COMO SERÃO OS ARTISTAS DO FUTURO?

ANDRÉ PEZZOTTI

RESUMO
Este artigo explora as transformações na prática artística decorrentes do desenvolvimento da inteligência artificial (IA), discutindo os impactos positivos e negativos da implementação da tecnologia na produção artística. O objetivo principal é compreender como a IA está redefi-i nindo o papel do artista contemporâneo e do futuro. A metodologia empregada foi qualitativa, baseada em revisão bibliográfica e análise de estudos de caso de artistas e obras que integram IA em seus processos criativos. Os resultados apontam para uma crescente colaboração entre humanos e máquinas, o que expande as possibilidades de expressão, mas também levanta questões sobre autoria, ética e autenticidade. A conclusão é que o artista do futuro será cada vez mais um curador de processos, possuidor de conhecimento técnico e crítico de ferramentas digitais.

PALAVRAS-CHAVE: Arte digital; Inteligência Artificial; Criatividade; Autoria; Futuro da arte.

ABSTRACT
This article explores the transformations in artistic practice resulting from the development of artificial intelligence (AI), discussing the positive and negative impacts of this technology's implementation on artistic production. The main objective is to understand how AI is redefi-i ning the role of contemporary and future artists. The methodology employed was qualitative, based on a literature review and analysis of case studies of artists and works that integrate AI into their creative processes. The results point to a growing collaboration between humans and machines, which expands the possibilities of expression but also raises questions about authorship, ethics, and authenticity. The conclusion is that the artist of the future will increasingly be a curator of processes, possessing technical knowledge and a critical understanding of digital tools.

KEY-WORDS: Digital art; Artificial Intelligence; Creativity; Authorship; Future of art.

INTRODUÇÃO

A arte sempre refletiu os avanços tecnológicos de sua época. Da invenção da fotografia ao processamento digital de imagens, os artistas utilizaram novas ferramentas para expressar suas visões. Com o advento da inteligência artificial, surgiu um novo paradigma: máquinas capazes de gerar imagens, composições musicais e textos antes considerados exclusivamente humanos. Este artigo tem como objetivo analisar o impacto da inteligência artificial na comunidade artística, levantando questões sobre o papel dos artistas nas próximas décadas.

A justificativa para esta pesquisa é a crescente adoção de sistemas de inteligência artificial por artistas e instituições culturais, o que requer uma reflexão crítica sobre as limitações e o potencial dessa tecnologia. O objetivo é compreender como a inteligência artificial está transformando a prática artística, os benefícios e riscos que ela traz, e propor uma visão de futuro para os profissionais da arte.

A metodologia adotada foi qualitativa e baseada em revisão bibliográfica e estudos de caso documentados em publicações científicas e relatórios de eventos artísticos contemporâneos.

REVISÃO DE LITERATURA

O DIÁLOGO HISTÓRICO ENTRE ARTE E TECNOLOGIA

A relação entre arte e tecnologia não é um interesse recente, mas um diálogo contínuo que atravessa séculos. Da invenção da perspectiva linear no Renascimento aos experimentos com fotografia no século XIX, os artistas sempre utilizaram inovações tecnológicas para expandir seus meios de expressão. No entanto, foi no século XX — com a ascensão da tecnologia como meio e linguagem — que essa conexão se fortaleceu e adquiriu um contorno conceitual mais complexo.

