

A CRISE ESTÉTICA NOS TEMPOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: UMA DISCUSSÃO SOB AS PERSPECTIVAS DE JEAN BAUDRILLARD, SUSAN SONTAG, ANDRÉ BAZIN, PIERRE LÉVY E JACQUES RANCIÈRE

 <https://doi.org/10.63330/aurumpub.073-004>

Glauber Brasileiro Batista Filho

Especialista em Neurociências, Educação e Desenvolvimento infantil
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS)

Especialista em Cinema e Linguagem audiovisual

Faculdade Iguaçu (FI)

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-4464-4053>

Resumo

A produção massiva de imagens e vídeos sintéticos por sistemas de inteligência artificial generativa instaurou uma crise estética que compromete a capacidade de distinguir o registro do artifício e reconfigura a percepção da realidade. O artigo investiga esse fenômeno por meio de pesquisa teórica de natureza qualitativa, desenvolvida como revisão narrativa da literatura, que articula o pensamento de Jean Baudrillard, Susan Sontag, André Bazin, Pierre Lévy e Jacques Rancière como referencial conceitual. O objetivo geral consiste em examinar filosoficamente de que modo as imagens geradas por esses sistemas abalam a percepção estética da realidade. Como objetivos específicos, o estudo analisa a fusão entre o real e o virtual, investiga a manipulação dos afetos humanos pela imagem sintética e discute possibilidades de resistência à captura corporativa da potência de virtualizar. A análise indica que o vocabulário conceitual dos cinco autores, formulado em sua maior parte antes do surgimento dessas tecnologias, descreve com precisão seus efeitos estéticos, éticos e políticos, revelando uma trajetória contínua que vai da fotografia indicial ao simulacro sem referente. O estudo conclui que o irreal se converteu no novo real e o artificial na nova organicidade da experiência contemporânea, uma vez que a imagem sintética passou a anteceder aquilo que outrora se limitava a representar. Como contribuição crítica, aponta a reconstrução de formas coletivas de percepção e de interpretação como via de enfrentamento da homogeneização promovida pela lógica de mercado das grandes corporações digitais.

Palavras-chave: Crise Estética; Imagem Sintética; Inteligência Artificial Generativa; Simulacro; Virtualização.

1 INTRODUÇÃO

Representar a realidade nunca foi um gesto neutro. O modo como se organiza o visível responde a uma disputa política e ideológica pelas formas de ver, de sentir e de compreender o mundo sensível. Jacques Rancière (2012, p. 100) demonstra que toda configuração do visível e do dizível, seja no traçado de linhas, na disposição de palavras ou na repartição de superfícies, desenha ao mesmo tempo partilhas do espaço comum e formas de habitá-lo. O autor acrescenta que a hierarquia das artes esteve historicamente alinhada à hierarquia social, a uma determinada “repartição social dos lugares e das dignidades” (Rancière, 2012, p. 116). Segue-se daí que a classe dominante de cada tempo histórico tende a estabelecer a percepção legítima da realidade, delimitando o que pode ser visto, sentido e, por consequência, acreditado como verdadeiro. É nesse cenário de disputa perceptiva que o cinema aparece. Sua origem não está na arte autônoma que hoje se costuma reconhecer, e sim numa técnica de captura imediata da natureza diante da objetiva, fundada na “objetividade essencial” da lente fotográfica e na ausência de intervenção criadora do homem no instante do registro (Bazin, 2018).

A objetividade mecânica do dispositivo não elimina, contudo, a mediação de quem opera a câmera. Aquele que recorta um espaço-tempo do mundo constrói para si uma parcela do real, investida de uma estética particular. Ao espectador resta a liberdade de interpretar o que lhe é oferecido, pois, como reconhece o próprio Bazin (2018), “o cinema é uma linguagem”. Nenhum vídeo entrega o real em sua totalidade: entrega um fragmento editado e enquadrado segundo escolhas que já constituem, em si mesmas, uma tomada de posição estética e, em última instância, política.

Ao longo do século XX, o refinamento das técnicas cinematográficas permitiu construir realidades paralelas cada vez mais plásticas, sem que se abandonasse a referência a um registro fotográfico anterior. A massificação das inteligências artificiais generativas de imagem e vídeo, na primeira metade da década de 2020, rompeu esse limite. Com alguns comandos textuais, qualquer usuário passou a produzir imagens hiper-realistas e integralmente artificiais, tenham elas partido ou não de uma fonte real. O resultado é uma realidade plástica moldada ao critério de quem a encomenda, irreal e estéril, produzida sem a transferência de realidade da coisa para sua reprodução de que falava Bazin (2018) e sem relação com qualquer referente que a preceda (Baudrillard, 1991, p. 13).

Esse deslocamento tem história. As nações do chamado terceiro mundo, que atravessaram um intenso processo de aculturação sobretudo a partir da segunda metade do século XX, absorveram, pelo cinema estadunidense, uma estética descolada da realidade social em que efetivamente viviam. Baudrillard (1991, p. 20-21) já lera nesse movimento a mesma operação que identificou na Disneylândia: dissimular a hiper-realidade do próprio *american way of life* exportado ao restante do mundo. O imaginário contemporâneo herdou essa lógica e hoje reimagina um passado que nunca existiu, produzindo uma nostalgia ultraprocessada. Reconstroem-se assim infâncias inteiras, memórias afetivas e paisagens

domésticas que ninguém habitou, oferecidas à percepção com a mesma força de crença antes reservada à fotografia efetivamente registrada.

