

## IMAGEM E DESINFORMAÇÃO. DO CONCEITO DE *IMAGO* AO *DEEP FAKE*\*

IMAGEM E DESINFORMAÇÃO. DO CONCEITO DE *IMAGO* AO *DEEP FAKE*

Lilian Cristina Monteiro França\*\*

### RESUMO

A contemporaneidade faz-se acompanhar de uma série de inovações tecnológicas, especialmente àquelas ligadas à produção de conteúdo digital. Tais recursos desdobram-se em fontes de desinformação, a exemplo do que vem sendo chamado de imagem *deep fake*. Muito embora o conceito de imagem carregue em si o problema do conflito entre o objeto e a sua representação, historicamente uma série de fatores acabou por criar um padrão de assimilação da imagem como sendo uma representação verdadeira do objeto. Os algoritmos que varrem grandes quantidades de dados para a modelagem por meio de sistemas computacionais, constroem, por meio de *Machine Learning*, um universo visual disruptivamente desinformativo. O objetivo desta reflexão é iniciar buscando o percurso do conceito de imagem e sua transformação, até a formulação do conceito de *deep fake*, examinando como cada um imbrica-se ao conceito de verdade vigente em cada momento histórico.

**PALAVRAS-CHAVE:** imagem; verdade; desinformação; *deep fake*.

### ABSTRACT

Contemporaneity is marked by a series of technological innovations, especially those linked to the production of digital content. These resources unfold into sources of misinformation, as exemplified by what has come to be known as deep fake images. Although the concept of an image inherently carries the problem of the conflict between the object and its representation, historically a series of factors has created a pattern of assimilating the image as a true representation of the object. Algorithms that sift through large amounts of data for modeling through computational systems construct, via Machine Learning, a disruptively disinformative visual universe. The aim of this reflection is to begin by tracing the evolution of image concept and its transformation to the formulation of the deep fake concept, examining how each intertwines with the prevailing concept of truth in each historical moment.

**KEYWORDS:** image; truth; disinformation; deep fake.

---

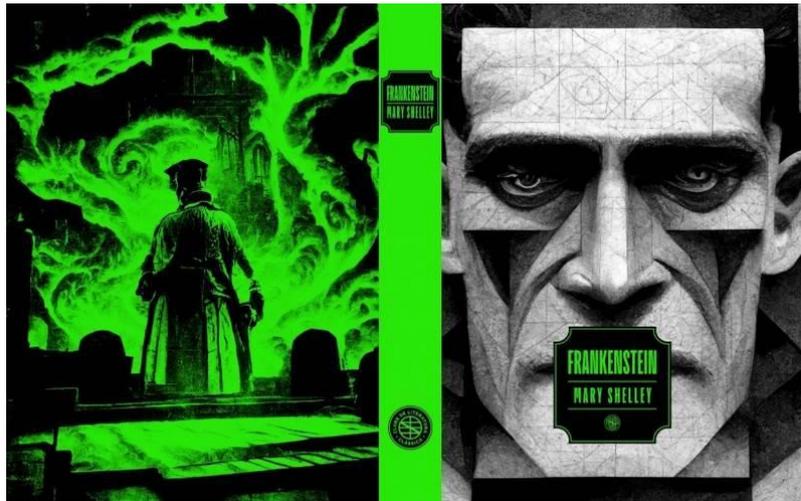
\* Artigo recebido em 09/07/2023 e aprovado para publicação em 13/11/2023.

\*\* Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. Professora titular da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: [liliancmfranca@yahoo.com](mailto:liliancmfranca@yahoo.com)

## INTRODUÇÃO

Recentemente, uma das obras concorrentes à categoria Ilustração do Prêmio Jabuti (edição 2023) foi desclassificada, em virtude do designer Vicente Pessôa ter utilizado a Inteligência Artificial – IA, para a sua produção (Figura 1).

Figura 1 – Ilustração de Vicente Pessôa para a obra “Frankstein”



Fonte: Clube de Literatura Clássica. *Fair Use*.

