

Da mimese ao mundo fechado: a IA generativa e a abstração da realidade em *Trump's Gaza*

From mimesis to the closed world: generative AI and the abstraction of reality in *Trump's Gaza*

Marcio Telles

Universidade Estadual do Paraná, Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo, Curitiba, Paraná, Brasil

Resumo

Investigando de que modo as imagens produzidas pela Inteligência Artificial se relacionam com o mundo e que tipo de realidade constroem, este artigo discute como a IA generativa elabora imagens plausíveis por meio de modelos probabilísticos que sintetizam padrões de vastos bancos de dados, sem vínculo com eventos concretos. A partir de Baudrillard, Barthes, Flusser, Edwards e Lemos, sustenta-se que essas criações inauguram um novo regime em que o realismo é definido pela coerência algorítmica, e não pela captura óptica. Para ilustrar esse debate, o estudo de caso de um vídeo postado na conta oficial de Trump – retratando uma Gaza “paradisíaca” sob um viés capitalista – exemplifica a construção de uma narrativa hiper-realista, na qual a manipulação via IA simula uma realidade alternativa que se apresenta como natural e inevitável. Em última instância, o artigo questiona as implicações de um sistema autorreferencial que desafia as categorias tradicionais de representação e autenticidade.

Palavras-chave: Inteligência Artificial Generativa. Visualidade Algorítmica. Pós-Imagens.

Abstract

Investigating how AI-generated images relate to the world and what kind of reality they construct, this article examines how generative AI produces plausible images through probabilistic models that synthesize patterns from vast databases, without any link to concrete events. Drawing on the works

of Baudrillard, Barthes, Flusser, Edwards, and Lemos, it argues that these creations establish a new regime in which realism is determined by algorithmic coherence rather than optical capture. To illustrate this point, the case study of a video posted on Trump's official account—depicting a “paradisiacal” Gaza from a capitalist viewpoint—exemplifies the construction of a hyperrealist, reactionary narrative in which AI-driven manipulation simulates an alternative reality presented as both natural and inevitable. Ultimately, the article questions the implications of a self-referential system that challenges traditional notions of representation and authenticity.

Keywords: Generative AI. Algorithmic Visuality. Post-Images.

Introdução

Em 26 de fevereiro de 2025, poucas semanas depois de o presidente dos Estados Unidos Donald Trump anunciar seu plano grotesco de transformar a Faixa de Gaza em uma “Riviera no Mediterrâneo”¹, um caricato vídeo gerado por inteligência artificial² (GenAI) foi publicado em sua conta oficial no Instagram³. O conteúdo contrapõe à realidade de uma Faixa de Gaza devastada pela guerra uma reconstrução utópica e hipercomercializada, espécie de sonho ultracapitalista.

O vídeo inicia exibindo os escombros decorrentes da última guerra entre Israel e o Hamas (2023-2025), com militantes armados e civis sofrendo. Uma transição marcada por “2025” sugere uma mudança temporal, conduzindo a uma sequência em que uma criança corre entre as ruínas, acompanhada pelo texto “WHAT’S NEXT?” (O QUE VEM A SEGUIR?), escrito em patrióticos vermelho e azul. À medida que o vídeo avança, as imagens de guerra cedem espaço a uma transformação opulenta: arranha-céus modernos, praias impecáveis e um estilo de vida urbano luxuoso. Um elemento recorrente é a presença de Trump e sua administração, simbolizada por um balão dourado, uma enorme estátua na mesma cor, a marca “Trump Gaza” destacada em um hotel e resort de luxo, e Elon Musk, atirando dinheiro para o alto. As imagens sugerem um redesenvolvimento capitalista em que a destruição da guerra se converte sem esforço em um paraíso neoliberal extravagante.

¹ <<https://www.nytimes.com/2025/02/06/world/middleeast/israel-military-gaza-palestinians-leave.html?smid=url-share>>. Acesso 1º mar. 2025.

² GenAI (Inteligência Artificial Generativa) refere-se a um ramo da inteligência artificial que utiliza modelos probabilísticos treinados em vastos conjuntos de dados (big data) para sintetizar conteúdos inéditos – como imagens, vídeos, sons e textos – a partir de descrições textuais simples (prompts). Dentre as ferramentas mais utilizadas para geração de imagens e vídeos por IA, destacam-se: Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion, Runway ML e Sora.

³ <<https://www.instagram.com/realdonaldtrump/reel/DGhfpgHsOg6/>>. Acesso 27 fev. 2025.