A justificativa desta pesquisa está na urgência de discutir uma disputa imagética que já atinge a percepção do belo e do verdadeiro. As inteligências artificiais generativas pertencem, em sua maioria, a um número reduzido de corporações tecnológicas transnacionais, e vêm moldando uma realidade artificial capaz de fabricar fatos inteiros e de sequestrar afetos alheios. Em *Tela total*, Baudrillard já advertia que a extensão incondicional do virtual, que abrange não apenas as novas imagens ou a simulação a distância, mas todo o ciberespaço da geofinança e das autoestradas da informação, determinaria uma “desertificação sem precedentes do espaço real e de tudo o que nos cerca” (Baudrillard, 2005, p. 16-17). O autor descreve esse embate como o confronto entre um “espaço virtual de altíssima frequência” e um “espaço real de frequência nula” (grafia conforme a edição consultada, anterior ao Acordo Ortográfico) (Baudrillard, 2005, p. 16). O diagnóstico aproxima-se da potência de virtualização descrita por Pierre Lévy (1996), aberta e coletiva em sua origem, hoje capturada pela lógica de acumulação das mesmas empresas que controlam a infraestrutura computacional dos modelos generativos.

A crise estética aqui investigada reside na dificuldade crescente de separar uma imagem registrada de uma imagem fabricada. Trata-se do colapso de critérios de verificação que Baudrillard (1991, p. 14) descrevia como a ausência de um “Juízo Final” capaz de distinguir o falso do verdadeiro, o real de sua ressurreição artificial. Todos os dias circulam nas redes conteúdos gerados por máquina que rompem progressivamente a malha do real e se multiplicam em compartilhamentos em massa. A tese defendida ao longo do texto é que o irreal se tornou o novo real, e o artificial, a nova organicidade plástica da experiência contemporânea.

Numa sociedade organizada por uma ideologia neoliberal e individualista, dispor de uma tecnologia capaz de moldar em segundos os próprios desejos imagéticos equivale a portar uma arma digital. Ela dissolve a imagem-fato baziniana, sustentada pela garantia mínima de que algo existiu diante da objetiva no instante do registro (Bazin, 2018), e a substitui por aquilo que se poderia chamar de pós-imagem: uma imagem que já não deriva de um fato ocorrido, mas o antecipa e se sobrepõe a ele. Radicaliza-se, assim, a inversão anunciada por Baudrillard (1991, p. 8) a propósito do mapa que passa a preceder o território. Também a imagem sintética precede hoje o real, e este, antes fonte de toda representação, precisa pedir permissão à imagem para ser acreditado.

O objetivo geral consiste em investigar filosoficamente como as inteligências artificiais geradoras de imagem e vídeo provocam esse abalo na percepção estética da realidade. Como objetivos específicos, busca-se analisar a fusão contemporânea entre o real e o virtual, compreender os modos pelos quais a imagem sintética manipula os afetos humanos e refletir sobre a criação de linhas de fuga (Deleuze; Guattari, 1995) capazes de resistir à captura da potência virtual pelas corporações capitalistas. A discussão apoia-se

numa revisão teórica do pensamento de Jean Baudrillard, autor-âncora da pesquisa, Susan Sontag, André Bazin, Pierre Lévy e Jacques Rancière. O conceito deleuze-guattariano de linha de fuga é mobilizado pontualmente, no encerramento, como ferramenta complementar para pensar a resistência à captura corporativa da imagem e da subjetividade contemporâneas.

O que se instaura, com sistemas cada vez mais realistas, é um novo paradigma estético: uma percepção habitada pela dúvida, sob a suspeita permanente de que as imagens podem trair aquilo que outrora se comprometiam a representar fidedignamente. A esse desconforto soma-se um temor difuso. As câmeras, que Sontag (2004) já comparava a armas ao descrever o ato fotográfico como um “assassinato sublimado”, podem capturar, modificar e atomizar quem passa diante delas, reduzindo pessoas a objetos de observação e a uma humanidade facilmente mercantilizável. É desse quadro perceptivo, ético e político que parte a discussão desenvolvida nas seções seguintes.

2 METODOLOGIA

2.1 TIPO DE PESQUISA

A pesquisa é teórica e de natureza qualitativa. Articula conceitos filosóficos e estéticos aplicados à fenomenologia das mídias contemporâneas, sem recorrer à coleta ou ao tratamento estatístico de dados. O procedimento é hermenêutico e toma o pensamento de Jean Baudrillard, Susan Sontag, André Bazin, Pierre Lévy e Jacques Rancière como instrumental conceitual para compreender um fenômeno específico: o impacto das inteligências artificiais generativas de imagem e vídeo sobre a percepção estética da realidade. A opção qualitativa decorre do próprio objeto, pois a crise perceptiva instaurada pela imagem sintética resiste à mensuração e exige uma análise interpretativa capaz de articular filosofia, estética e crítica da cultura.

2.2 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

A técnica empregada é a revisão narrativa da literatura. Diferentemente da revisão sistemática, essa modalidade dispensa protocolos de busca exaustivos, replicáveis e previamente registrados, e admite uma interpretação discursiva do material selecionado, sendo amplamente utilizada na discussão de temas abertos, emergentes ou de natureza teórica (Rother, 2007). Aqui, ela orientou uma seleção intencional de obras filosóficas, e não um levantamento do estado da arte em inteligência artificial. A análise apoia-se na exegese dos textos dos cinco autores que estruturam o presente artigo: *Simulacros e simulação* (Baudrillard, 1991) e *Tela total* (Baudrillard, 2005), de Jean Baudrillard; *Sobre fotografia* (Sontag, 2004), de Susan Sontag; *O que é o cinema?* (Bazin, 2018), de André Bazin; *O que é o virtual?* (Lévy, 1996), de Pierre Lévy; e *O destino das imagens* (Rancière, 2012) e *A ficção documental: Marker e a ficção da memória* (Rancière,

2010), de Jacques Rancière. Essas obras não esgotam a produção de seus autores. Foram escolhidas por oferecerem, cada uma a seu modo, o vocabulário conceitual exigido pelo problema em exame.

2.3 DISCUSSÃO FUNDAMENTADA

A discussão coloca esse referencial em diálogo com o contexto atual dos sistemas generativos de imagem e vídeo. Tensionam-se conceitos como o simulacro (Baudrillard, 1991), a imagem-fato de fundamentação ontológica bazíniana (Bazin, 2018), a ficção documental como potência de forjar o real (Rancière, 2010) e o inconsciente estético, noção com que Rancière (2009) pensa os regimes de identificação entre o pensamento e a produção artística. Avalia-se, a partir daí, de que modo o virtual, na acepção que lhe confere Lévy (1996), reconfigurou a materialidade e a percepção dos afetos humanos ao longo do século XXI. O fundamento da análise não está na verificação empírica de hipóteses, e sim na capacidade da filosofia da imagem de iluminar criticamente um fenômeno técnico e cultural ainda em consolidação.

