

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NAS MÍDIAS SOCIAIS, UM ESCÂNDALO NAS PROFISSÕES: ANÁLISE COMPARATIVA DE ILUSTRAÇÕES GERADAS POR IA

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN SOCIAL MEDIA, A SCANDAL IN THE PRO-
FESSIONS : COMPARATIVE ANALYSIS OF AI-GENERATED ILLUSTRATIONS

Yasmin Vitória Miranda Dias

Ilustradora. Acadêmica do curso de Publicidade e Propaganda do Unisalesiano

Lins, SP, Brasil

Email: yasminvitoriamirandadias@gmail.com

Sandra Regina Silva

Mestra em Mídia e Tecnologia pela UNESP. Professora curso de Publicidade e Propaganda Uni-
salesiano Lins, SP, Brasil

Email: sandra.silva@gmail.com

RESUMO

O artigo a seguir analisa como a inteligência artificial (IA) está atualmente impactando o mercado de ilustrações, avaliando pontos positivos e negativos e como os artistas digitais podem utilizar essas novas ferramentas de geração de imagens a partir da análise comparativa de ilustrações geradas por IA e desenhada por humanos.

Palavras-chave: Comunicação; IA; Artistas; Anime; Ilustradores.

ABSTRACT

The following article analyzes how artificial intelligence (AI) is currently impacting the illustration market, evaluation positive and negative points and how digital artists can use these new image generation tools from the comparative analysis of illustration generated by AI and illustration drawn by humans.

Keywords: Communication; AI; Artists; Anime; Illustrators.

1 INTRODUÇÃO

A investigação neste artigo analisa como a Inteligência Artificial (IA) desenvolvida no mundo virtual, a partir do século XIX até a contemporaneidade nas mídias sociais gerou polêmicas nas diversas áreas das comunidades de redes sociais como o Instagram e o Twi-

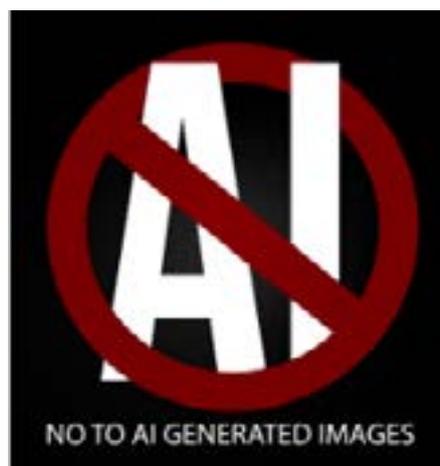
ter (o atual X), em expressões positivas e negativas das áreas de jogos, artes, jornais, economia, políticos e na área dos ilustradores/artistas digitais, que são o tema desta pesquisa.

No século XIX, a pesquisadora Ada Lovelace estudou matemática e ciências, criando assim o primeiro algoritmo para uma máquina, em que usava cartões de madeira com números perfurados para fazer operações numéricas e que deu início aos computadores após a Segunda Guerra Mundial, com o começo da Guerra Fria, a partir das constatações matemáticas de Alan Turing, que fundamentaram a tecnologia dos computadores desenvolvidos no século XX (Oliveira, 2023).

Com a divulgação das primeiras ferramentas de IA generativa, a novidade disseminou-se rapidamente no mercado de trabalho, ampliando possibilidades de criação, organização e o desenvolvimento de imagens. No entanto, muitas profissões como artistas e ilustradores ficaram apavoradas com essa situação, o que gerou a oposição e até o abandono num primeiro momento das plataformas digitais, utilizadas antes para divulgação e venda de trabalho, e até de suas carreiras artísticas em mídias como o X, Instagram, Tumblr e Facebook. Um ano depois, a volta para o X ou a migração para novas plataformas como a Bluesky é a opção para alguns profissionais que querem continuar a divulgar trabalhos na internet.

O crescimento das empresas de redes sociais mundiais, que têm o monopólio da memória e registro de informações e imagens que circulam na internet, pode significar o desenho de uma nova forma de poder econômico e político (Levy, 2021) e com o uso intensivo das IAs, que desafia até as legislações de liberdade de expressão e de respeito à democracia de diversos países.