Na verdade, a autoria foi creditada para o designer em parceria com o Midjourney, *software* que utiliza a IA para gerar imagens a partir de uma linha de texto denominada *prompt*. Alguns jurados informaram não conhecer o programa e nem tratar-se de um trabalho híbrido – homem/IA. Vitor Pessôa explicou que não havia inserido os dados sobre o uso da IA na inscrição do Prêmio por não haver um campo específico para tanto, mas, ressaltou, por ocasião do lançamento a questão foi amplamente publicizada.

O fato reitera a intensa discussão acerca dos limites homem-máquina, que acompanha o crescimento da produção de imagens mediada pela IA. Diferentes segmentos da sociedade chamam a atenção para a necessidade de regulação da IA, seja no que tange aos aspectos éticos, a especificidade da criação artística ou, ainda, ao papel do artista no mercado de trabalho que se reconfigura.

Aspectos ligados à produção imagética voltam à baila e o próprio conceito de imagem é interpelado quanto à sua natureza, o modo como as representações visuais capturam e comunicam a realidade.

Não foi a primeira vez que o Brasil experimentou a fricção com a IA. Um comercial da Volkswagen desencadeou discussão de calibre ainda maior, ao reunir mãe e filha, Elias Regina e Maria Rita (Figura 2), por meio de um recurso conhecido como *deep fake*, que envolve a sintetização de dados para a criação de imagens.

Figura 2 – *Print* de comercial da Volkswagen que utiliza técnica de *Deep Fake*



Fonte: Composição extraída de vídeo de divulgação da Volkswagen no YouTube (2023).

Em ambos os exemplos, cabe o rótulo de que tais imagens não são “verdadeiras”, uma vez que a Ilustração não foi feita “à mão” e, tão pouco, o comercial captou a performance de Elis Regina (1945-1982) “ao vivo”.

Os conceitos de “verdade” e de “imagem” entram, mais uma vez, num novo status de significação: a paradoxal distância que o objeto e a sua representação experimentam com as tecnologias de base microeletrônica.

O grau de sofisticação dos resultados de tais técnicas pode levar, e, na prática, já vem efetivamente provocando, diferentes graus de desinformação, posto que tornou-se, em alguns casos, impossível, para o leitor médio, discernir entre a veracidade ou não do que lhe é apresentado, além da interiorização histórica de referenciais visuais cuja decodificação, quando descontextualizada, acarreta interpretações equivocadas.

Há quase um século, Walter Benjamin publicava a seminal tese “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1936), explorando a multiplicidade de significados e a carga histórica contida em uma única imagem e suas interconexão com a cultura e a percepção. A discussão do filósofo, mais uma vez, manifestasse como indispensável, ao mesmo tempo que pauta as pesquisas sobre um tema que extrapola a reprodutibilidade técnica para adensar a preocupação com a própria gênese da imagem.

Mais precisamente, argumenta Benjamin:

Mesmo na reprodução mais perfeita falta uma coisa: o aqui e agora da obra de arte – a sua existência única no lugar em que se encontra. É, todavia, nessa existência única, e apenas aí, que se cumpre a história à qual, no decurso da sua existência, ela esteve submetida. Nisso, contam tanto as modificações que sofreu ao longo do tempo na sua estrutura física, como as diferentes relações de propriedade de que tenha sido objeto. Os vestígios da primeira só podem ser detectados através de análises de tipo químico ou físico, que não são realizáveis na reprodução; os da segunda são objeto de uma tradição que deve ser prosseguida a partir do local onde se encontra o original (Benjamin, 1994, p. 77).

A imagem, nesse contexto, transcende sua aparência superficial, tornando-se uma janela para compreender a complexidade da experiência humana. A relação entre a realidade e a representação visual é constantemente questionada, explorando as camadas simbólicas e as interpretações subjetivas que moldam nossa compreensão do mundo através da imagem. Em última análise, instiga uma análise crítica da percepção, da linguagem visual e do papel que as representações desempenham na construção do conhecimento e da identidade.