3 REVISÃO DA LITERATURA

3.1 JEAN BAUDRILLARD E AS QUATRO FASES DA IMAGEM

A filosofia da simulação de Baudrillard fornece o vocabulário mais preciso para nomear o fenômeno aqui examinado: o apagamento progressivo da fronteira entre a imagem que representa o real e a imagem que o substitui. O capítulo “A precessão dos simulacros” abre com uma máxima de aparência bíblica: “o simulacro nunca é o que oculta a verdade — é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro” (Baudrillard, 1991, p. 7).

Convém desdobrar o que essa frase afirma, pois ela inverte o modo corrente de pensar a cópia. Costuma-se supor que o simulacro engana porque encobre uma verdade que existe atrás dele, de maneira que bastaria removê-lo para reencontrar o original. Baudrillard sustenta o oposto: é a própria ideia de verdade que funciona como disfarce, escondendo que não há original algum a ser reencontrado. Uma vez retirado esse fundo de garantia, o simulacro deixa de ser falsificação de alguma coisa e passa a ser tudo aquilo que resta. É nesse sentido preciso que ele pode ser chamado de verdadeiro: não porque corresponda ao real, mas porque nada subsiste para além dele.

O modo como a máxima é apresentada reforça esse argumento. Baudrillard a atribui ao Eclesiastes, embora nenhum versículo do livro bíblico contenha tal passagem, o que a fortuna crítica do autor há muito assinala. A epígrafe é, portanto, ela mesma um simulacro: um texto sem original, que toma emprestada a autoridade de uma fonte sagrada inexistente para ser recebido como verdadeiro. Não se trata de descuido de citação. O filósofo encena a tese do livro antes de enunciá-la, levando o leitor a experimentar, já no limiar da obra, o mecanismo que as páginas seguintes irão descrever.

Formulado o princípio, Baudrillard o traduz em imagem. Retomando e revertendo a fábula borgiana dos cartógrafos cujo mapa recobre inteiramente o território, o filósofo sustenta que “o território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. E agora o mapa que precede o território” (Baudrillard, 1991, p. 8). A representação deixou de vir depois da coisa representada e passou a vir antes dela. O que daí resulta não é uma cópia fiel do real, e sim “um real sem origem nem realidade: hiper-real” (Baudrillard, 1991, p. 8). A formulação descreve com antecedência a lógica dos sistemas generativos contemporâneos, que não copiam um referente fotografado. Eles sintetizam imagens inéditas a partir de modelos estatísticos treinados sobre vastos bancos de dados, sem correspondência prévia no espaço-tempo do real.

É na formulação das quatro fases sucessivas da imagem, contudo, que essa progressão em direção à simulação pura ganha sua expressão mais sistemática:

Seriam estas as fases sucessivas da imagem: ela é o reflexo de uma realidade profunda; ela mascara e deforma uma realidade profunda; ela mascara a ausência de realidade profunda; ela não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro. (Baudrillard, 1991, p. 13)

A cada fase corresponde um regime distinto de aparência. A primeira remete ao domínio do sacramento, próprio da imagem que ainda mantém vínculo de boa-fé com o que representa. A segunda pertence ao malefício, da imagem que deforma o real mas continua a pressupô-lo como origem. A terceira instaura o sortilégio, da imagem que apenas finge ser aparência de algo e dissimula que nada existe por detrás dela. A quarta abandona o domínio da aparência e inaugura o da simulação propriamente dita (Baudrillard, 1991, p. 13).

Transpostas para os sistemas generativos, essas quatro fases descrevem a trajetória que vai da fotografia e do cinema analógicos à imagem inteiramente sintética. A primeira corresponde ao regime clássico da imagem fotográfica, que opera como reflexo indicial de uma realidade anterior a ela. A segunda cobre o longo processo histórico de manipulação técnica, feito de cortes, enquadramentos, retoques e montagens que deformam o real sem deixar de tomá-lo como referência. A terceira encontra sua expressão mais perturbadora nas sínteses hiper-realistas do tipo *deepfake*: vídeos que conservam a forma de um documento, seja um depoimento, um registro ou uma prova, e dissimulam a ausência de qualquer evento profilmico correspondente. O que instalam não é propriamente a mentira, e sim a incerteza quanto à existência de um referente. A quarta fase corresponde à produção de imagens e vídeos integralmente sintéticos por sistemas de texto-para-imagem e texto-para-vídeo, que não derivam de registro fotográfico algum, nem mesmo deformado ou ficcionalizado. Tais imagens deixam de se referir à realidade em qualquer sentido e constituem, nos termos do autor, seu próprio simulacro puro, que só se troca consigo mesmo dentro da matriz combinatória aprendida pelo modelo.

Para Baudrillard (1991, p. 12), a história da imagem sempre foi também a história de seu poder assassino, uma vez que as imagens são “assassinas do real, assassinas do seu próprio modelo”. A viragem decisiva ocorre, porém, na passagem dos signos que dissimulam alguma coisa para os signos que dissimulam que não há mais nada:

Os segundos inauguram a era dos simulacros e da simulação, onde já não existe Deus para reconhecer os seus, onde já não existe Juízo Final para separar o falso do verdadeiro, o real da sua ressurreição artificial, pois tudo está já antecipadamente morto e ressuscitado. (Baudrillard, 1991, p. 14)

A passagem ilumina, com quatro décadas de antecedência, a crise perceptiva instaurada pela circulação massiva de conteúdo sintético nas redes digitais. Nenhuma instância técnica, jurídica ou perceptiva consegue mais separar de modo definitivo e universalmente aceito o vídeo autêntico do vídeo gerado, o rosto fotografado do rosto sintetizado. A ausência desse juízo final da imagem constitui o núcleo do problema aqui tratado: a percepção perde seus critérios de verificação e passa a operar sob suspeita e crença simultâneas.

