

## A UTILIZAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL NA REPRESENTATIVIDADE DAS PERCEPÇÕES

RITA VIEBRANTZ<sup>1</sup>;  
ELISÂNGELA BANDEIRA<sup>2</sup>;  
CLÁUDIA TURRA MAGNI<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas - ritaviebrantz2@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas – Elisangelabandeira@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas – clauturra@yahoo.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta um ensaio sobre como pode ocorrer a percepção de sensorialidades experimentadas através de narrativas para compreensão e transmissão de sentidos por intermédio da geração de imagens por inteligência artificial (IA). Trata-se de um recorte de uma monografia em Antropologia que traz como ponto central a percepção de moradores dos bairros circundantes sobre o Presídio Regional de Pelotas, RS, instituição carcerária situada em zona urbana na cidade, considerando ainda as transformações em termos de paisagem e comportamentos ao longo de cinco décadas. Para tanto, a pesquisa se apoia na etnografia associada à autoetnografia e toma por base a experimentação com IA generativa, conforme descrito na metodologia.

A utilização da IA tem se popularizado significativamente, exigindo esclarecimentos sobre seus princípios, potencialidades e limitações. Trata-se de um ramo da ciência da computação cujo o foco se concentra no desenvolvimento de algoritmos e/ou sistemas capazes de executar afazeres a partir de bases de dados (MORAIS e BRANCO, 2023). Ou seja, é um ramo no qual existe uma constante evolução de dados e aprimoramentos. BODEN (2017) ressalta como a IA está presente em todas as dimensões das criações humanas, para além do senso comum em distintas formas de utilização e processamento de informações. Entretanto, questiona acerca da cognição, como sentimentos e motivações presentes nas subjetividades, uma imitação da vida humana ainda com limitações. A capacidade de transmitir sensorialidades através da IA, assim como a interpretação de sentimentos, é uma dessas bases que carece de aperfeiçoamento. Essa insuficiência no reconhecimento de emoções pode ser observada por RECKZIEGEL (2024) em seu trabalho sobre tecnologias na representação de subjetividades, em que a relação da IA generativa na captura de abstrações e sentimentos em relatos reforça uma constituição de figuras menos significativas, sem expressividade e representatividade.

Independetemente da IA, no âmbito da Antropologia, o estudo das emoções, percepções e sensorialidades, com suas afetações e articulações, consideramos que uma narrativa escrita transporta o leitor ao seu mundo próprio da imaginação, onde cenários e personagens são criados e visualizados mentalmente de forma única. Essas experimentações se traduzem individualmente, muitas vezes associadas a recordações emocionais de vivências pessoais ou coletivas. Ricoeur (1998) estabelece a relação entre memória e narratividade, salientando que a memória traz o ausente, o imaginário, a imagem e a emoção. Ingold (2015), por sua vez, ao abordar a utilização do desenho na representação e construção de imagens, reflete sobre a atuação humana e social em "emaranhados caminhos de vida" e estabelecimento do eu. Ao transpor o mundo de afetos entre memórias e

criatividade, há a comunicação, mensagens que podem ser codificadas, evidentes, escritas ou não. É nesse contexto que, na interação entre humanos e não-humanos, surgem novas formas de (re)produzir e experimentar sensações e afetos outros para além do real em imagens criativas e fictícias geradas por Inteligência Artificial.

## 2. METODOLOGIA

A pesquisa em andamento está sendo realizada a partir de trabalho de campo baseado na etnografia associada à autoetnografia, com apoio de consulta a banco de dados, leituras e referenciais teóricos. Enquanto a etnografia tem sólida base teórico-metodológica na Antropologia, a autoetnografia é um método que vem crescendo e sendo utilizado nas mais diferentes áreas do conhecimento, com grande valor para pesquisa na medida em que “reconhece e envolve a subjetividade, a emotividade e a perspectiva do pesquisador sobre a investigação” (SANTOS, 2017, p. 224).

A investigação acerca de percepções da vizinhança sobre o Presídio de Pelotas, conta com narrativas obtidas em trabalho de campo, imagens de acervo pessoal e diários de memória. A partir deste material empírico, foram feitas experimentações com o aplicativo de IA generativa denominado leonardo.ai, na versão de acesso livre. Buscou-se refletir sobre as emoções suscitadas pela descrição, a sensorialidade experimentada por este meio imagético e a forma como alimentam o imaginário inicial. As imagens geradas serviram de base para a elicitación, ou seja, conforme Banks (2009), para suscitar comentários, memórias e discussões relacionadas às fricções, interações e tensões no convívio desta vizinhança com a instituição carcerária.

## 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A IA é utilizada para diversas finalidades, e está no caminho da sua popularização, mas sua utilização para questões emocionais, careem de aprimoramento. O experimento apontou resultados significativos em como pode ocorrer a compreensão da narrativa ou fotografia por parte da IA, que demonstra ainda a necessidade de aprimoramento. Além disso, uma outra questão a ser apontada é a restrição em relação ao idioma, que pode configurar-se em uma dificuldade a mais. Os *prompts* a serem incluídos para geração de imagens precisam estar na língua inglesa que, como qualquer outra linguagem, possui suas próprias expressões idiomáticas e significados. Assim, é desejável um conhecimento além do superficial no idioma em questão. Também ficou evidente a dificuldade na comunicação e expressão de afetos, subjetividade, pensamento abstrato e sensorialidades para geração de imagens, conforme apresentado a seguir.