Nos momentos finais, o vídeo mostra um excesso ostensivo de dinheiro “chovendo” sobre elites trajadas de forma elegante, turistas desfrutando de um retiro glamoroso e até mesmo figuras que se assemelham a Trump e Netanyahu relaxando junto à piscina com coquetéis. Em outro trecho, um homem parecido com Elon Musk surge sorrindo enquanto aprecia uma refeição à beira-mar. A estética geral alterna entre o hiper-realismo e a artificialidade; não fosse a conta oficial de Trump, o vídeo poderia facilmente ser interpretado como uma sátira⁴ que critica a comercialização, o poder político e o apagamento de traumas históricos em nome do espetáculo voltado ao lucro. Como disse André Lemos (2025) sobre o mesmo vídeo, “Se estivéssemos em outro momento, em outra realidade, aquela peça seria tachada de *deepfake*, ou seja, manipulação, por inteligência artificial, de imagem de pessoas reais fazendo coisas fictícias”.

Assim como Lemos, não vou me aprofundar no absurdo do conteúdo do vídeo, nem na indecência de sua proposta: uma narrativa que não apenas normaliza a limpeza étnica, mas também glorifica uma brutalidade plutocrática delirante. O que me interessa aqui é a peça enquanto objeto audiovisual, examinando sua construção estética e os dispositivos técnicos que sustentam sua produção. Mais do que isso, pretendo explorar o tipo de mundo que essas imagens geradas por Inteligência Artificial constroem e, a partir disso, investigar que relações elas estabelecem – ou deixam de estabelecer – com o (nosso) mundo. Em outras palavras, trata-se de questionar como essas imagens sintetizadas reconfiguram nossa percepção do espaço, do tempo e da história, e de que maneira essa produção imagética, ao invés de representar, passa a fabricar um universo paralelo autorreferencial, onde – ao menos nesse caso particular – a violência é estilizada, o passado é obliterado e o futuro é uma projeção ideológica. Como propõe Lemos, adentramos a era do “*deepreal*”, abandonando o *deepfake*.

Lemos (2025) argumenta que as imagens sintéticas geradas por IA não apenas simulam o real, mas também o legitimam como possibilidade concreta. Diferentemente dos *deepfakes*, que distorcem ou manipulam registros visuais preexistentes, aquilo que chama de “*deepreal*” encena uma realidade alternativa com pretensão de veracidade e eficácia performativa, atuando como instrumentos ideológicos na construção de futuros possíveis. Desejo acrescentar que a projeção de um futuro imaginado, apresentado como inevitável, resulta diretamente da tecnologia generativa. Essa leitura difere da ênfase que Lemos (2025) coloca na circulação dessas imagens, que transformaria especulação em persuasão, moldando percepções e expectativas sobre o que pode – ou deve – se tornar real.

⁴ O vídeo foi criado originalmente como uma sátira política pelo cineasta americano-israelense Solo Avital. Segundo o artista, o vídeo foi compartilhado pela conta oficial de Donald Trump sem autorização. Em: <<https://www.dailymail.co.uk/news/article-14469411/trump-gaza-riviera-video-designer-breaks-silence-ai-clip.html>>. Acesso em 5 maio 2025.

Trump's Gaza (como chamaremos o vídeo) evidencia uma nova forma de realismo computacional, produzida por sistemas de GenAI capazes de gerar imagens hiper-realistas que jamais foram encenadas fisicamente. Diferentemente do cinema fotográfico – que implica a captação de um evento no mundo material, seja em sets, diante de câmeras ou por meio de efeitos digitais construídos com base em modelos tridimensionais –, a GenAI não representa diretamente o real: ela o infere. Ainda que seus modelos sejam treinados com imagens oriundas do mundo empírico, o que resulta da operação algorítmica não é uma recombinação de registros, mas uma síntese estatística de padrões recorrentes, estruturada fora de qualquer instante de captura física. A imagem não registra o que aconteceu: simula o que *poderia ter acontecido*, operando em um tempo condicional que tanto reconfigura o passado quanto projeta futuros plausíveis.

Essa distinção se acentua quando comparamos a GenAI ao CGI tradicional. Por mais sofisticado que seja, o CGI ainda requer mise-en-scène: captura de movimento, simulações físicas em softwares como Houdini ou iluminação baseada em parâmetros do mundo real – todos esses processos orientados por decisões humanas deliberadas. Já a IA generativa prescinde de qualquer evento óptico, intervenção cênica ou humana. Cada pixel resulta de inferências probabilísticas produzidas por um modelo treinado. Como observa Guimarães (2020), ao se referir ao CGI, trata-se de uma imagem “desvinculada dos referentes visíveis”, inteiramente manipulável, que substitui os regimes tradicionais de representação por uma lógica de “virtualidade tecnoestética”. A GenAI leva esse princípio a um novo grau: em vez de manipular o visível, infere visualidades a partir de padrões estatísticos, deslocando o vínculo direto com o referente e com a agência humana.