Baudrillard (1991, p. 14) observa ainda que, quando o real deixa de ser aquilo que era, a nostalgia assume todo o seu sentido e produz uma “sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos de realidade”, além de uma “ressurreição do figurativo onde o objecto e a substância desapareceram”. A observação esclarece um fenômeno hoje corriqueiro, que é a produção industrial de imagens hiper-realistas reconstruindo passados jamais vividos. São reencenações nostálgicas de décadas inteiras, modeladas sobre o imaginário cinematográfico das classes médias suburbanas estadunidenses, com fartura doméstica e afetos familiares idealizados. Elas não recuperam memória histórica alguma: fabricam, a posteriori, uma origem mais convincente do que qualquer origem efetivamente vivida.

A operação é a mesma que o autor descreveu na Disneylândia, “um modelo perfeito de todos os tipos de simulacros confundidos” (Baudrillard, 1991, p. 20). O parque não existe para representar uma fantasia separada do real. Existe para dissimular que Los Angeles e a América que o circundam “já não são reais, mas do domínio do hiper-real e da simulação” (Baudrillard, 1991, p. 21), funcionando como “uma máquina de dissuasão encenada para regenerar [...] a ficção do real” (Baudrillard, 1991, p. 21). Na segunda metade do século XX, essa dissuasão exigia infraestrutura física, corporativa e territorial: um parque, um estúdio, uma emissora. Os sistemas generativos miniaturizam o mesmo dispositivo. Qualquer usuário produz hoje, em segundos e a partir de um comando textual, sua Disneylândia particular de lembranças fabricadas, sem erguer um único cenário.

Em passagem anterior do mesmo livro, Baudrillard (1991, p. 40-41) discute o experimento televisivo realizado em 1971 com a família Loud, submetida a trezentas horas de filmagem ininterrupta sob

a promessa de captá-la “como se a TV lá não estivesse”. O interesse do episódio, para o autor, está em que a família escolhida já era hiper-real antes mesmo do início das filmagens, “pela sua própria escolha: família americana ideal típica [...] heroína ideal do *american way of life*” (Baudrillard, 1991, p. 41). Não se filmava uma família real, e sim um modelo estatístico de família que a câmera viria apenas a consagrar como verdade. O episódio antecipa, ainda em registro analógico, o que os sistemas generativos fazem hoje de modo integralmente sintético: produzir rostos, corpos e cenas familiares “típicos”, estatisticamente médios, extraídos de bancos de imagens e apresentados como capturas de um instante vivido, quando são desde a origem combinações sem instante correspondente.

A dimensão política dessa análise merece atenção. Ao caracterizar a simulação contemporânea como uma “estratégia de real, de neo-real e de hiper-real, que faz [...] a dobragem de uma estratégia de dissuasão” (Baudrillard, 1991, p. 14), Baudrillard mostra que a fabricação da imagem nunca é neutra: responde sempre a um modelo de comando capaz de ser “reproduzido um número indefinido de vezes” (Baudrillard, 1991, p. 8). Hoje, essas matrizes de comando são os modelos de difusão estatística e os grandes bancos de dados de imagens que alimentam as inteligências artificiais generativas, concentrados nas mãos de poucas corporações transnacionais. A produção do hiper-real permanece, assim, estruturalmente controlada por quem detém a infraestrutura computacional, ainda que tecnicamente acessível a qualquer indivíduo. O poder assassino das imagens de que falava Baudrillard (1991, p. 12) reaparece no século XXI como poder concentrado de gerar simulacros em escala industrial.

3.2 SUSAN SONTAG E ANDRÉ BAZIN: A FOTOGRAFIA, A CRENÇA E A VERDADE NAS IMAGENS

Se Baudrillard oferece o diagnóstico mais radical da dissolução do referente, Sontag e Bazin explicam por que a fotografia e o cinema analógicos puderam sustentar uma crença na imagem que hoje se encontra em declínio. Sontag (2004) trata o problema como questão ética e examina a violência simbólica implícita em todo gesto de fotografar. Bazin (2018) elabora uma ontologia da imagem fotográfica e fundamenta por que a fotografia, ao contrário da pintura, pôde reivindicar um vínculo objetivo com o real. Lidos em conjunto, os dois autores esclarecem uma crise de dupla face, pois os sistemas generativos rompem ao mesmo tempo com a economia ética da apropriação descrita pela primeira e com o fundamento ontológico da crença descrito pelo segundo.

No ensaio de abertura de *Sobre fotografia*, “Na caverna de Platão”, Sontag (2004) afirma que “fotografar é apropriar-se da coisa fotografada”, gesto que põe quem fotografa “em determinada relação com o mundo, semelhante ao conhecimento” e, portanto, ao poder. Para a autora, “existe uma agressão implícita em qualquer emprego da câmera” (Sontag, 2004). Essa agressão aparece na própria linguagem cotidiana, em que se fala em “carregar”, “mirar” e “disparar” a câmera, e na publicidade que historicamente

vendeu o aparelho como uma “arma predatória” (Sontag, 2004). Radicalizando a analogia, a autora chega à formulação mais contundente de sua tese ética:

Fotografar pessoas é violá-las, ao vê-las como elas nunca se veem, ao ter delas um conhecimento que elas nunca podem ter; transforma as pessoas em objetos que podem ser simbolicamente possuídos. Assim como a câmera é uma sublimação da arma, fotografar alguém é um assassinato sublimado — um assassinato brando, adequado a uma época triste e assustada. (Sontag, 2004)

Essa transformação da pessoa fotografada em objeto possuído sustenta o dilema ético que interessa à presente discussão. Fotografar um corpo é tomar posse dele, destituí-lo de parte de sua humanidade e torná-lo disponível para usos que escapam ao controle de quem foi fotografado. Sontag (2004) associa a apropriação a uma lógica mais ampla de consumo, lembrando que “consumir significa queimar, esgotar” e obriga, por isso, a um reabastecimento contínuo. Daí que “as imagens consomem a realidade” e que “as câmeras são o antídoto e a doença, um meio de apropriar-se da realidade e um meio de torná-la obsoleta” (Sontag, 2004). Nessa economia, o corpo fotografado converte-se com facilidade em matéria-prima da moda, da publicidade e do entretenimento.