Figura 1 - Manifestação no Twitter contra a IA



Fonte: Divulgação

Entender como o valor sentimental de algo ilustrado com as próprias mãos de um artista pode simbolizar o mundo de uma maneira diferente, é compreender que o ser humano não deve ser substituído. As máquinas, assim como as inteligências artificiais, precisam do auxílio do humano e de suas mãos para que o trabalho possa ser executado. No cenário atual, as Inteligências Artificiais não contêm emoções humanas e são incapazes de entender como os humanos, em toda a complexidade dos sentimentos dos seres.

Toda obra artística parte de algum conceito, de uma crítica social, de um sentimento que muitas vezes pode ser evidenciado em alguma pintura ou algum esboço de rabisco, o famoso sketch.

As pinturas e as ilustrações podem demonstrar muitas personagens e histórias cujo leitor se identifica com o enredo. Muitos ilustradores buscaram inspiração para a criação de sua arte em autores do século XIX ou encontraram inspiração nas mídias sociais, num cenário de diversidade de culturas para criarem suas próprias histórias.

Os objetivos deste artigo são investigar como a IA na internet tem afetado o trabalho de ilustradores e artistas na internet, a produção de ilustrações e a percepção sobre a arte, através de uma pesquisa comparativa de ilustrações realizadas por ilustradores e por IA.

Muitas vezes durante seu desenvolvimento, desde a infância o artista começa a observar tudo ao seu redor e a escolher, identificar esteticamente, formar seu repertório e referências, observando o seu cotidiano em volta. E as imagens criadas pela IA generativa podem influenciar as gerações futuras nessa criação de memórias. Mas que tipo de memórias serão criadas?

2 DESENVOLVIMENTO

Um posicionamento contrário às IAs pode parecer inútil diante da viralização de imagens e ilustrações criadas em segundos e compartilhadas milhares ou até milhões de vezes. Na atualidade, o teórico Manovich (2023) analisa que as IAs são como deuses e que é impossível vencer essas divindades tecnológicas. Em carta aos jovens artistas, afirma:

A principal diferença entre mim, um humano e a IA generativa: sou limitado, mas a IA é ilimitada. Sim, de fato: tem limites significativos agora, na prática. Mas avança rápido e o que já pode fazer hoje é além do que poderíamos ter imaginado há um ano. (Manovich, 2023).

O teórico argumenta que o humano tem um momento em que pensa, imagina, ri, chora e descansa. Enquanto a IA não tem limites, ilimitada para todo o tipo de tarefa, é capaz de pesquisar com eficiência e agilidade extrema, reunir citações históricas, literaturas e poemas, porém não tem o essencial, a humanidade, o sentimentalismo, o carinho e o amor.

A figura 2 abaixo é da ilustradora freelancer das Filipinas, Alystair, com estilo realismo. Ela tem atuado desde 2020 como ilustradora de animes, mesclando o tradicional e as artes digitais conforme informações do site da artista. A ilustração a seguir exemplifica a intensidade do sentimento humano de sofrimento.

Figura 2 - Ilustração sobre o sofrimento humano



Fonte: Alystair/Artesdealy

Figura 3 - Ilustração sobre o sofrimento humano



Fonte: IA

As figuras 2 e 3 são representações das figuras humanas que retratam o sofrimento e o desequilíbrio emocional. Na figura 2, é possível ver como o ser humano está sendo consumido em frustração, através de sua ansiedade, como se ele tentasse fugir dos seus problemas. As linhas em vermelho são como raízes de árvore que estão se consumindo di-

retamente no corpo do humano ou unido em um ser só seu sofrimento. A mão no peito mostra como ele quer tirar aquilo que aperta e consome o seu coração, assim como a outra segura seu pescoço como se ele quisesse gritar bem alto e não tivesse forças por causa dessas raízes que cada vez mais vão o apertando.

É possível perceber que a ilustradora filipina Alystair quis trazer um traço do sentimento humano através de uma pintura, trazendo o vermelho como um destaque principal, como algo que envolve o sangue, uma emoção quente e forte, tirando o foco do preto e branco da imagem do fundo, não destacando tanto as lágrimas, mas sim as raízes vermelhas que podem ser comparadas aos vasos sanguíneos, com uma circulação intensa no interior do corpo.