O filósofo tcheco-brasileiro Wilm Flus-

ser foi um dos primeiros pensadores a propor uma análise radical das imagens tecnológicas (imagens geradas por dispositivos automáticos como câmeras). Em seu livro Black Box Philosophy (1983), Flusser afirmou que os fotógrafos não criam imagens livremente, mas operam um programado cuja estrutura interna determina os limites das escolhas possíveis. O dispositivo fotográfico, que ele chamou de "caixa preta", limita a liberdade criativa do operador, restringindo-a a um conjunto de opções previstas pelo programador do dispositivo. Essa ideia de prenúncia crítica contemporânea aos sistemas digitais e algoritmos criativos. Nesses algoritmos, os artistas, ao interagirem com softwares ou inteligência artificial, estão dentro de uma matriz de possibilidades construídas por outros (geralmente engenheiros, designers de interface ou desenvolvedores de sistemas). Nesse sentido, a criação artística torna-se uma navegação por um sistema de regras implícitas, deslocando o direito de criar de um domínio puramente humano para uma dimensão híbrida mediada pela lógica tecnológica.
Flusser argumenta ainda que essas imagens tecnológicas possuem uma lógica própria, diferente das imagens tradicionais. Elas são geradas por processos automatizados e, portanto, fechadas do espectador uma nova alfabetização visual e uma nova consciência crítica sobre o papel do artista como programador ou "funcionário" desses dispositivos.
Observando o contexto do século XXI, Lev Manovich amplia esse debate ao colocar o software no centro de criação cultural. Em seu livro "A Linguagem das Novas Mídias" (2001), ele argumenta que softwares de edição, modelagem e processamento de dados, como Adobe Photoshop, Final Cut, Maya e até as mesmas linguagens de programação, forneceram ferramentas fundamentais não apenas para a criação artística, mas também para o pensamento estético.
Para Manovich, o software é mais do que uma ferramenta: ele define a gramática das mídias digitais, assim como a linguagem define os limites do pensamento na filosofia da linguagem. Portanto, ao utilizar um programa para criar arte, o artista, consciente ou deliberadamente, absorve as suposições estruturais pelo sistema – desde a forma como as camadas são organizadas até os filtros e transações disponíveis. O software impõe uma lógica que molda o conteúdo de suas criações.
Esse raciocínio desloca o foco da análise crítica da "mão" do artista para o ambiente computacional em que ele opera. O processo de criação artística contemporâneo é, portanto, entendido como uma conexão entre assuntos humanos e sistemas tecnológicos, onde as decisões estéticas estão profundamente inseridas na estrutura do código. Além disso, Manovich propõe o conceito de softwareficação da cultura, por meio do qual as formas de visualizar, pensar, editar e divulgar imagens, filhos e textos são cada vez mais mediados por software. O software atua como um "filtro cultural" que orienta práticas criativas e interpretativas.
Tanto Flusser quanto Manovich nos ajudam a compreender que a tecnologia não é neutra no mundo da arte contemporânea. Ela molda a produção e a percepção artística. Flusser situa as noções de autoria e liberdade na estrutura tecnológica dos dispositivos, enquanto Manovich chama nossa atenção para o papel do software como matriz cultural e cognitiva que estrutura formas de expressão e pensamento.
Essa mudança histórica e teórica revela uma mudança de paradigma: a criação artística não é mais simplesmente uma expressão subjetiva, mas também um produto de arquiteturas tecnológicas e lógicas computacionais que orientam – em certa medida – o comportamento criativo. Isso prepara o cenário para os debates atuais sobre IA na arte, nos quais a mediação tecnológica desempenha um papel mais complexo e profundo.

A EMERGÊNCIA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COMO AGENTE CRIATIVO

Os avanços na tecnologia de IA, especialmente as redes neurais profundas (aprendizagem profunda), inauguraram uma nova era no debate entre arte e criação. Embora a tecnologia já tenha sido considerada uma extensão das capacidades humanas — como um pincel, uma câmera ou um software —, muitos autores agora desejam a IA como um agente parcialmente criativo, capaz de gerar resultados originais e tomar deci-

sões estéticas sem intervenção humana direta. Nesse contexto, McCormack et al. (2019) propuseram o conceito de cocriação humano-máquina, argumentando que a AI pode atuar como um parceiro criativo em vez de apenas uma ferramenta obediente. Algoritmos de IA — como GANs (redes generativas adversárias), Transformers e modelos evolucionários — não se limitam a executar comandos, mas aprender padrões, selecionar elementos e gerar novas imagens, filhos ou textos a partir de dados de treinamento. Esse processo envolve uma emergência estética que, às vezes, excede a previsibilidade dos programadores. Esse conceito de cocriação rompe a dicotomia tradicional entre o sujeito criativo (humano) e o objeto/ferramenta (máquina). A criação torna-se um processo distribuído, não qual tanto o artista quanto o sistema computacional participam da geração da obra — embora de maneiras diferentes. Por exemplo, o artista pode escolher inserir dados, ajustar hiperparâmetros, treinar o modelo e organizar os resultados, mas o conteúdo final geralmente é gerado sem intervenção manual direta. Assim, como discutido por Ahmed Elgammal (2020), emerge a figura do artista-curador-algoritmo.