Se, por um lado, na forma de *fake news*, o texto verbal passou a alimentar o noticiário, a mídia como um todo e até os grupos familiares de WhatsApp, a emulação de imagens digitais complexifica sobremaneira os níveis de interação social, desdobrando-se em uma série de práticas que podem ser decisivas seja na manutenção de um relacionamento seja no resultado de uma eleição.

Não é o objetivo deste texto, no entanto, fazer uma revisão dos conceitos de “verdade” ou de “imagem” à luz das novas tecnologias, posto que esse estudo vem sendo continuamente realizado, mas, sim, em primeiro lugar, analisar o imbricamento teórico desses conceitos e, em segundo lugar, como a construção histórica de ambos funciona como vetor de desinformação desencadeada ainda mais acirradamente pelo universo do *deep fake*.

A hipótese de trabalho aqui alinhavada é a de que a produção imagética sempre causou certo grau de perplexidade e controvérsia, notadamente a partir do advento da fotografia, que, ao interpor o aparato mecânico à representação, descola o fazer da habilidade da ação direta (desenho, escultura, pintura, por exemplo) para a habilidade no manuseio do equipamento (a câmera, o computador), articulando, assim *hardware* e *software* de tal modo que os processos de decodificação precisam ser reelaborados.

É bem verdade que essa discussão vem sendo travada em diversas frentes e sob diferentes vieses, entretanto, a velocidade das transformações em curso demandam um conjunto de esforços teóricos no sentido de balizar as abordagens e fundamentar as análises.

Para tanto, a proposta é iniciar buscando o percurso do conceito de imagem e sua transformação, até a formulação do conceito de *deep fake*, examinando como cada um imbrica-se ao conceito de verdade vigente em cada momento histórico.

## 1 A NATUREZA DA IMAGEM E O CONCEITO DE VERDADE

Marilena Chauí, em seu clássico “Convite à Filosofia”, apresenta três concepções de verdade construídos ao longo da história:

Nossa ideia da verdade foi construída ao longo dos séculos, a partir de três concepções diferentes, vindas da língua grega, da latina e da hebraica. Em grego, verdade se diz *aletheia*, significando: não-oculto, não-escondido, não-dissimulado. O verdadeiro é o que se manifesta aos olhos do corpo e do espírito; a verdade é a manifestação daquilo que é ou existe tal como é. O verdadeiro se opõe ao falso, pseudos, que é o encoberto, o escondido, o dissimulado, o que parece ser e não é como parece. O verdadeiro é o evidente ou o plenamente visível para a razão. [...] Em latim, verdade se diz *veritas* e se refere à precisão, ao rigor e à exatidão de um relato, no qual se diz com detalhes, pormenores e fidelidade o que aconteceu. Verdadeiro se refere, portanto, à linguagem enquanto narrativa de fatos acontecidos, refere-se a enunciados que dizem fielmente as coisas tais como foram ou aconteceram. Um relato é veraz ou dotado de veracidade quando a linguagem enuncia os fatos reais. [...] Em hebraico verdade se diz *emunah* e significa confiança. Agora são as pessoas e é Deus quem são verdadeiros. Um Deus verdadeiro ou um amigo verdadeiro são aqueles que cumprem o que prometem, são fiéis à palavra dada ou a um pacto feito; enfim, não traem a confiança (Chauí, 2000, p. 123).

A autora esclarece que, quando predomina a *aletheia*, “[...] a verdade está nas próprias coisas ou na própria realidade e o conhecimento verdadeiro é a percepção intelectual e racional dessa verdade”, quando predomina o *veritas*, “[...] a verdade depende do rigor e da precisão na criação e no uso de regras de linguagem” e quando predomina a *emunah*, “[...] a verdade depende de um acordo ou de um pacto de confiança entre os pesquisadores, que definem um conjunto de convenções universais sobre o conhecimento verdadeiro e que devem sempre ser respeitadas por todos” (Chauí, 2000, p. 124).

Evidencia-se, dessa forma, o peso da construção do conceito de verdade a sua correlação com um momento histórico enraizado em sua formulação.