Na Figura 1, o *prompt* utilizado para composição das imagens foi, de forma intencional, exatamente o mesmo da descrição da fotografia utilizada e abaixo apresentada: *Prompt: Creation: between clay and the sky: - Neighborhood Santos Dumont (Owl Village) and the walls of the Pelotas Regional Prison.*



Figura 1 – Foto - Criação: entre o barro e o céu: Bairro Santos Dumont (Vila das Corujas) e muros do Presídio Regional de Pelotas.

Na Figura 2, consta a tentativa da IA em descrever a realidade cotidiana observada e descrita pela vizinhança do presídio, com pessoas e cães circulando nas calçadas, guardas armados, carros, presídio e escola. Um dia comum.

No texto inserido no prompt consta a seguinte instrução: Um lindo dia ensolarado, céu colorido com pássaros **assustados** sobrevoando. Ao fundo, uma prisão **deprimente**. Ao seu lado, uma escola **alegre**. Na calçada caminham crianças, adultos e idosos **desolados**. Cães circulam com **fome**. Policiais **zangados** armados nas passarelas da prisão. Na rua carros apressados. Coletoras de lixo em **decadência**. Por entre as grades, **tristes** presidiários expiam a paisagem **bucólica**. **Cheiro de esgoto. Medo**. Os Prompts 1 e 2 foram: *A beautiful sunny day, colorful sky with **scared** birds flying overhead. In the background, a **depressing** prison. Next to it, a **happy** school. Children, adults and **desolate** elderly people walk along the sidewalk. Dogs walk around **hungry**. **Angry** armed police officers on prison walkways. Cars rushing in the street. Garbage collectors in **decay**. Between the bars, **sad** inmates atone for the **bucolic** landscape. **Sewer smell. Fear**.* Prompt 1 com ausência das palavras ressaltadas em negrito, no 2 a inclusão das mesmas para observar as diferenças resultantes.



Figura 2 – Um dia comum

Nas primeiras duas imagens geradas, é possível verificar que o excesso de informações confunde a IA e gera distorções. Nas duas últimas, a adição de palavras que despertam sensações e emoções - como assustado, deprimente, alegre, desolados, fome, zangados, decadência, tristes, bucólica e cheiro de esgoto - causam ainda mais deformações. A palavra medo não foi aceita na descrição e precisou ser retirada. O comando cheiro de esgoto foi entendido como lixo espalhado a céu aberto. Mesmo descrito como um dia feliz e ensolarado, o sol se apresenta tristonho, devido a inserção da palavra triste que se referia aos presidiários. É possível perceber que os policiais se misturam a multidão, dentro ou

fora do cárcere, os cães, as pessoas e a paisagem apresentam deturpações, assim como ausência de limites rua/prisão, os idosos estão vestidos como crianças indo para a escola, havendo ainda a presença de seres fantasmagóricos e indeterminados.

#### 4. CONCLUSÕES

Similar à produção de uma etnografia, uma imagem gerada em IA exige uma descrição detalhada e atenta ao que se deseja comunicar, de forma coesa e interpretativa. O pensamento abstrato, como o descrito na fotografia apresentada, gera confusão para o aplicativo, sendo preciso uma definição clara. Neste caso, menos é mais, pois o excesso de informações pode causar falhas, distorções e até mesmo estereótipos. Entretanto, como qualquer aptidão, é preciso conhecimento, sensibilidade e treino para seu domínio. Além disso, é importante para o reconhecimento do quanto ainda podemos ser limitados na tentativa de representar e compartilhar impressões, emoções e pensamentos na interação com a IA. Claro, compreendido em uma relação entre humanos e não-humanos em uma técnica que ainda é relativamente recente, não totalmente dominada e popularizada e que foi experimentada de forma leiga, mas, que pode se tornar uma importante parceira na representação de emoções e sensorialidades por imagens. Com o veloz avanço tecnológico resta, então, um questionamento para o futuro: essas ferramentas poderão atuar como aliadas ou como ameaças? Até que ponto poderá ser discernível o real e o criado e qual será sua utilização, para fins benéficos ou não?

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BANKS, M. Slow research: exploring one's own visual archive. **Cadernos de Arte e Antropologia**, Open Edition Journals, v.3, n.2/1014, p.59-83.

BODEN, M. A. **Inteligencia Artificial**. Madrid: Turner Publicaciones S.L., 2017.

INGOLD, T. Desenhando juntos: fazer, observar, descrever. **Estar Vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição**. Petrópolis: Rio de Janeiro. Vozes, 2015. Capítulo 18, pp. 315- 324.

MORAIS, F. D. B. de; BRANCO, V. R. C. **A Inteligência Artificial: conceitos, aplicações e controvérsias**. Disponível em: <https://postecnologiaambiental.unaerp.br/documentos/5528-a-inteligencia-artificial-conceitos-aplicacoes-e-controversias/file>.

RECKZIEGEL, F. D. S. **Exploração de estratégias baseadas em inteligência artificial para geração de imagens a partir de textos de narrativas extraordinárias**. 2024. Monografia (Bacharel em Ciência da Computação) - Curso de Bacharelado em Ciência da Computação, Universidade Federal de Pelotas.

RICOUER, P. Arquitetura e Narratividade. In: **Urbanisme**, n. 303, nov./dez. 1998, pp. 44-51.

SANTOS, S. M. A. O método da autoetnografia na pesquisa sociológica: atores, perspectivas e desafios. Plural, **Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da USP**, São Paulo, v. 24, n1, p.214-241, 2017.