Na figura 3, gerada a partir de IA, já vemos uma notação diferente, um ser humano agachado, com as mãos em seu rosto como se estivesse chorando, porém ela contém uma falha. O objetivo da imagem solicitada é mostrar o rosto de um ser humano em agonia, representar o sentimento, compreender a sua expressão facial, a expressão do movimento e do corpo. Mas nesta imagem não é possível ver isso, pois não se vê o rosto. Só sua linguagem corporal que parece ser um pouco monótona, sem muitas expressões de desespero e de sofrimento, apenas um choro silencioso e alguns rabiscos gerados sem intenção alguma.

A discussão não deve avançar simplesmente sobre a comprovação da criatividade da IA, porque conforme as orientações disponibilizadas pelo usuário (prompts), é possível fornecer mídia generativa estereotipada, kitsch ou esteticamente agradável e que segue conceitos estéticos clássicos, conforme Manovich (2023). A polêmica deve avançar. Apesar do resultado muitas vezes positivo, a IA não tem conhecimento do mundo, da história. Falta humanidade nas imagens, mesmo naquelas que têm seres humanos representados. Falta alma às imagens geradas por IA.

O teórico conceitua as imagens geradas por IA como a arte da cópia difundida em prompts que são compartilhados milhares de vezes na internet, numa repetição da reprodutividade seriada, criada pela indústria cultural no século XX.

O conceito remete à produção de cultura como mercadoria, através do uso da tecnologia (Matellard, 1999). É provável que as pessoas estejam vivenciando mais uma vez então, ao consumir imagens geradas por IA, a dissolução da experiência cultural artística autêntica em mera mercadoria, numa perda da aura que vem com um sentimento de estranhamento na fruição da imagem gerada artificialmente: a perda da essência.

A disseminação das ferramentas generativas de imagens intensificou uma nova era da cópia, da modificação e da manipulação de imagens com o resultado de diminuição das criações autênticas, daquilo que é definido como arte.

E embora haja inovações interessantes muitas vezes trazidas pelas IAs, as imagens geradas na atualidade seguem na maior parte das vezes o estilo da arte da tradição (Manovich, 2023).

Para compreender a aflição dos artistas, a ilustradora autora do artigo, entrevistou pela internet o ilustrador de cartoon do Vietnã, Itsjustzeen/Alex (figura 4). Ele acredita que a IA não vai substituir o trabalho humano, mas pode auxiliar cada vez mais em suas ilustrações. O entrevistado afirma também que as imagens geradas por IA podem ter erros de programação e de anatomia e não satisfazer por completo as necessidades ilustrativas de um cliente. O ilustrador saiu das redes sociais em protesto contra a IA, mas preferiu depois voltar e mudou do X para o Bluesky porque teme o uso de imagens criadas por ele em testes de IA da rede X.

Figura 4



Fonte: Itsjustzeen

Figura 5



Fonte: IA

Na figura 4 é possível perceber que o artista Alex quis trazer algo como estética de um comic, desenhou como destaque um coelhinho fofo. O que chama a atenção é o afeto e o carinho. Os artistas costumam representar as pessoas que eles gostam através de artes, personagens favoritos, Ocs (personagens originais) ou até mesmo de algum objeto especial desenhado sobre a tela digital.

Na figura 5, apresentamos um comic de inteligência artificial. É possível notar como a mulher e a criança parecem estagnados, sem expressões faciais, como se estivessem em uma foto 3X4. O olho desta garota está meio torto para cima, um erro de anatomia grotesco feito por uma IA. Em geral, os artistas demoram para conseguir uma anatomia considerada como aceitável.

A anatomia humana em desenhos tem várias categorias diferentes, entre elas de estilo manhwa (quadrinhos coreanos), donhua (animes chineses) e mangá. São anatomias estilizadas que diferenciam os criadores e apresentam várias diferenças de expressões, estilizações humanas como um formato cartoon. A comparação entre esse desenho do artista, que foi criado como um presente para outra ilustradora, e o desenho da inteligência artificial evidencia a afetividade que a IA não seria capaz de gerar um desenho sentimental que represente uma pessoa que o vá receber e pode acabar frustrando, porque não atende as vontades, os gostos favoritos e os sentimentos, mesmo com o detalhamento no prompt.