Nesse novo regime visual, o realismo já não se ancora na indexicalidade da fotografia, nem na materialidade do CGI. Ele emerge da coerência interna de um sistema computacional que simula a aparência do real sem jamais tê-lo registrado. Em vez de representar algo que *poderia ser filmado* (Prince, 1996), como ocorre em *Jurassic Park* (Spielberg, 1993), a GenAI simula diretamente a condição de filmabilidade – não como ilusão, mas como inferência algorítmica. Sua plausibilidade não deriva da observação do mundo, mas da consistência estatística de padrões aprendidos. Enquanto o realismo perceptual do CGI busca preservar a lógica da visibilidade humana (Prince, 1996), a IA generativa instaura um artifício que dispensa o mundo empírico, desautomatizando a percepção (Guimarães, 2020) e deslocando o pacto mimético para o interior do próprio cálculo.

Como mostram Cedeno Montaña e Vagt (2017), essas imagens não expressam o mundo exterior, mas resultam da operação de “milhões de bits de dados matemáticos”. Crary (2012) já apontava para esse horizonte: imagens como expressões visuais de um universo regido por sua própria legibilidade computacional. Se essas análises identificavam uma tendência nascente no campo da visualidade digital, é com a IA generativa que essa lógica se concretiza de modo pleno. Uma imagem que já não aponta para o mundo, mas para o funcionamento autônomo de seu próprio modelo, cuja autoridade se funda na estatística e não na experiência.

Em *Supercinema*, William Brown (2013) observa que o cinema digital já havia iniciado esse deslocamento ao dissociar realismo e indexicalidade. Embora a questão do referente digital tenha sido amplamente debatida, serve aqui como ponto de partida para uma indagação maior: que mundo essas imagens constroem? Desde o Renascimento até o cinema digital, nossa crença na imagem verdadeira tem sido sustentada por convenções culturais e expectativas de realismo. Como analisa Marina Jorge (2013), a imagem não espelha o mundo: ela o organiza conforme estilos, técnicas e desejos historicamente construídos – e é dentro dessa cultura da crença que os regimes visuais se organizam, atualizando a cada tecnologia uma nova ontologia do visível. Dada a crescente produção de imagens geradas por IA, torna-se fundamental compreender esse novo regime de visualidade, em que a imagem deixa de testemunhar o mundo para passar a operar sobre ele, reconfigurando-o a partir de suas próprias materialidades e inserindo-se em mutações mais amplas da cultura visual (Crary, 2012).

GenAI como dispositivo mitológico

Voltemos ao vídeo *Trump's Gaza* e a alguns de seus breves 30 segundos (Figura 1). No primeiro frame (canto superior esquerdo), duas mulheres dançam na areia de uma praia, vestindo trajes coloridos remanescentes de roupas de dança do ventre, com outras pessoas ao fundo. No segundo frame, um homem de terno escuro (semelhança com Elon Musk) na praia ao pôr do sol, com o mar e céu alaranjado ao fundo, atira notas de dinheiro para o alto; ao redor, gente sentada à mesa aplaude. Logo depois, três crianças árabes, todas de camisas claras, tentam agarrar as notas que caem, num entardecer onde se veem prédios altos e um horizonte dourado – sugerindo uma estranha sequência de complexo de *white savior*.

Figura 1



Seis frames de *Trump's Gaza*.

Fonte: Trump, 2025.

Na cena subsequente, o mesmo “Musk” que lançava dinheiro surge agora sentado a uma mesa ao ar livre, mergulhando um pedaço de pão pita em um prato. Em outro quadro, destaca-se uma grande estátua dourada de Trump sobre um pedestal no meio de uma avenida ladeada por palmeiras, onde circulam pessoas e carros. Uma criança observa a estátua, enquanto prédios altos ocupam o fundo. Por fim, no último quadro, Trump e Netanyahu aparecem deitados em espreguiçadeiras, trajando roupas de banho e segurando drinks coloridos, próximos a uma piscina. Ao redor, veem-se prédios brancos e a inscrição “Trump Gaza” em destaque no encosto de uma das cadeiras.