O exemplo mais representativo dessa discussão é o grupo de arte francês óbvio, que vendeu um retrato de Edmond de Belamy na Christie's em 2018, uma imagem gerada por uma GAN treinada em milhares de retratos da época. A obra foi vendida por US$ 432.500, superando em muito, sua estimativa inicial e atraindo ampla atenção internacional. O grupo utilizou uma técnica chamada GAN (Generative Adversarial Network), desenvolvida por Ian Goodfellow em 2014, que utiliza duas redes neurais: um gerador, que cria imagens; e um discriminador, que avalia essas imagens estão próximas dos padrões do mundo real. Por meio desse jogo competitivo, o sistema aprende a gerar imagens cada vez mais estatisticamente "realistas".

No entanto, a disputa gira não apenas em torno da estética das imagens, mas também principalmente em torno da autoria e da legitimidade artística:

- O código usado para treinar a GAN é de domínio público (baseado no trabalho de um jovem programador americano, Robbie Barrat, que inicialmente não foi creditado);
- O trabalho não envolve intervenção artística direta no conteúdo visual (as imagens geradas não foram pintadas ou manipuladas digitalmente);
- O nome "Óbvio" credita o trabalho, mas o programador, o conjunto de dados, o algoritmo e o curador de títulos autoria.

O caso destaca a zona cinzenta entre autoria, originalidade e direitos de propriedade intelectual no contexto da arte gerada por IA. Com base em dados históricos e código fonte aberto fornecido por terceiros, quem é o proprietário do trabalho gerado pelo algoritmo? A IA é um autor, uma ferramenta ou algo entre os dois?

O caso "Óbvio" suscitou uma reflexão mais ampla sobre a possibilidade de uma autoria algorítmica ser reconhecida em nível jurídico e filosófico. Atualmente, na esfera jurídica internacional, a lei de direitos autorais não permite a IA como sujeito jurídico.

O autor deve ser uma pessoa física ou jurídica (no caso de uma empresa). Isso significa que, para fins legais, qualquer criação gerada por IA deve ser atribuída a um ser humano – ou que reforce o papel do operador/curador humano como o responsável final pela obra.

De uma perspectiva filosófica, no entanto, o panorama é mais nebuloso. Teóricos como Dominic McIver Lopes e Margaret Boden exploraram se a criatividade poderia ser uma propriedade emergente de sistemas não humanos, desde que atendessem a critérios como novidade, valor e intenção explícita. Apesar de sua falta de consciência e intenção, a IA atual tem sido capaz de produzir resultados esteticamente relevantes e imprevisíveis, reacendendo assim os debates sobre criatividade.

O advento dessas tecnologias também desafiou o modelo romântico do artista como gênio individual, atualizando-o por uma visão ecológica e distribuída da criação, em que humanos, máquinas, dados e sistemas de aprendizagem interagem dinamicamente. O controle total sobre a obra dá lugar à cocriação, e o produto fi-i nal é frequentemente fruto de interações complexas.

Nesse contexto, o papel do artista não desaparece, mas se transforma. Ele se

torna orquestrador de sistemas, construtor de processos e editor de resultados. Isso não diminui o valor de suas criações, mas exige novas habilidades técnicas, críticas e curatoriais.

O NOVO PAPEL DO ARTISTA: DE ARTESÃO A ARQUITETO DE PROCESSOS CRIATIVOS.

Os avanços da inteligência artificial no campo da produção artística revolucionaram nossa compreensão do papel do artista. Longe de suprimir a figura do criador, como alguns pessimistas temiam, a IA está impulsionando uma reconfiguração do papel da arte, de acordo com Ahmed Elgammal (2020), pesquisador e diretor do Laboratório de Arte e Inteligência Artificial da Universidade Rutgers. Essa reconfiguração transforma o artista de gestos manuais e criação direta em um estrategista criativo, alguém que organiza, dirige e coordena processos algorítmicos complexos.