Tal situação pode ser observada na Grécia Antiga (2 000 a.C. – 168 a.C.). Vejamos, por exemplo, a obra mais importante do escultor grego Míron (século V a.C.), o *Discóbolo*, datada de 455 a.C., que enuncia um estilo voltado para a representação da realidade, apresentando uma das primeiras esculturas dotadas de um equilíbrio dinâmico, que valoriza a simetria e o ritmo (Figura 3).

Figura 3 – Reprodução romana do *Discóbolo* de Míron, conhecida como cópia Lancellotti (século II a.C.)



Fonte: Wikipedia. Domínio Público.

O *Discóbolo* mostra um atleta performando o seu esporte e passou a ser considerado como um modelo para a arte do lançamento de disco, manifesta, como afirmou Hauser (1972, p. 121), “[...] o prazer pela representação exata” que foi sendo intensificado em todo o período do classicismo grego.

Considerando-se a cópia Lancelotti, feita em mármore, posto que o original de Míron, provavelmente de bronze, se perdeu, percebe-se como a figura foi integrando-se ao imaginário cultural como exemplo de perfeição. Tanto assim que a peça foi adquirida durante a segunda guerra mundial por Hermann Göring, um emissário do *Führer*, que a queria a todo custo. A perfeição grega ideal se unia ao padrão da raça ariana superior e perfeita.

Para Hauser (1972):

[...] Míron concentra a sua atenção na representação perfeita da vivacidade e da espontaneidade, e toda a sua preocupação consiste em representar o movimento, o esforço rápido e a atitude cheia de energia. Procura fixar o que há de transitório no movimento, a impressão produzida pelo instante fugaz; no seu *Discóbolo* representa intencionalmente, o momento mais rápido, tenso e concentrado da ação - o momento que precede imediatamente o projetar do disco (HAUSER, 1972, p. 130).

Depreende-se, portanto, que o escultor esmera-se em manter-se fiel a verdade do lançamento de disco. Mesmo de forma ideal, não pretende romper com tal premissa, informando ao expectador detalhes daquele acontecimento.

Assim, de maneira hipotética, se perguntarmos em que medida o *Discóbolo* pode ser considerada uma obra que promove a desinformação, é importante pontuar que a postura em que o lançador foi perpetuado não corresponde àquela em que, na realidade, o disco é lançado. Como afirmam Honour e Fleming (2005),

De acordo com os atletas modernos, a atitude não seria naturalmente adotada por um homem que lança um disco. No entanto, sugere vividamente a torção de enrolamento e desenrolamento do corpo, bem como a trajetória do disco. O movimento – ou melhor, a ideia de movimento – raramente foi expressa de forma mais eficaz em termos estáticos. E a estátua original em bronze polido com olhos coloridos deve ter parecido quase surpreendentemente viva, especialmente quando vista na companhia dos tipos mais comuns de estátuas de atletas em pé. Míron era famoso na antiguidade por seu naturalismo, e há nada menos que 36 epigramas gregos bem torneados que sobreviveram, dedicados ao tema pouco promissor de sua estátua de bronze de uma vaca, enganosamente realista (da qual nenhuma cópia ou outro registro sobreviveu) (Honour e Fleming, 2005, p. 8) (tradução nossa).<sup>1</sup>

Na citação, os autores destacam o fato de que “De acordo com os atletas modernos, a atitude não seria naturalmente adotada por um homem que lança um disco”, entretanto, é esta imagem que se materializou através dos séculos.

A escultura de Míron, ou a sua cópia, não tinha por objetivo informar, mas representar. Como vimos com Chauí (2000) a concepção de verdade grega é a da não-ocultação, é a que não se opõe ao falso, ao “[...] que parece ser e não é” (Chauí, 2000, p. 123). Ora o *Discóbolo* parece ser mas, de fato, não é.

Honour e Fleming (2005) recuperam Sócrates (399 a.C), sobre as estátuas: “[...] a qualidade de parecer vivo tem o apelo visual mais forte”, o que se aproxima de um pressuposto de verdade e Platão: “Os artistas de hoje em dia não se importam com a verdade, eles incorporam em suas imagens não proporções que realmente são belas, mas aquelas que parecem sê-lo” (Honour e Fleming, 2005, p. 138) (tradução nossa), mostrando uma fratura no processo de representação.

