empregue ferramentas de inteligência artificial generativa, como, por exemplo, a série de *prompts* e repostas maquinais, pode nos dar pistas das lógicas que engendraram os resultados. Trata-se de um processo que não é estanque, mas dinâmico em sua natureza interativa entre homem e máquina. Nesse ponto, do lado da máquina, a perspectiva do mundo matemático deve ser levada em consideração, enquanto, do lado do criador humano, a intencionalidade e o direcionamento do *feedback* são de extrema valia.

No que compete à crítica genética, as marcas da inteligência artificial também podem ser analisadas a partir de um jogo especulativo e imaginativo. Diante de uma imagem produzida com inteligência artificial, por exemplo, podemos realizar o exercício de tentar supor qual foi o *prompt* que a gerou. Quais referências possivelmente foram mencionadas? Como o usuário que gerou a imagem a descreveu? Como sairia a imagem caso tentássemos reproduzir o *prompt* por nós mesmos? Ou, ainda, no lado do treinamento da máquina, quais movimentos artísticos ou imagens possivelmente a máquina visualizou para reproduzir? O que ela deixa escapar como falha na geração da imagem?

No caso de textos, a preocupação deve residir em localizar a intertextualidade produzida pela inteligência artificial. Ao se ler um texto gerado com o auxílio da ferramenta, podemos nos perguntar: quais possivelmente foram as fontes? Sob qual estrutura foi desenvolvida? Além disso, pensando nas camadas do verbal (léxico, gramática, semântica e pragmática)²⁷, o que há de tão padronizado e correto que possivelmente somente uma máquina poderia gerar? Nesse último ponto, docentes e educadores de toda sorte podem investigar a presença ou não do emprego de ferramentas com inteligência artificial em textos de seus alunos avaliando, inicialmente, a presença ou a ausência de erros gramaticais, passo que não é cabal no veredito do uso de inteligência artificial para gerar o conteúdo de forma rápida, uma vez que o estudante pode ter empregado a ferramenta apenas para revisão textual de um texto por ele produzido. Em segundo lugar, o conteúdo

27 GONÇALVES, Renato. **Cr(ia)ção**. Op. cit. p. 55.

em si, caso extremamente repleto de clichês estilísticos e senso comum, espécies de vícios de linguagem próprios ao pensamento preditivo e probabilístico da máquina, pode ser avaliado como procedente de uma ferramenta de inteligência artificial ou não.

Cabe finalizarmos a discussão destacando também que haverá muitos casos em que ferramentas de inteligência artificial generativa serão empregadas e estarão pouco ou nada evidentes, devido à intencionalidade discreta de seu uso. Por exemplo, tomando como referência uma tecnologia ainda mais simples que a inteligência artificial e ainda mais assimilada e pouco discutida, um texto redigido no Word, aplicativo da Microsoft, com o auxílio das ferramentas de correção automática tem menos valor que um texto batido à máquina de escrever, uma vez que à moda antiga demandava-se um pleno conhecimento das regras ortográficas e de concordância verbal em vez de confiar na revisão rápida do computador? A tecnologia pode ser usada não como geradora de conteúdo, mas assistente de sua produção.

Como dito no início, a inteligência artificial generativa já está dada e está desenfreadamente sendo empregada em processos criativos, o que não quer dizer que ela fará todo o trabalho criativo. Para nós, investigadores e criadores, cabe não cairmos no discurso corrente de superpoderes e humanização da inteligência artificial e centralizarmos a ação do humano no ato criativo, ressaltando suas intencionalidades no emprego dessa ferramenta não enquanto um ente, mas como um instrumento. Sozinha, ela não faz nada. Mas o humano pode fazer algo com ela, se souber reconhecer suas potencialidades e suas limitações, que podem ser acessadas pelo *prompt* e pela compreensão da lógica opaca da máquina.

Referências Bibliográficas

- CASTELLS, M. “ChatGPT”. Lavanguardia. Disponível em: <<https://www.lavanguardia.com/opinion/20230225/8782438/chatgpt.html>>. Acesso em 11 abr. 2025.
- DUPONT, B.; GUESSE, C. “L’artifice de la collaboration écrivain-IA chez Clemens Setz et Hermann Kant”. In. GEFEN, A. (org.) **Créativités artificielles**. La littérature et l’art à l’heure de l’intelligence artificielle. Paris: Les Presses du Réel, 2023. p. 155-188.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Trad: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FIORIN, J. L. **Argumentação**. São Paulo: Contexto, 2022.
- FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**. Elogia da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- GONÇALVES, R. “A retórica publicitária da torno da I.A.: uma análise da campanha brasileira da ferramenta Bard (Google)”. **Dispositiva**, Belo Horizonte, v. 13, n. 23, p. 238-250, 2024. DOI: 10.5752/P.2237-9967.2024v13n23p238-250.
- GONÇALVES, R. “Reflexões teórico-práticas preliminares sobre o uso do ChatGPT como ferramenta criativa na publicidade”. **Signos do consumo**, v.15, n.1, 2023. DOI: 10.11606/issn.1984-5057.v15i1e21097
- GONÇALVES, R. **Cr(ia)ção**. Criatividade e inteligência artificial. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2023. p. 25.
- KAUFMAN, D. **Desmistificando a inteligência artificial**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022. p. 285.
- LATOURETTE, B. **Reagregando o social**. Uma introdução à teoria do ator-rede. Salvador: EDUFBA, 2012.
- MAEDA, J. **How to speak machine**. Computational thinking for the rest of us. USA: Portfolio; Penguin, 2019.
- O’NEIL, C. **Algoritmos de destruição em massa**. Como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia. Tradução Rafael Abraham. Santo André: Rua do Sabão, 2020. p. 30.
- PARISER, E. **O filtro invisível**. O que a internet está escondendo de você. Tradução Diego Alfaro. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- RUSSELL, S.; NORVIG, P. **Inteligência artificial**. Uma abordagem moderna. Tradução Daniel Vieira e Flávio Soares Corrêa da Silva. Rio de Janeiro: GEN; LTC, 2022. p. 33-35.

SALLES, C. A. **Redes de criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Editora Horizonte, 2016.

SENNET, R. **O artífice**. Tradução Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2009.