Se na década de 1970 a câmera ainda era um instrumento ao menos parcialmente especializado, hoje tornou-se extensão quase orgânica de quem fotografa. Fotografa-se o dia ensolarado, a noite estrelada, o inseto encontrado em casa, o amigo, o familiar, o desconhecido. Nenhum desses atos escapa à economia de apropriação descrita por Sontag (2004), agora praticada em escala individual e ininterrupta, agravada pela facilidade, hoje trivial, de alterar e transfigurar cada imagem ao gosto de quem a capturou.

O cinema já havia tematizado essa ambiguidade entre fotografar e possuir antes da era digital. A própria Sontag (2004) evoca, ainda em “Na caverna de Platão”, o filme *Blow up – Depois daquele beijo* (1966), de Michelangelo Antonioni, ao observar que “Antonioni leva um fotógrafo de moda a rondar convulsivamente em torno do corpo de Veruchca, com a câmera a clicar”, identificando nesse cerco uma fantasia de posse sexualizada do corpo fotografado (Sontag, 2004). O enredo do filme permite estender a reflexão ao problema da crença fotográfica. O protagonista, fotógrafo londrino, registra por acaso um casal em um parque e, ao ampliar repetidamente o negativo em seu laboratório, convence-se de ter fotografado um assassinato; ao voltar ao local, encontra de fato um cadáver no matagal. Quanto mais amplia e recorta a imagem em busca de provas, porém, mais o grão se dissolve em abstração, multiplicando interpretações possíveis até que a evidência se esvaeça. O filme antecipa, ainda no registro estritamente analógico, a pergunta que orienta esta seção: a verdade mora na fotografia enquanto registro de um fato ou nas múltiplas interpretações que dela se pode extrair por sucessivas transfigurações técnicas?

É a ontologia baziniana que responde a essa pergunta em sua versão pré-digital. Para André Bazin (2018), a fotografia distingue-se da pintura por sua “objetividade essencial”, e não por acaso “o conjunto

de lentes que constitui o olho fotográfico em substituição ao olho humano denomina-se precisamente ‘objetiva’” (Bazin, 2018). Todas as demais artes assentam na presença mediadora do homem, ao passo que “unicamente na fotografia é que fruímos de sua ausência” (Bazin, 2018). Nas palavras do autor, “pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação nada se interpõe, a não ser outro objeto [...] uma imagem do mundo exterior se forma automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo” (Bazin, 2018). Dessa gênese mecânica decorre um poder de crença exclusivo: diante da fotografia, “somos obrigados a crer na existência do objeto representado [...] tornado presente no tempo e no espaço”, pois ela “se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para sua reprodução” (Bazin, 2018).

Bazin (2018) vincula essa credulidade a uma pulsão antropológica mais funda, que remonta ao antigo Egito. Assim como o embalsamamento buscava “salvar o ser pela aparência” contra a corrosão do tempo, a fotografia e, mais tarde, o cinema satisfazem o mesmo “complexo da múmia” por meios técnicos e automáticos, anteriores a qualquer intenção de quem aciona o obturador. Por isso “a fotografia não cria, como a arte, eternidade, ela embalsama o tempo, simplesmente o subtrai à sua própria corrupção” (Bazin, 2018), enquanto o cinema realiza “a consecução no tempo da objetividade fotográfica [...] a imagem das coisas é também a de sua duração, qual uma múmia da mutação” (Bazin, 2018).

Essa fé na objetividade do dispositivo não significa que Bazin ignorasse a dimensão interpretativa e necessariamente parcial de toda imagem cinematográfica. Ao final do ensaio “Ontologia da imagem fotográfica”, ele lembra que, “por outro lado, o cinema é uma linguagem” (Bazin, 2018). Em “O mito do cinema total”, mostra que a aspiração a reproduzir integralmente a realidade, com som, cor, relevo e movimento restituídos numa “recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo” (Bazin, 2018), funciona desde as origens do cinema como mito diretor jamais plenamente realizado. Um cinema integral, capaz de oferecer a completa ilusão da vida, permanece um horizonte “do qual ainda hoje estamos longe” (Bazin, 2018).

A reprodução absoluta da realidade é, portanto, inatingível também para Bazin. O cinema apresenta a realidade diante de si e ao mesmo tempo a molda por escolhas de enquadramento, corte e montagem, embora sua base fotoquímica automática assegure que algo, de fato, existiu diante da objetiva. O espectador permanece livre para construir sua interpretação particular do mesmo fato fotografado, tal como o protagonista de *Blow up* diante da granulação cada vez mais abstrata de sua ampliação. O que estava em jogo na imagem analógica não era a ausência de todo recorte subjetivo, e sim aquela garantia mínima fornecida pela objetividade mecânica da lente.

É essa garantia que as inteligências artificiais generativas corroem. Filtros de cor, efeitos especiais e retoques digitais já haviam ampliado enormemente as possibilidades de deformação, mas operavam sobre

um registro fotográfico previamente existente: apagavam pessoas ao fundo de uma cena real, alteravam as cores de uma paisagem efetivamente fotografada, dramatizavam algo que ao menos uma vez esteve diante da objetiva. Os modelos generativos dispensam essa condição. A lente é substituída por um cálculo estatístico sem obturador, sem luz e sem objeto algum à sua frente, capaz de sintetizar corpos, rostos e paisagens que nunca contaram com transferência de realidade alguma a garantir sua crença. A imagem-fato baziniana, fundada na ausência de intervenção criadora no momento do registro, cede lugar a uma imagem inteiramente fabricada por essa intervenção, agora automatizada em escala industrial e travestida da objetividade que antes só a fotografia podia reivindicar. Perde-se com isso mais do que a crença: perde-se a condição ética elementar de que fotografar um corpo dependa da existência prévia e do consentimento desse corpo diante de uma câmera, pressuposto que a apropriação denunciada por Sontag (2004) ainda mantinha.