Retomando a discussão de Platão sobre o conceito de imagem, fundamentada em sua “Alegoria da Caverna” e no “Mito dos três Leitões”, observamos que o filósofo pensa a imagem como uma projeção do imaginário, uma representação do ideal, proveniente de um plano imaterial, determinando uma visão ambígua do conceito, que oscila entre a essência e a aparência: “Chamo imagens, em primeiro lugar, às sombras; seguidamente, aos reflexos nas águas, e àqueles que se formam em todos os corpos compactos, lisos e brilhantes, e

---

<sup>1</sup> No original: “According to modern athletes the attitude is not one that would naturally be adopted by a man throwing a discus. Yet it vividly suggests both the winding and unwinding torsion of the body, as well as the trajectory of the discus. Movement - or rather the idea of movement — has rarely been more effectively expressed in static terms. And the original statue in polished bronze with colored eyes must have looked almost startlingly alive, especially when it was seen in the company of the more usual types of athlete statues standing upright. Myron was famed in antiquity for his naturalism, and there are no fewer than 36 surviving neatly turned Greek epigrams devoted to the unpromising subject of his deceptively lifelike bronze statue of a cow (of which no copy or other record survives)” (Honour e Fleming, 2005, p. 138).

a tudo o mais que for do mesmo gênero, se estás a entender-me” (Platão, 2005, p. 311).

Imagem, portanto, é um conceito que evoca um dilema filosófico, pois não pode corresponder completamente nem à essência e nem a aparência, situando num outro patamar que, por si só, não se vincula integralmente ao conceito de verdade.

Vejamos o caso dos afrescos romanos (Figura 4), pintados de forma a criar uma ilusão voltada para dar amplitude aos espaços em geral exíguos e escuros, durante o Império Romano. Sem janelas, os cômodos eram adornados de modo a representar, vistas de jardins, passagens, ruas e todo o tipo de ilusão que alterasse a angustiante sensação causada pelas claustrofóbicas construções.

Figura 4 – Afresco na Casa dei Vetti, em Pompéia (século I d.C.)



Fonte: Wikipédia.

Os afrescos romanos desenvolveram uma espécie de vocabulário visual, assimilando poses, gestos, enquadramentos, para possibilitar a compreensão do que se pretendia transmitir e, muitas vezes, são tratados como traduções de texto verbal, uma espécie de *prompt*, para usar um termo da IA, geracional de imagens.

Tomando a segunda concepção elencada por Chauí (2000), a verdade como *veritas*, referindo-se à precisão, ao rigor e à exatidão de um relato, não se pode negar que os afrescos oferecem um relato preciso, entretanto, é importante ponderar com Bergmann (2023) que: em geral as representações visuais dos afrescos não correspondem a um texto específico, mas apresentam os elementos mais facilmente reconhecíveis do conjunto.

Os afrescos romanos criaram uma narrativa que terminou por internalizar uma determinada visão de mundo, oposta ao escuro e fechado do cotidiano, a luz e o horizonte das pinturas nas paredes das casas. Em termos mais extremos: a imagem da janela substitui a janela de tal forma que sua ausência vai deixando de ser notada.

A terceira concepção de verdade assinalada por Chauí (2000), a verdade como *emunah*, que significa confiança, transfere para um terceiro a responsabilidade por sua confirmação.

Vejam os casos do pintor italiano Giotto Bondone, que viveu entre 1267 e 1337. Giotto, deixa de representar o céu na cor dourada – divino – e passa a representar o céu na cor azul – mundano (Figuras 5 e 6). O ser humano aprendeu a ver a cor azul no céu. O céu não é descrito como tendo a cor azul nos textos da *Ilíada* e *Odisséia*, tão pouco nos textos religiosos (alcorão, vedas, etc.).