Seria necessário uma linguagem de programação muito detalhada, com acesso a muitas informações do cliente, o que seria impossível no cenário atual apesar de um computador gerar em segundos algumas buscas como o Google e site GPT. Vale lembrar que os sites trazem várias possibilidades e muitas delas também não atendem os pedidos, curiosidade e desejos dos internautas.

Por isso, muitos artistas preferem aprender a desenhar, a humanizar seus personagens, escreverem com detalhamentos sobre o que gostam e não gostam e até mesmo serem representados através de uma história em particular que aconteceu durante a sua vida, durante suas viagens, durante suas caminhadas, lições de vida, aprendizado e o conhecimento de novas culturas.

Figura 7



Fonte: IA

Na figura 6, a artista Yami, autora do artigo Yasmin Vitória Miranda Dias, fez o detalhamento de sombras, com uma tarde de sol se pondo, devido aos tons alaranjados e deixando um pouco mais escuro entre as partes do rosto, com uma leve saturação. Aqui é possível ver que a expressão da personagem é calma, tranquila e a representatividade destas roupas tem relação com o século XVIII.

O local é fictício, pode ser um palacete. A anatomia é mais controlada e de certa forma elegante. Um sorriso neutro sugere que personagem caminhando de uma forma pacífica e elegante. Ao comparar com o desenho da IA, o desenho de Yami tem muito mais detalhes.

Na figura 7 há uma arte gerada por IA, que deveria ser uma menina do mesmo século retratado na imagem anterior, mas o erro desta imagem é que ela está com seus olhos em direções opostas e é possível perceber que a coloração deles não é tão igual, uma é muito clara e a outra muito escura. As roupas se misturaram aspectos do século XVIII com o século XXI, com uma confusão de estilo nas mangas, colarinho e as flores vermelhas que estão sobre ela.

Os cabelos também não contêm um retrato natural, porque estão com a parte de trás com tranças que não levam a lugar algum e onde o vento está batendo, está muito estagnado, não representando uma gravidade e nem mesmo o vento, pois quando o vento bate, ele traz os cabelos para direções diferentes, em pequenos fios dando um charme natural.

A cena e o fundo da imagem não parecem ser a mesma e nem ao menos criam algum contraste. A personagem de cabelos ruivos parece estar num lugar sombrio, mas sem os destaques de luz e sombra na pele, apenas é possível compreender que está em algum lugar completamente neutro, sem árvore, luz, sol, apenas um fundo por pintar, dando aquela sensação da estranheza.

Uma coisa que comove os seres humanos a continuarem sempre é o sonho e a esperança de alcançar um objetivo concreto em sua vida, algo que dê satisfação. Sendo assim, um ilustrador da contemporaneidade procura muitas coisas, busca inspiração em séries do momento, em algum mangá ou anime, em jogos ou até mesmo em um desenho com história profunda, como por exemplo Steven Universe, Star X, as Forças do mal e até mesmo desenhos antigos, como o camundongo aventureiro Mickey Mouse e os Ducktales.

A partir da infância, o encantamento começa quando a criança manuseia o lápis pela primeira vez, mesmo sendo um simples rabisco para os adultos, para as crianças aquilo pode ser um conto de fadas contado por linhas. É importante sempre dar atenção à criatividade infantil, pois as crianças sempre têm um dom inocente e doce para contarem uma historinha imaginária em algo que viram ou assistiram.

O criador da Turma da Mônica, ilustrador e empresário Maurício de Souza, desenhava desde a infância. Não foi muito diferente com o próprio Walt Disney que costumava desenhar durante as trincheiras da guerra, mas nunca teve sucesso ao fazer as caricaturas dos soldados. O empresário só começou a obter sucesso no período que antecedeu a Segunda Guerra Mundial com as produções “A Branca de Neve e os Sete Anões”. E ganhou notoriedade no Brasil com produções artísticas no alinhamento cultural do Brasil e Estados Unidos, no bloco dos aliados contra os nazistas (Aventuras na História, 2019).

O ser humano às vezes teme ser arrogante em muitas questões e até mesmo ser ignorante. Como não entender uma simples caricatura ou arte que pode comover o coração cheio de alegria ou até mesmo provocar tristeza e o coração vazio? Muitos ilustradores de mangás (histórias em quadrinhos japonesas), manhwas (histórias em quadrinhos coreanas) e donhua (animações chinesas) são os exemplos perfeitos que sempre retratam isso. Alguns artistas orientais procuram olhar para o mundo como uma forma crítica, um destes exemplos é o Junji Ito, um mangaká (cartunista) famoso por suas histórias de terror ilustradas (Darkside, 2023). A mais famosa delas é “Tommié”. O traço do Junji Ito tem como objetivo retratar o desespero e o medo na mente do ser humano, muitas vezes de forma cômica.