Nesse novo paradigma, os artistas contemporâneos não são mais artes no sentido tradicional, não mais limitados à execução técnica direta de suas obras, mas passam a selecionar múltiplos papéis inter-relacionados:

Programador: Desenvolver ou ajustar sistemas computacionais, escrever ou manipular código, definir uma arquitetura de modelos de IA, como redes adversárias gerativas (GANs), transformadoras ou redes convolucionais.

Curador: Selecionar o conjunto de dados que servirá de base para o aprendizado de IA — uma decisão crucial, pois os dados definem os limites estéticos e semânticos da obra. Nesse contexto, a curaria de dados equivale à escolha de uma paleta ou materiais em obras tradicionais.

Edição: Analisar, filtrar e selecionar os resultados gerados por IA, aplicando preços estéticos, conceituais ou técnicos para decidir quais obras serão finalizadas, exibidas ou descartadas. Mesmo que a IA gere centenas ou milhares de variações, os retoques finais — a legitimação artística — permanecem nas mãos dos humanos.

A criatividade, portanto, passa da execução para o design do processo. O artista se torna o arquiteto do processo criativo mediado por algoritmos, controlando o sistema que gera a imagem, o som ou o texto — mas não necessariamente todos os detalhes do resultado final. O foco está em moldar as condições sob as quais a obra emerge, em vez de sua produção direta. Essa nova abordagem aproxima o artista da figura do diretor de arte algorítmico — um papel que combina expertise técnica, sensibilidade estética, capacidades de design de sistemas e padrões curatoriais. Em vez de assumir todas as tarefas, o artista, como diretor artístico, coordena uma variedade de elementos (humanos e não humanos), define uma visão criativa, diretrizes e supervisão do processo criativo.

Esse modelo é semelhante ao funcionamento de áreas como o cinema, onde o diretor não é mais um fotógrafo, um engenheiro de iluminação ou um ator, mas sim orquestra uma rede complexa de decisões e agentes para concretizar uma visão criativa. No campo da arte baseada em IA, os mesmos princípios se aplicam: os direitos criativos são descentralizados, mas ainda guiados por projetos artísticos claros, mesmo que esses sejam expressos por meio de instruções computacionais.

Essa mudança exige que os artistas não sejam apenas proficientes em ferramentas digitais, mas também:

- Alfabetização algorítmica, entendendo como a IA funciona e suas limitações;
- Ética de dados, na escolha de materiais de treinamento (imagens e obras especialmente protegidas por direitos autorais);
- Pensamento crítico, questionando o papel da tecnologia na cultura visual contemporânea. A mudança de artista-artesão para artista-programador também significa reexaminar conceitos clássicos como ocasionais, autoria e originalidade. Na tradição artística romântica, as despesas estavam intimamente relacionadas a um gesto pessoal, à assinatura pessoal do criador. No entanto, na arte generativa contemporânea, a originalidade pode existir na ideia e na configuração do sistema, não necessariamente na execução física da obra.

Dessa forma, a obra se torna um evento processual, resultado da interação entre pessoas, máquinas, dados e algoritmos. Por sua vez, a criatividade não desaparece – ela se apresenta em uma nova forma, mais abstrata, sistemática e rela-

cional. Como observa Elgammal (2020): "A IA não substitui os artistas, mas sim redefine seu papel". Os artistas tornam-se, assim, intermediários da inteligência: humana, artificial e cultural. Eles projetaram não apenas imagens, mas também ecologias de criação, zonas de interação entre o humano e o não humano, o acaso e a intenção, o código e o significado.

FERRAMENTA OU AGENTE CRIATIVO? DUAS VISÕES SOBRE A IA NA ARTE.

A introdução da IA no mundo da arte exige uma distinção conceitual fundamental entre dois modos de ação tecnológica: a IA como ferramenta e a IA como sujeito criativo. Essa distinção não é apenas técnica, mas também tem profundas implicações filosóficas, éticas e estéticas, pois toca diretamente em conceitos como criatividade, autoria e intencionalidade.