Na “Madona Entronada” (1300-1305) o céu se mantém dourado com o peso da tradição bizantina que o cercava, mas, em “A Lamentação” (1304-1306), o céu já é representado em azul e as linhas de força demonstram uma outra estrutura de composição dos planos, travando uma luta para obter a sensação de profundidade.

Figuras 5 e 6 – “Madona Entronada” (1300-1305) e “A Lamentação” (1304-1306), Giotto de Bondone



Fonte: Wikipédia.

Giotto desenvolveu uma estratégia para, na bidimensão, criar uma ilusão de realidade que só seria posteriormente plenamente resolvida com a perspectiva de Filippo Brunelleschi (1377-1446) e León Battista Alberti (1404-1472).

Hauser (1972, p. 386) enfatiza, sobre Giotto, que “Nenhum artista da Renascença fêz mais honesto esforço do que êle para ser tão simples, direto e verdadeiro, quanto possível, na descrição da realidade”.

Os três exemplos recolhidos da história da arte, procuram mostrar como, em tempos históricos diferentes, que mostram o conflito entre o representado e a sua representação.

Na Idade média, imagem passou a ser considerada *aliquid stat pro aliquo* ou “algo que está em lugar de uma outra coisa”, conceito que foi sendo atualizado por Santo Agostinho, Ferdinand Saussure, Charles S. Peirce, Louis Hjelmslev e Gottlob Frege, sempre num embate para melhor definir a representação.

O final do século XIX transformou as bases da teoria da imagem com o advento da fotografia, promovendo uma completa revisão da natureza da imagem, cujas bases se assentam, de modo polêmico, quando do desenvolvimento de um conceito de pós-verdade que deve, também, considerar a produção de um tipo de imagem que obriga a pensar a imagem gerada pelo software de IA e que pode levar a desinformação, especialmente quando em sua forma de *deep fake*.

## 2 A NATUREZA DA IMAGEM E O CONCEITO DE PÓS-VERDADE

O conceito de pós-verdade foi apreendido a partir de uma série de acontecimentos que envolviam o ambiente político e a mídia estadunidense nas primeiras décadas do século XXI.

Logo na virada do século, Ralf Keyes publica *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*, um texto que procura ir além do rótulo de pós-verdade como desonestidade absoluta, vigente predominantemente à época, procurando naquele primeiro momento realizar algumas reflexões de base:

Embora sempre tenham existido mentirosos, as mentiras geralmente eram contadas com hesitação, uma pitada de ansiedade, um pouco de culpa e, pelo menos, alguma timidez. Agora, inteligentes como somos, criamos justificativas para distorcer a verdade, permitindo-nos dissimular sem sentir culpa. Eu chamo isso de pós-verdade. Vivemos em uma era de pós-verdade. A pós-verdade existe em uma zona ética crepuscular, permitindo-nos dissimular sem nos considerarmos desonestos. Quando nosso comportamento entra em conflito com nossos valores, o que mais provavelmente faremos é reconceber esses valores. Poucos de nós desejam pensar em

si mesmos como antiéticos, muito menos admitir isso para os outros. Assim, criamos abordagens alternativas da moralidade, considerando-as como ética alternativa. Esse termo refere-se a sistemas éticos nos quais a dissimulação é vista como aceitável, não necessariamente errada, portanto, não é realmente "desonesta" no sentido negativo da palavra (Keyes, 2004, p. 27).<sup>2</sup>

Um primeiro problema que se observa aqui seria: como deve ser tratada a questão da imagem nesses sistemas éticos a que se refere Keyes (2004)?

O debate evoluiu desde então. Mais recentemente, o estudioso da retórica Bruce McComiskey entende que pós-verdade “[...] significa um estado em que a linguagem carece de qualquer referência a fatos, verdades e realidades” (McComiskey, 2017, p. 6, tradução nossa), mas não especifica qual o entendimento do termo “verdade” em sua definição.

De modo mais amplo, o teórico pondera que “Num cenário de comunicação pós-verdade, as pessoas (especialmente os políticos) dizem tudo o que pode funcionar numa determinada situação, tudo o que pode gerar o resultado desejado, sem qualquer consideração pelo valor da verdade ou facticidade das declarações” (McComiskey, 2017, p. 6, tradução nossa).