Na infância, ele morava em um campo onde não tinha luz e toda vez que tinha de se locomover para fora da casa durante a noite, via muitos insetos, grilos e aranhas e ficava apavorado, por causa do escuro. E esse temor é fonte de inspiração para a sua produção artística (Dimensão Sete).

Outro autor que também quebra muitas barreiras é o cartunista e escritor Hajime Isayama (Caroline, 2023). Ele conquistou muitos corações no mundo com sua famosa e única história “Shingeki No Kyojin” (Attack on Titan, O Avanço dos Gigantes). Quando jovem, o autor morava na pequena cidade de Hita, no Japão e observava que os enormes muros da cidade eram semelhantes às muralhas que o inspiraram. Na primeira tentativa de publicar sua história, ele foi rejeitado devido ao seu estilo. Não desistiu e procurou outra editora. E

com a publicação do mangá, em 2013, a produção foi transformada em anime, com muitos fãs ao redor do mundo. Isayama conquistou um público enorme, ganhando muito carinho por sua obra, principalmente aqui no Brasil.

Outra obra artística interessante é o jogo “MadFather”, contendo uma iluminação completamente escura relacionada ao século XX, que conta a história de um doutor e sua pequena filha que perdeu sua mãe muito cedo por causa de uma doença. A estética do jogo mistura o pixel com o próprio desenho em 2D, o que encanta com a maravilhosa trilha sonora. Não só a arte ilustrada que encanta, mas a arte musical, que traz o contraste completo para o jogador mergulhar durante o seu entretenimento numa experiência de imersão artística no gênero horror game.

O jogo “Undertale” foi criado por Toby Fox e deixou a comunidade de fãs maravilhada não apenas pelas pixel arts, mas também com a emocionante trilha sonora.

O anime chinês “Mo Dao Zu Shi” fez diversos filmes publicitários relacionados à marca Cornetto na China, promovendo até mesmo aplicativos com Qrcodes para o público ter o acesso, com um pequeno trocadilho de slogan relacionado a marca e ao anime: reúnam-se, companheiros cultivadores, é hora da caçada noturna! (Shi Brazil, 2019). Cada sabor do Cornetto representa uma personagem da série, contendo seu próprio desenho na embalagem, com o intuito de fazer os fãs da série de “Mo Dao Zu Shi” comprarem o sorvete Cornetto num remake de uma cena de batalha ou cômica. Uma produção muito criativa que dialoga com a arte do anime.

Esses fragmentos de criações e de algumas histórias dos criadores de ilustrações são elementos essenciais da criação artística humana, motores da criatividade e da inspiração também para as futuras gerações que podem ter dificuldades em conseguir inspiração com os padrões das ilustrações da IA generativa. Com a viralização das imagens criadas por IA cresce também a arte sem história, sem memórias de vida.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível verificar que os artistas temeram por suas profissões por causa destas ferramentas de IA, desistindo de continuar a competir por suas artes com uma máquina, deixando fãs de coração partidos num primeiro momento. O abandono das redes sociais gerou comentários de fãs pedindo para o artista voltar as redes sociais, enviando mensagens de carinhos e apoio. A decisão pode ter sido causada por uma depressão muito profunda.

É provável que um influenciador, um ilustrador ou até mesmo criador de jogo possa criar uma comunidade on-line sem ao menos ter ideia, do amor e carinho dos fãs. É possível concluir também que uma máquina não pode gerar este tipo de carinho, uma IA não

pode gerar um carinho entre duas personagens com a mesma intensidade que humanos, nem escrever um romance denso.

Os ilustradores entrevistados pela autora deste artigo decidiram voltar para as redes sociais porque o abandono da internet onde há contatos e possibilidades de novos trabalhos pode garantir a proteção de direitos autorais e a garantia da exclusividade das ilustrações, mas pode significar o isolamento também e a limitação de contatos profissionais.