À essa altura, já estamos familiarizados com os sinais de artificialidade presentes em imagens geradas por inteligência artificial – o fenômeno do *uncanny valley* típico dessas tecnologias (Mori, 1970; Wasielewski, 2023): as dançarinas apresentam barba, a imagem de “Musk” possui seis dedos, e o suposto *hommus* em que mergulha seu pão assemelha-se mais a uma pizza. Destacar essa falsidade tornou-se quase trivial. Como salienta Lemos (2025), a questão não está apenas na identificação de imagens falsas, mas em sua performatividade, em como tal falsificação pode servir a objetivos políticos e ideológicos concretos. Ainda assim, é inegável o desconforto provocado pela aparente “realidade” dessas imagens.

Uma visão comum sobre modelos generativos de imagem é a de que as pessoas retratadas realmente existiram em alguma fotografia utilizada no treinamento da IA. Essa suposição está relacionada ao conceito ontológico do “isto foi” na fotografia, sustentando a ideia cultural de que “a fotografia significa que algo real [...] deixa vestígios em uma mídia de arquivamento” (Kittler, 2016, p. 197). Nessa perspectiva, haveria imagens de Musk comendo *hommus* e de Trump tomando sol à beira de uma piscina, em algum lugar (talvez Mar-a-Lago?). Assim, os elementos visíveis em uma imagem gerada seriam extraídos de diferentes imagens – vídeos, fotografias – e reorganizados em uma nova composição, garantindo, assim, uma relação indicial com o mundo.

Essa perspectiva se assemelha à visão de que modelos de linguagem, como o ChatGPT, apenas “recortam e colam” fragmentos textuais existentes, sendo, portanto, espécie de plagiadores robóticos. De forma análoga, se as GenAIs apenas remontassem trechos de imagens pré-existentes, cada elemento manteria seu vínculo com o referente, similar às colagens ou “fotografias de fantasmas” (produzidas por dupla exposição) do início do século XX. Nesse contexto, a relação indexical entre a câmera e o que se vê permaneceria intacta, ainda que recombinação. Contudo, mesmo na fotografia tradicional, o vínculo com a realidade nunca foi absoluto. Conforme Lisovsky (2021), em diálogo com Barthes e Derrida, a fotografia exibe uma relação espectral com o fotografado, não capturando o objeto em si, mas seu vestígio ausente – um “referencial” sempre diferido, nem “referente” nem “referência”, mas um rastro do “ter estado aí”. Barthes (1984) já destacava essa dimensão fantasmagórica da fotografia ao sustentar que o fotografado se transforma em *spectrum*, um simulacro daquilo que foi. Derrida aprofunda essa ideia ao demonstrar como o referente fotográfico se dissipa no acontecimento passado, deixando apenas uma presença que nunca se torna plenamente apreensível.

Todavia, a espectralidade da fotografia ainda supõe uma estrutura de referência que “assinala a absoluta *singularidade* do outro” (Saghafi, 2000, p. 101, *apud* Lisovsky, 2021, p. 22, grifo nosso). Há, portanto, um rastro, ainda que fantasmático, de algo ou alguém que esteve diante da câmera. Já nos vídeos gerados por IA, essa singularidade se dissolve completamente: o que se observa na superfície é uma generalidade indistinta. Cada pixel é produto de inferências estatísticas, sem qualquer instante físico de interação com a luz, rompendo com o último resquício do “ter estado ali”. Nenhuma das figuras “esteve ali” — porque nenhuma, ao fim, jamais existiu, mesmo que visualmente remetam a sujeitos reconhecíveis como Musk, Trump ou Netanyahu.

Assim como um modelo de linguagem não replica frases exatas do seu treinamento, imagens geradas por IA não são simples recombinações de vídeos ou fotos. Elas são *sínteses probabilísticas* de características comuns de imagens analisadas, resultando em um modelo *estocástico* (Bender *et al.*, 2021). A aparência do homem de terno (“Musk”) não representa qualquer indivíduo específico, nem mesmo Elon Musk, mas é uma *convergência* de traços faciais aprendidos de um grande volume de imagens de Musk, criando uma inferência estatística de sua aparência, baseada na distribuição probabilística de traços comuns em todas as imagens etiquetadas como “Elon Musk” no banco de treinamento. Além de sintetizar traços comuns (*generalidade*), a imagem gerada passa por um processo de “normalização”, onde a IA tende a reforçar padrões dominantes e representações convencionais de certos grupos ou figuras públicas (*uniformidade*). Assim, a imagem do homem de terno (“Musk”) não mantém um vínculo indexical com um referente singular, mas opera dentro de um regime de plausibilidade visual que a torna *reconhecível* enquanto “Musk” sem ser uma *representação* de Elon Musk.