IA COMO FERRAMENTA: UMA EXTENSÃO DA SUBJETIVIDADE HUMANA

Em uma perspectiva mais tradicional, a IA é vista como uma ferramenta avançada, uma extensão das capacidades humanas. Nesse modo, sistemas de IA como DALL·E, Midjourney, Runway ML ou Amper Music funcionam como ambientes criativos auxiliares: humanos fornecem instruções (prompts, conjuntos de dados, parâmetros) e o sistema responde com sugestões visuais, sonoras ou textuais, ampliando assim as capacidades criativas do usuário. Como uma câmera, um pincel ou um software de edição digital, a IA é entendida aqui como um meio de expressão, cujo poder reside em sua capacidade de processamento de grandes detalhes de dados, padrões complexos e gerar soluções extraordinárias que são difíceis ou lentas de serem alcançadas apenas com a cognição humana. Nesse caso, o controle criativo está exclusivo nas mãos do artista.

Essa visão está mais alinhada com a tradição instrumental da tecnologia: a máquina é um suporte, não um sujeito. Apesar de sua sofisticação, a IA é incapaz de fazer julgamentos estéticos independentes ou expressar objetivos artísticos, mas sim de atuar como um colaborador técnico de alto nível.

Uma segunda visão - mais controversa e provocativa - é que alguns sistemas de IA, especialmente aqueles baseados em aprendizagem profunda (por exemplo, redes adversárias generativas (GANs), Transformers, LLMs e redes neurais recorrentes), podem ser considerados agentes criativos limitados. Isso não significa que possuam consciência ou subjetividade, mas sim que sejam capazes de agir autonomamente de acordo com um conjunto de regras aprendidas ou programadas para produzir obras originais sem supervisão humana constante. Nessa abordagem, a IA não apenas executa comandos, mas faz escolhas criativas dentro do espaço de possibilidades: escolhe composições, gera novas combinações, introduz variações e até cria seu próprio "estilo". Os resultados não são totalmente previsíveis, o que nos leva ao conceito de "emergência criativa", explorado por Margaret Boden (1998) e Jon McCormack et al. (2019).

O desconforto com essa visão reside no fato de ela desafiar a centralidade da subjetividade humana na arte, argumentando que máquinas — mesmo sem emoções ou consciência — podem produzir conteúdo esteticamente válido e culturalmente relevante. O público muitas vezes não consegue distinguir se uma obra foi criada por um humano ou por um algoritmo, complicando os critérios tradicionais de avaliação. Embora a criatividade da IA seja fascinante, é importante enfatizar que esses sistemas não existem isoladamente. Mesmo os modelos de IA mais avançados são treinados com grandes quantidades de dados humanos: obras de arte, textos, músicas, vídeos, estruturas narrativas, imagens históricas. Ela aprende padrões a partir desses materiais, verifica recorrências e explora a recombinação probabilística. Portanto, a IA não é um "gênio criativo" no sentido romântico. Ela não inventa a linguagem — ela a recodifica. Sua produção pode ser vista como um ato de remixagem algorítmica que produz novidade dentro de limites estatísticos. Isso reacendeu debates fundamentais sobre:

- Originalidade: Uma obra gerada por meio de combinação estatística pode ser considerada verdadeiramente nova?
- Autoria: Quem é o criador — o programador, o artista que apresentou a entrada, o conjunto de dados ou o próprio modelo?
- Intenção: Uma obra de arte precisa necessariamente de intencionalidade subjetiva? Em vez de substituir artistas,

críticos contemporâneos argumentam que a IA estende o conceito de autoria a um âmbito mais distribuído, no qual humanos e máquinas colaboram em ecossistemas criativos complexos.

Alguns teóricos para propor um modelo intermediário para a compreensão do papel da IA na arte: o conceito de delegação e agência. Nessa abordagem, o artista continua sendo o principal agente criativo, mas delega parte do processo criativo a um sistema computacional, confiando a ele a produção de uma obra que atende aos padrões estéticos esperados - mesmo que de maneiras inesperadas.
Essa visão ressoa com as correntes como a estética pós-humanista, que questiona a centralidade do sujeito humano moderno e propõe uma arte na qual a criatividade é uma propriedade emergente de redes híbridas — envolvendo máquinas, humanos, dados e ambientes sociotécnicos e afetivos.