3.3 PIERRE LÉVY E JACQUES RANCIÈRE: A POTÊNCIA DA VIRTUALIZAÇÃO E A TÉCNICA QUE FORJA O REAL

O que constitui, afinal, a essência do virtual? Uma ilusão fantasmagórica, uma espécie de negação daquilo que é tangível? Para Pierre Lévy, essa leitura repousa sobre um equívoco fundamental. O virtual não se opõe ao real: atua como o contraponto direto daquilo que é atual (Lévy, 1996). Enquanto o ato de “atualizar” consiste em encontrar uma solução pontual e fechada para um problema preexistente, “virtualizar” faz o movimento inverso e expansivo, elevando uma experiência a um campo aberto de questionamentos e de potências criativas. Trata-se de uma “mutação de identidade”, de um deslocamento do “centro de gravidade ontológico” da entidade considerada (Lévy, 1996).

Essa dinâmica não nasceu com o computador. Lévy (1996) demonstra que a virtualização acompanha a espécie humana desde o próprio processo de hominização e que a escrita já operava como poderoso acelerador do movimento, dessincronizando e deslocalizando a memória muito antes de qualquer tecnologia digital. A novidade do presente está na intensidade, não na invenção: convertem-se hoje em objeto de virtualização a informação, o corpo, os afetos, a identidade e as formas de vida coletiva, num processo que a tecnologia digital acelera e amplia (Lévy, 1996).

Há aí uma ambivalência que o próprio Lévy (1996) reconhece de maneira lateral, ao observar que a vida física e psíquica passa cada vez mais por circuitos econômicos, institucionais e tecnocientíficos. De um lado, a virtualização potencializa a imaginação e a presença extracorpórea de quem a experimenta. De outro, deixa-se capturar pela lógica de acumulação das grandes corporações digitais, que convertem avatares, identidades e afetos em mercadoria disponível ao consumo. Nesse sequestro corporativo castra-se justamente o que haveria de mais fecundo no gesto de virtualizar, isto é, seu caráter aberto, coletivo e indeterminado, reduzido à repetição atomizada de um consumo sem saída.

O cinema, por sua vez, não se limita a registrar essa realidade cada vez mais plástica: também a forja, no sentido preciso que Jacques Rancière atribui ao termo. Para o filósofo, a imagem jamais é cópia fiel ou reflexo passivo de um objeto qualquer. É um regime de relações entre elementos visíveis e enunciados, aquilo que ele propõe chamar de *imagéité*, conjunto de operações que vinculam e desvinculam o visível e sua significação (Rancière, 2012, p. 11-12). Sua leitura dos planos iniciais de *A grande testemunha* (título brasileiro para o filme *Au hasard Balthazar*), de Robert Bresson, demonstra o ponto. Ao fragmentar a cena do batismo do burro entre closes das mãos das crianças e desligar as vozes dos rostos que falam, o cineasta não oferece indício algum da lógica narrativa e cria, já nos primeiros planos, um regime de relações entre elementos e entre funções (Rancière, 2012, p. 11-12), reduzindo a ação a puras operações de ligação e ruptura entre o que se vê e o que se diz.

Essa potência de forjar situa-se historicamente na tensão entre duas medidas. De um lado, a grande parataxe, desmoronamento de todo sistema narrativo de causas e efeitos em proveito de uma justaposição caótica de intensidades sensíveis (Rancière, 2012, p. 53-54). De outro, a frase-imagem, capaz de reter a potência dessa parataxe sem nela se perder, ao unir uma função-frase de encadeamento a uma função-imagem de ruptura sensorial (Rancière, 2012, p. 55-56). O mesmo poder se manifesta em duas formas de montagem que o autor distingue com precisão: a dialética, que aproxima elementos heterogêneos para produzir um choque revelador, como no célebre encontro surrealista entre o guarda-chuva e a máquina de costura ou nas fotomontagens políticas que expõem a violência econômica encoberta pela retórica oficial; e a simbólica, que tece entre elementos estranhos uma familiaridade oculta, analogia que Rancière nomeia de mistério, capaz de revelar um copertencimento inesperado entre imagens aparentemente distantes (Rancière, 2012, p. 65-67).

É essa concepção de ficção como fabricação, e não como mentira, que orienta a análise dedicada ao documentário *O túmulo de Alexandre*, de Chris Marker. Nas palavras do autor, “Fingir não significa inicialmente fingir, mas forjar. A ficção é a prática dos meios de arte para construir um ‘sistema’ de ações representadas, de formas agregadas, de signos que se respondem” (Rancière, 2010, p. 180). Daí que “um filme ‘documentário’ não é o oposto de um ‘filme de ficção’”, pois ambos partilham o mesmo trabalho artístico de “decupar uma história em sequências ou de editar histórias, de ligar e separar as vozes e os corpos, os sons e as imagens” (Rancière, 2010, p. 180). Ao entrelaçar arquivos reais, depoimentos e propagandas stalinistas de outrora numa nova trama poética dedicada à memória do cineasta soviético Alexandre Medvedkine, Marker não conserva memória alguma: ele a cria. Como observa Rancière, “uma memória não é um conjunto de lembranças da consciência”, mas “um certo conjunto, um certo arranjo de signos, de vestígios, de monumentos” (Rancière, 2010, p. 179), arranjo que, neste filme, a própria montagem constrói deliberadamente.

A montagem, nesse caso, não organiza uma cronologia estável. Faz dialogar tempos históricos distintos, jogando livremente com as concordâncias e discordâncias entre vozes narrativas e séries de imagens de proveniências heterogêneas. Une o poder de uma impressão muda, nascida do encontro entre o mutismo da máquina e o silêncio das coisas, ao poder da montagem, que constrói livremente uma história e um sentido (Rancière, 2010, p. 182). Forja, assim, uma história que nenhuma das imagens possuía isoladamente.