A discussão de McComiskey (2017) sintetiza o discurso corrente cerca do tema na atualidade, no qual vamos encontrar algumas nuances, mas os tópicos mais relevantes, ao nosso ver, organizam-se em torno de quatro eixos centrais: Desinformação e Manipulação; Polarização e Bolhas Informativas; Inteligência Artificial e a produção de imagens *deep fake* e Ética da Informação que reverberam num plano macrossocial que vai impactar nas Instituições Democráticas.

No âmbito deste artigo, o cenário apresentado indica que a questão da representação está prestes a sofrer uma nova “virada”. Com Benjamin (1994, p. 4), a imagem se redimensiona: “Pela primeira vez, com a fotografia, a mão liberta-se das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução de imagens, as quais, a partir de então, passam a caber unicamente ao olho que espreita por uma objetiva”.

---

<sup>2</sup> No original: “Even though there have always been liars, lies have usually been told with hesitation, a dash of anxiety, a bit of guilt, a little shame, at least some sheepishness. Now, clever people that we are, we have come up with rationales for tampering with truth so we can dissemble guilt-free. I call it post-truth. We live in a post-truth era. Post-truthfulness exists in an ethical twilight zone. It allows us to dissemble without considering ourselves dishonest. When our behavior conflicts with our values, what we’re most likely to do is reconceive our values. Few of us want to think of ourselves as being unethical, let alone admit that to others, so we devise alternative approaches to morality. Think of them as alt.ethics. This term refers to ethical systems in which dissembling is considered okay, not necessarily wrong, therefore not really “dishonest” in the negative sense of the word” (Keyes, 2004, p. 27).

A produção artística, e imagética, passa a ser pensada e interpretada sob um novo prisma, com essa “mão liberta”. Processo igualmente singular opera com as imagens geradas pela IA por meio de *prompts*.

*Softwares* conhecidos como sistemas de modelagem de imagem por intermédio do texto, denominados *text-to-image*, funcionam a partir de estruturas de codificação na forma de redes neurais desafiam as noções tradicionais que caracterizam o processo criativo.

Capazes de aprender utilizando uma abordagem conhecida como aprendizado de máquina, ou *Machine Learning* (ML), se aproximam do modo de funcionamento do cérebro humano. Partindo de conjunto de dados que são trabalhados por algoritmos especializados e que permitem a sistemas computacionais aprender padrões e tomar decisões sem serem explicitamente programados.

A atividade de aprendizado de máquina é potencializada quando são trabalhados dados não estruturados, a exemplo de imagens e texto, num processo conhecido como aprendizado profundo, ou *Deep Learning* (DL).

Formulado com essa tecnologia, o Stable Diffusion, *software* gerador de imagens por meio da IA, pode criar uma imagem a partir de uma linha de texto. Por exemplo, digitando-se “Desenhe um astronauta montado num cavalo baseada na fusão dos estilos dos artistas Utagawa Hiroshige e Wassily Kandinsky” apresentou como resultado a Figura 7.

Figura 7 – Imagem criada no Stable Diffusion com a linha de prompt “Desenhe um astronauta montado num cavalo baseada na fusão dos estilos dos artistas Utagawa Hiroshige e Wassily Kandinsky”



Fonte: Produção própria a partir do Stable Diffusion.

A Figura 7 é uma imagem híbrida, a partir de uma solicitação humana, na forma de *prompt*, mescla a trajetória dos artistas Utagawa Hiroshige (1797-1858) e Wassily Kandinsky (1866-1944), após aprender sobre o estilo de ambos.