METODOLOGIA
Este estudo é de natureza exploratória e qualitativa. Foi realizada uma revisão bibliográfica com foco em artigos, livros e teses publicados entre 2015 e 2024 que tratam da relação entre arte e IA. A base de dados utilizada inclui Scielo, Google Scholar, e periódicos internacionais de arte digital.
Foram selecionados três estudos de caso para análise: (1) o coletivo Refik Anadol Studio, que usa IA para transformar dados em arte visual; (2) a obra "The Next Rembrandt", projeto colaborativo com IA para gerar uma pintura inédita no estilo de Rembrandt; e (3) artistas brasileiros como Rebeca Matta, que exploram a interação entre biotecnologia e inteligência algorítmica.
A análise baseou-se na interpretação crítica das práticas artísticas e no discurso dos próprios artistas sobre o uso da IA.

RESULTADOS
Este estudo é exploratório e de natureza qualitativa. A revisão bibliográfica se concentra em artigos, livros e trabalhos publicados entre 2015 e 2024 que exploram a relação entre arte e IA. As bases de dados utilizadas incluem Scielo, Google Acadêmico e International Journal of Digital Art.

Três estudos de caso foram selecionados para análise: (1) o coletivo Refik Anadol Studio, que utiliza IA para transformar dados em arte visual; (2) "The Next Rembrandt", um projeto colaborativo que utiliza IA para criar uma pintura no estilo de Rembrandt; e (3) artistas brasileiros, como Rebeca Matta, que exploram a interação entre biotecnologia e inteligência algorítmica.
A análise baseia-se em uma leitura crítica das práticas artísticas e dos próprios discursos dos artistas sobre o uso da IA.

CONCLUSÃO
O artista do futuro será um híbrido de programador, curador, filósofo e criador. Longe de substituir os humanos, a IA os transforma e os expande. No entanto, essa transformação exige responsabilidade crítica, treinamento interdisciplinar e novas normas legais e estéticas.
A arte continua sendo uma linguagem humana, mesmo quando mediada por máquinas. O desafio é preservar a intencionalidade, a emoção e o questionamento ético que a arte sempre representou.
Como direcionamento futuro, sugerimos um estudo mais aprofundado do impacto social da arte gerada por IA e um estudo comparativo de acessibilidades públicas de obras humanas e algorítmicas.
A arte continua sendo uma linguagem humana, mesmo quando mediada por máquinas. O desafio é preservar a intencionalidade, a emoção e o questionamento ético que a arte sempre representou.
Como direcionamento futuro, sugerimos um estudo mais aprofundado do impacto social da arte gerada por IA e um estudo comparativo de acessibilidades públicas de obras humanas e algorítmicas.

REFERÊNCIAS

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1985.

(Original: "Für eine Philosophie der Fotografie", 1983)

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

MCCORMACK, Jon et al. Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art. In: Proceedings of the ICCC 2019 – Tenth International Conference on Computational Creativity. Charlotte: Association for Computational Creativity, 2019. p. 196–203. Disponível em: https://computationalcreativity.net/iccc2019/. Acesso em: 02 mar. 2025.

ELGAMMAL, Ahmed. AI is blurring the definition of artist. American Scientist, May– June 2020. Disponível em: https://www.americanscientist.org/article/ai-is-blurring-thedefinition-of-artist. Acesso em: 02 mar. 2025.

OBVIOUS. Portrait of Edmond de Belamy, 2018. Leiloado por Christie's. Informações disponíveis em: https://www.christies.com/en/lot/lot-6171324. Acesso em: 02 mar. 2025.

BARRAT, Robbie. AI Generated Nude Portrait #7Frame. 2017. Projeto disponível no GitHub. Disponível em: https://github.com/robbi5/AI-generated-nudes. Acesso em: 02 mar. 2025.

CHRISTIE'S. Is artificial intelligence set to become art's next medium? Christie's, 2018. Disponível em: https://www.christies.com/features/A-collaboration-betweentwo-artists-one-human-one-a-machine-9332-1.aspx. Acesso em: 02 mar. 2025.