As criações humanas inspiram a continuidade do trabalho artístico. Até o momento, um livro escrito por uma IA é quase sempre algo neutro, sem coração, sem pesar e que não gera fortes emoções no leitor, no fã. Os autores acabam inspirando muitos, seja um autor de histórias ou ilustradores de mangás. Esta inspiração, esta esperança e sonho podem despertar em outros humanos pequenos artistas com uma potência que as IAs não têm até o momento.

É possível pensar também no conselho de Manovich (2023) quando o teórico afirma que as ferramentas de geração de imagens de IAs não são sinônimo de arte, mas apenas possibilitam o uso da IA para a busca de insights e inspirações dos artistas, para sugerir tendências, identificar em bancos de dados os estilos e as técnicas mais utilizados em processos e que o pesquisador denomina de feedback e diálogo com rapidez e eficiência.

O publicitário e empresário brasileiro Longo (2023) conceitua a empatia digital como uma das novas habilidades que devem ser praticadas pelos internautas para alcançar melhores resultados no uso de inteligências artificiais. Essas novas habilidades não estão restritas à atividade da descrição de prompts mas podem aprofundar análises e buscar tendências. A atividade de classificar, localizar, identificar pode ser dominada pelas máquinas, mas a arte de contar o mundo por meio de ilustrações e imagens será domínio humano por muitos séculos.

REFERÊNCIAS

MATTELART, Armand; MATTELART, Michele. *Histórias das Teorias da Comunicação*. São Paulo: 1999. Edições Loyola, 2ª ed.

ALYSTAR ART STUDIOS. Disponível em: <https://artesdealy.carrd.co/#> Acesso em 14 dez 2024.

CAROLINE, Austra. *Curiosidades sobre Hajime Isayama, o criador de Attack on Titan*. Metagaláxia. Disponível em: <https://metagalaxia.com.br/anime-e-manga/curiosidades-so->

bre-hajime-isayama-o-criador-de-attack-on-titan-shingeki-no-kyojin/ Acesso em: 14 dez 2024.

AVENTURAS NA HISTÓRIA. *Quando Walt Disney Enfrentou o Nazismo*. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/quando-walt-disney-enfrentou-o-nazismo.phtml> Acesso em 14 dez 2024.

DARKSIDE. *10 Curiosidades sobre Junji Ito que vão te surpreender*. Disponível em: <https://darkside.blog.br/10-curiosidades-sobre-junji-ito-que-vaio-te-surpreender/> Acesso em 14 dez 2024.

DIMENSÃO SETE. *Conheça Junji Ito*. Disponível em: <https://dimensaosete.com.br/posts/conheca-junji-ito/> Acesso em: 14 dez 2023.

ISAYAMA, Hajime. Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/mr.isayama/> Acesso em: 19 dez 2023.

LEVY, Pierre. *Pierre Levy's Blog*. Disponível em: <https://pierrelevyblog.com/category/portuguese/> Acesso em: 19 out. 2023.

MADFATHER. Steam: 2016. Disponível em; <https://store.steampowered.com/agecheck/app/483980/> Acesso em: 19 dez 2023

MANOVICH, Lev. *A Letter to a Young Artist*. Academia.edu: 2023. Disponível em: <https://gc-cuny.academia.edu/LevManovich> Acesso em: 19 dez 2023.

MANOVICH, Lev. *Towards General Artistic Intelligence*. Artbasel: 2023. Disponível em: <https://www.artbasel.com/stories/lev-manovich> Acesso em: 19 dez 2023.

SHI BRASIL. Mo Dao Zu. *Novas Propagandas da Cornetto*. Disponível em: <https://mdzsbr.blogspot.com/2019/06/novas-propagandas-da-cornetto-ptbr.html> Acesso em 26 dez 2023.

OLIVEIRA, Carla. *Ada Lovelace, a Mãe do Algoritmo e da IA*. LinkedIn: 2018. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/ada-lovelace-mãe-do-algoritmo-e-da-ia-carla-oliveira/?originalSubdomain=pt> Acesso em: 19 out 2023.

UNDERTALE. Steam: 2015 Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/> Acesso em: 19 dez 2023.

UNISALESIANO. *Palestra abertura 3º CITE Walter Longo*. Unisalesiano: 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jGAwvtuOc7E> Acesso em: 09/01/2023.