A partir desse sistema de modelagem, surgem as produções chamadas de *deep fake*. O *deep fake* pode ser compreendido como:

Deep fakes são, essencialmente, identidades falsas criadas com o Deep Learning [aprendizagem profunda, por meio de uso maciço de dados], por meio de uma técnica de síntese de imagem humana baseada na inteligência artificial. É usada para combinar e sobrepor imagens e vídeos preexistentes e transformá-los em imagens ou vídeos “originais” [...] Essa combinação de vídeos existentes e “originais” resulta em vídeos falsos, que mostram uma ou algumas pessoas realizando ações ou fazendo coisas que nunca aconteceram na realidade. Em 2019, também estamos vendo uma explosão de faces fake, através das quais a IA é capaz de conjurar pessoas que não existem na realidade, e que têm um certo fator de fluência (Spencer, 2019, *online*).

Spencer adverte que se trata de uma tecnologia disruptiva, mais potente do que a geração das *fake news*, pois se apresenta na forma de imagens (fotografias, vídeos) cujo grau de veracidade impreciona.

O *deep fake* incorpora os valores da imagem/imago como fonte de informação fidedigna. Ainda não é fácil duvidar que uma foto identifica uma pessoa, muito embora, como mostra Spencer (2019), já exista até um site que gera fotografias de pessoas que não existem, o StyleGAN desenvolvido por Philip Wang para a Nvidia. A Figura 8 é um exemplo de uma dessas criações.

Figura 8 – *Imagem deep fake* de uma pessoa que não existe



Fonte: <https://thispersondoesnotexist.com/>

A capacidade de aprendizado das máquinas é tão impressionante que parece não haver limites para a produção de produtos *deep fake*.

## CONCLUSÃO

Tradicionalmente a natureza da imagem se vincula a um ideal de veracidade. Século após século fomos nos acostumando a interpretar as imagens de acordo com padrões historicamente estabelecidos. Benjamin (1994), ao estudar os processos de reprodutibilidade técnica e seus desdobramentos, abriu caminho para uma linha de pensamento que questionava o papel da imagem na sociedade: de uma condição parasitária como a obra de arte no museu, para a intervenção no horizonte social, como é capaz o cinema.

O conceito de verdade, construído historicamente, *aletheia*, *veritas*, *emunah*, como nos lembra Chauí (2000), esbarra em imensa complexidade quando aplicado ao conceito de imagem, sempre atravessado pela separação entre essência e aparência, pela tensão entre o objeto e a sua representação.

As tecnologias de base microeletrônica, em que pese a sua importância na estruturação de um mundo mais justo, apresentam um lado disruptivo que gera a desinformação, polariza, cria bolhas que impedem/dificultam o diálogo, fomenta o discurso de ódio, ultrapassa os limites éticos e coloca na berlinda a própria democracia. Quando aplicada à geração de imagens por IA, torna-se ainda mais preocupante, combinando-se com toda essa predisposição para considerar verdade aquilo que aparece nas telas.

Transposto esse primeiro momento de incompreensão, talvez o curso dessas trilhas de desinformação possa ser alterado, na medida em que a compreensão acerca dos processos de produção de imagem possa levar a compreensão de que não há imagens que não mereçam ser pensadas, pesadas e analisadas, antes da imediata assimilação como verdade.

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. *In: Obras Escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGMANN, Bettina. Seeing and Knowing in Roman Painting. *In: FARRELL, Joseph. Ovid, Death and Transfiguration*. Brill, 2023, p. 174-206.

CHAUÍ, Marilena. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2000.

HONOUR, Hugh; FLEMING, John. *A world history of art*. Londres: Laurence King Publishing, 2005.

HAUSER, Arnold. *História Social da Literatura e da Arte*. São Paulo: Mestre Jôu, 1972.

KEYES, Ralf. **The Post-Truth Era**: Dishonesty and Deception in Contemporary Life. Nova Iorque: St. Martin's Press, 2004.

McCOMISKEY, Bruce. **Post-Truth Rhetoric and Composition** (Current Arguments in Composition). salt-Lake City: Utah State University Press, 2017.

PLATÃO. **A república**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2017.

SPENCER, Michael K. *Deep Fake*, a mais recente ameaça distópica. In: **Outras palavras**. 30/05/2019. Disponível em: <https://outraspalavras.net/tecnologiaemdisputa/deep-fake-a-ultima-distopia/>. Acesso em: 8 de novembro de 2023.