ELGAMMAL, Ahmed. AI is blurring the definition of artist. American Scientist, May– June 2020. Disponível em: https://www.americanscientist.org/article/ai-is-blurring-thedefinition-of-artist. Acesso em: 02 mar. 2025.

GOODFELLOW, Ian et al. Generative adversarial nets. In: Advances in neural information processing systems, v. 27, 2014. Disponível em: https://papers.nips.cc/paper_files/paper/2014/file/5ca3e9b122f61f8f06494c97b1afccf3-Paper.pdf. Acesso em: 02 mar. 2025.

MCCORMACK, Jon et al. Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. In: Proceedings of the Tenth International Conference on Computational Creativity (ICCC 2019). Charlotte: Association for Computational Creativity, 2019. p. 196–203. Disponível em: https://computationalcreativity.net/iccc2019/assets/iccc_proceedings_2019.pdf. Acesso em: 02 mar. 2025.

OBVIOUS. Portrait of Edmond de Belamy, 2018. Obra leiloada por Christie's. Informações disponíveis em: https://www.christies.com/en/lot/lot-6171324. Acesso em: 03 mar. 2025.

OPENAI. Generative models and the future of creative work. OpenAI, 2023. Disponível em: https://openai.com/research/generative-models-and-creativity. Acesso em: 03 mar. 2025.

ELGAMMAL, Ahmed. AI is blurring the definition of artist. American Scientist, [S.l.], v. 108, n. 3, p. 162–167, May–June 2020. Disponível em: https://www.americanscientist.org/article/ai-is-blurring-the-defi-initionof-artist. Acesso em: 03 mar. 2025.

ELGAMMAL, Ahmed. AI Art: What artists can do that AI can't (and vice versa). Harvard Data Science Review, Special Issue 2, 2020. Disponível em: https://hdsr.mitpress.mit.edu/pub/2v7vl908. Acesso em: 10 jul. 2025.

MCCORMACK, Jon et al. Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. In: Proceedings of the Tenth International Conference on Computational Creativity (ICCC 2019). Charlotte: Association for Computational Creativity, 2019. p. 196–203. Disponível em: https://computationalcreativity.net/iccc2019/assets/iccc_proceedings_2019.pdf. Acesso em: 03 mar. 2025.

RUNCO, Mark A.; JAAGER, Gerard J. The Standard Definition of Creativity. Creativity Research Journal, [S.l.], v. 24, n. 1, p. 92–96, 2012.

Disponível em: https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092. Acesso em: 03 mar. 2025.

BODEN, Margaret A. Creativity and artificial intelligence. Artificial Intelligence, v. 103, n. 1–2, p. 347–356, 1998.

BODEN, Margaret A. Creativity and artificial intelligence. Artificial Intelligence, Amsterdam, v. 103, n. 1-2, p. 347–356,

Mar. 1998.

DOI: https://doi.org/10.1016/S0004-3702(98)00055-1. Acesso em: 03 mar. 2025. ELGAMMAL, Ahmed. AI is blurring the definition of artist. American Scientist, [S.l.], v. 108, n. 3, p. 162–167, May–June 2020.

Disponível em: https://www.americanscientist.org/article/ai-is-blurring-the-defi-initionof-artist. Acesso em: 03 mar. 2025.

MCCORMACK, Jon et al. Autonomy, authenticity, authorship and intention in computer generated art. In: Proceedings of the Tenth International Conference on Computational Creativity – ICCC 2019. Charlotte, NC: Association for Computational Creativity, 2019. p. 196–203. Disponível em: https://computationalcreativity.net/iccc2019/assets/iccc_proceedings_2019.pdf. Acesso em: 03 mar. 2025.

MIDJOURNEY. Midjourney AI Art Generator. Midjourney, 2022. Disponível em: https://www.midjourney.com. Acesso em: 04 mar. 2025.

OPENAI. DALL·E 2: Creating images from text. OpenAI, 2022. Disponível em: https://openai.com/dall-e-2. Acesso em: 04 mar. 2025.

RUNCO, Mark A.; JAAGER, Gerard J. The standard definition of creativity. Creativity Research Journal, [S.l.], v. 24, n. 1, p. 92–96, 2012. DOI: https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092. Acesso em: 04 mar. 2025.