Esse poder de forjar o real atravessa tanto a virtualização levyana quanto a ficção documental de Rancière, e é justamente o que os sistemas generativos radicalizam. O cinema sempre dependeu de uma técnica humana, de decisões de enquadramento e de montagem para dramatizar o comum, hipervalorizar o cotidiano ou banalizar a catástrofe. Os modelos generativos automatizam e aceleram essa potência de forja e a colocam ao alcance de qualquer usuário, sem a mediação de um projeto artístico ou de uma poética consciente, produzindo uma realidade plástica que se impõe à percepção com a força de convicção que antes só a obra cuidadosamente construída conseguia alcançar.

4 CONCLUSÃO

A investigação partiu da hipótese de que os sistemas de inteligência artificial generativa não apenas aperfeiçoam tecnicamente a manipulação da imagem, mas automatizam uma potência de simulação, apropriação e forjamento do real que Baudrillard, Sontag, Bazin, Lévy e Rancière já haviam identificado muito antes dessas tecnologias existirem. A revisão realizada confirma essa hipótese. A distinção entre imagem-registro e imagem-simulacro, entre o documento fotográfico e a ficção generativa, não surge com a inteligência artificial: é o ponto de chegada de uma trajetória preparada pela fotografia, pelo cinema e pela cultura de massas, hoje levada ao limite por sistemas capazes de produzir, sem qualquer referente fotografado, imagens tão convincentes quanto o registro evidente da câmera.

Cada autor contribuiu com um ângulo específico. As quatro fases da imagem (Baudrillard, 1991, p. 13) descreveram a passagem do reflexo de uma realidade profunda ao simulacro sem referente, enquanto a leitura da Disneylândia como “máquina de dissuasão” (Baudrillard, 1991, p. 21) revelou a dimensão político-econômica dessa mutação. Sontag (2004) e Bazin (2018) explicaram os dois fundamentos que a imagem sintética dissolve, quais sejam, a economia ética da apropriação do corpo fotografado e a crença ontológica na existência prévia do referente diante da objetiva. Lévy (1996) e Rancière (2010; 2012) demonstraram que a virtualização e a montagem sempre supuseram uma potência de abertura e de forjamento anterior à informática, hoje capturada por corporações transnacionais e, ao mesmo tempo, automatizada nos modelos generativos.

A própria evolução dos efeitos visuais no cinema permite reconstituir empiricamente essa trajetória. Dos efeitos práticos e das maquetes físicas dos primeiros filmes de ficção científica aos efeitos digitais por

computação gráfica, com mais intensidade a partir da década de 1990, e destes aos atuais geradores de vídeo por inteligência artificial, como o modelo Veo 3, desenvolvido pela Google, observa-se a substituição progressiva da técnica humana de composição por processos estatísticos automatizados. Nas etapas anteriores prevalecia a segunda fase baudrillardiana, em que a imagem deformava o real mas ainda partia de um registro fotográfico ou de uma maquete física efetivamente existente diante da câmera. A geração de vídeo integralmente sintético inaugura a quarta fase (Baudrillard, 1991, p. 13): imagens que não guardam relação alguma com qualquer realidade anterior, produzidas unicamente a partir da matriz combinatória aprendida pelo modelo.

Colocada a serviço da reconstrução de passados e de identidades culturais, essa potência revela seu alcance político. Baudrillard (1991, p. 20-21) leu na Disneylândia um dispositivo destinado a dissimular que a América ao seu redor já se tornara hiper-real. Movimento análogo se reconhece na exportação global de marcas esportivas, refrigerantes, redes de alimentação rápida e superproduções cinematográficas sobre a aviação militar norte-americana, das quais *Top Gun: ases indomáveis* (1986), de Tony Scott, é exemplo emblemático pelo papel que desempenhou na valorização pública das forças armadas estadunidenses. Essa estratégia de dissuasão precede em décadas a inteligência artificial generativa, que agora a amplifica e a individualiza. Qualquer usuário pode gerar imagens nostálgicas de uma infância brasileira dos anos 1980 revestida da estética suburbana e da fotografia calorosa dos filmes de Steven Spielberg por exemplo, fabricando uma origem afetiva que reproduz, à revelia de qualquer fidelidade histórica ou geográfica, o mesmo imaginário do *american way of life* que Baudrillard (1991, p. 41) identificara na hiper-realidade programada da família Loud.

A crise não se esgota na dificuldade de distinguir a imagem fotografada da imagem sintetizada. Ela alcança a capacidade de lembrar e de reconhecer a si mesmo como sujeito dotado de uma história própria. Rancière (2010, p. 179) demonstrou, a propósito de *O tumulto de Alexandre*, que a memória é um arranjo de signos e vestígios construído pela montagem, e Lévy (1996) apontara que a escrita já dessincronizava e deslocava a memória humana muito antes do computador. A ficção científica do século XX antecipou, em registro especulativo, as consequências mais radicais dessa lógica. Em *Blade Runner: o caçador de andróides* (1982), de Ridley Scott, baseado no romance de Philip K. Dick *Andróides sonham com ovelhas elétricas?* (1968), os replicantes recebem memórias de infância implantadas artificialmente, subjetivamente indistinguíveis de lembranças efetivamente vividas, e apenas o teste de Voight-Kampff, que mede reações involuntárias a perguntas de conteúdo emocional, permite eventualmente separar o humano do artificial. Perfis automatizados dialogam hoje nas redes sociais de modo quase indistinguível de interlocutores humanos que apesar de hoje termos tecnologias capazes de identificar se um usuário é um robô ou não, na correria do dia a dia acabamos por interagir e nos depararmos com usuários sintéticos sem percebermos, e infâncias/juventudes jamais vividas podem ser fabricadas sob encomenda gerando na maioria das vezes

uma imagem ou vídeo esteticamente semelhante aos filmes oitentistas super idealizados do Robert Zemeckis ou John Hughes.

Sustenta-se, diante disso, que o irreal se tornou o novo real e o artificial a nova organicidade plástica da experiência contemporânea. Não porque a realidade material tenha deixado de existir, mas porque a crença perceptiva, antes ancorada na objetividade mecânica da lente fotográfica (Bazin, 2018), migrou para imagens que prescindem de qualquer referente. Boa parte da ficção distópica do século passado, incluindo as narrativas de Dick que inspiraram *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott e *Minority Report: a nova lei* (2002), de Steven Spielberg, deixou de descrever um futuro hipotético para descrever características já observáveis do presente: vigilância generalizada, identidades fabricadas e uma economia da imagem que Baudrillard (1991) anunciara sob a forma da simulação e da dissuasão.

O mesmo diagnóstico vale para a captura imagética cotidiana. A apropriação fotográfica do outro, que Sontag (2004) descreveu como um “assassinato sublimado” praticado sobre quem é fotografado sem conhecimento ou consentimento, encontra nova infraestrutura técnica nos óculos inteligentes Ray-Ban Meta, equipados com câmera e inteligência artificial, capazes de registrar desconhecidos em espaços públicos sem que estes percebam ou autorizem o registro. A configuração aproxima-se do dispositivo imaginado por Kathryn Bigelow em *Estranhos prazeres* (1995), cuja tecnologia fictícia do SQUID permite gravar e comercializar clandestinamente as sensações e experiências vividas por terceiros. O que ali figurava como extrapolação especulativa tornou-se, décadas depois, prática tecnicamente viável e comercialmente disponível, na qual o corpo e a imagem do outro se convertem novamente em mercadoria capturável sem consentimento.

A hipervigilância que essas tecnologias viabilizam dialoga com a captura corporativa descrita por Lévy (1996), pois a vida física e psíquica, atravessada por circuitos econômicos, institucionais e tecnocientíficos, converte-se em dado disponível para exploração comercial e, potencialmente, para controle social. *O show de Truman* (1998), de Peter Weir, em que toda a existência do protagonista é transmitida ao vivo para uma audiência global sem seu conhecimento, e *Minority Report: a nova lei*, em que um sistema policial prediz e pune crimes antes de sua ocorrência, funcionam aqui como figurações ficcionais que anteciparam a normalização da vigilância ininterrupta como condição ordinária de existência, dissimulada, tal como a Disneylândia baudrillardiana, sob a aparência do entretenimento, da conveniência tecnológica ou da segurança pública.

Resistir a essa forma de atomização neoliberal do sujeito exige reconstruir formas coletivas de percepção e de interpretação da imagem. Lévy (1996) advertira que a virtualização capturada pela lógica de acumulação corre o risco de se reduzir a uma repetição atomizada de consumo sem saída; Bazin (2018) e Rancière (2012, p. 65-67) demonstraram que toda imagem, mesmo a mais objetiva, permanece aberta a uma pluralidade de interpretações e de relações de sentido construídas por quem a percebe. A subjetividade

contemporânea constitui, portanto, um campo de disputa política, e a abertura interpretativa e coletiva da imagem, hoje ameaçada pela padronização estatística dos modelos generativos, configura uma das poucas pacíficas “linhas de fuga” (Deleuze; Guattari, 1995) disponíveis diante da homogeneização promovida pelas grandes corporações tecnológicas.

A contribuição central deste estudo está em demonstrar que o arcabouço construído por Baudrillard, Sontag, Bazin, Lévy e Rancière, formulado em sua maior parte antes da existência dos sistemas generativos, permanece operante para descrever e problematizar seus efeitos estéticos, éticos e políticos. Simulacro, apropriação fotográfica, objetividade da lente, virtualização e *imagéité* nomeiam com precisão fenômenos que, sem esse vocabulário, correriam o risco de ser descritos apenas em termos técnicos ou mercadológicos, esvaziados de dimensão crítica. A ficção científica do século passado, ao antecipar em registro narrativo essas mesmas inquietações, ajuda a compreender que o futuro distópico outrora lido como hipótese apresenta-se hoje como presente, povoado por imagens e mercadorias que já não se distinguem com segurança do real que um dia pretenderam apenas registrar.

REFERÊNCIAS

- ANTONIONI, Michelangelo. **Blow-Up**: depois daquele beijo. Produção de Carlo Ponti. Reino Unido; Itália: Metro-Goldwyn-Mayer, 1966. 1 filme (111 min).
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. **Tela total**: mito-ironias da era do virtual e da imagem. Tradução de Juremir Machado da Silva. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Apresentação e apêndice de Ismail Xavier. São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- BIGELOW, Kathryn. **Estranhos prazeres**. Produção de James Cameron e Steven-Charles Jaffe. Estados Unidos: Lightstorm Entertainment, 1995. 1 filme (145 min).
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.
- RANCIÈRE, Jacques. A ficção documental: Marker e a ficção da memória. **Arte & Ensaios: Revista do PPGAV/EBA/UFRJ**, Rio de Janeiro, n. 21, p. 179-189, dez. 2010.
- RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Tradução de Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

RANCIÈRE, Jacques. **O inconsciente estético**. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

ROTHER, Edna Terezinha. Revisão sistemática X revisão narrativa. **Acta Paulista de Enfermagem**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. v-vi, abr./jun. 2007.

SCOTT, Ridley. **Blade Runner**: o caçador de andróides. Produção de Michael Deeley. Estados Unidos: Warner Bros., 1982. 1 filme (117 min).

SCOTT, Tony. **Top Gun**: ases indomáveis. Produção de Don Simpson e Jerry Bruckheimer. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1986. 1 filme (109 min).

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. Tradução de Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SPIELBERG, Steven. **Minority Report**: a nova lei. Produção de Gerald R. Molen, Bonnie Curtis, Walter F. Parkes e Jan de Bont. Estados Unidos: 20th Century Fox; DreamWorks Pictures, 2002. 1 filme (145 min).

WEIR, Peter. **O show de Truman**: o show da vida. Produção de Scott Rudin, Andrew Niccol, Edward S. Feldman e Adam Schroeder. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1998. 1 filme (103 min).