Segundo Salvaggio (2023, p. 84), as imagens de IA funcionam como “um infográfico sobre o conjunto de dados subjacente”, refletindo o “consenso da internet”. Alinhadas a tendências centralizadoras, elas geram representações “fortes” (mais realistas) ao se aproximarem desse consenso, e “fracas” (mais surreais) quando se desviam dele. Como exemplo, Salvaggio cita beijos: enquanto casais heterossexuais aparecem em imagens “fortes”, com contornos definidos, casais homoafetivos tendem a surgir como imagens “fracas”, exibindo distorções. Do mesmo modo, Trump e Netanyahu, por serem figuras públicas de maior destaque e há mais tempo do que Musk, costumam gerar imagens mais “fortes” – possivelmente pela abundância de registros fotográficos disponíveis nos bancos de dados de treinamento. Em contraste, dançarinas do ventre ou mesmo um prato de *hommus* rendem imagens “fracas”.

Sob essa perspectiva técnica, as imagens de IA consideradas “fortes” podem ser interpretadas como mitos no sentido barthesiano, pois transformam significados contingentes em algo universal, apresentando-os como evidências naturais. Para Barthes (2011), o mito não apenas representa o mundo, mas o reconstrói segundo uma lógica que suprime sua historicidade e reorganiza sua narrativa dentro de um sistema ideológico dominante. As imagens geradas por IA são mitos, não apenas pela ausência de um referente específico, mas também por operarem dentro de uma estrutura de significação que normatiza e universaliza padrões visuais, criando uma impressão de neutralidade e inevitabilidade.

Como observa Jorge (2013), desde o Renascimento – e especialmente com o surgimento da fotografia – consolidou-se a expectativa de que a imagem reproduz o mundo com objetividade. Essa

crença, embora culturalmente construída, foi naturalizada como se fosse uma propriedade intrínseca do meio técnico. Nesse sentido, a fotografia como evidência do real também pode ser lida como um mito: um sistema de significação que mascara a mediação técnica, estética e ideológica envolvida em sua produção. O espectador, imerso nessas convenções históricas de verossimilhança, projeta sobre a imagem um sentido de verdade que não provém da imagem em si, mas do modo como é socialmente reconhecida como crível.

Ao expressar um consenso estatístico sobre a aparência de determinado tema (por exemplo, “faixa de Gaza” ou “resort à beira-mar”), essas imagens reforçam códigos culturais e estéticos preexistentes, apagando outras possibilidades visuais. O consenso estatístico da IA não apenas reproduz padrões hegemônicos, mas também estabelece um código normativo de plausibilidade visual, no qual certos arranjos são validados e outros são descartados. Assim, o mito barthesiano não se manifesta apenas no resultado da imagem gerada, mas também na própria operação do modelo, que silencia narrativas alternativas e impõe um referencial único de realidade. Por outro lado, as imagens “fracas” revelam as tensões e falhas do modelo ao se afastarem desse consenso que confere força e suposto “realismo”, demonstrando o caráter contingente das regras estabelecidas pela IA e a ausência de uma relação direta com o mundo. Essas imagens expõem a artificialidade do próprio mito, evidenciando que a “naturalidade” das imagens “fortes” é uma construção algorítmica e não uma realidade autônoma. É justamente nesse ponto de falha – onde a máquina erra, hesita ou revela suas bordas – que se abrem brechas para pensar a imagem de forma crítica.

Ao funcionar como um sistema mitológico, a IA transforma um processo essencialmente técnico – a modelagem estatística baseada em dados – em uma “representação” que parece natural, neutra e inevitável. Dessa forma, o procedimento estatístico subjacente converte-se em uma visualidade padronizada, assumindo o papel de verdade consensual sobre o mundo, embora, na prática, reproduza apenas os padrões hegemônicos codificados em seu treinamento – padrões esses que, como destaca Lemos (2025), podem ser politicamente instrumentalizados.

A operação de fantasiar politicamente por meio de IA – o *deepreal* mencionado por Lemos (2025) – ao transformar uma zona de conflito em uma “Riviera” capitalista exemplifica esse processo mitológico. Aqui, a IA não apenas representa um espaço, mas reinsere a destruição e a ocupação dentro de um discurso de inevitabilidade, como se a conversão de Gaza em um polo turístico fosse um destino lógico e neutro. Em vez de simplesmente representar, essas imagens reescrevem a realidade, transformando uma situação histórica concreta – a destruição e o sofrimento de um povo – em uma fantasia ideológica que

oculta as relações de poder subjacentes. Assim, a IA transcende sua função de produção de imagens e se torna um dispositivo ideológico, capaz de apresentar a “reconstrução” de Gaza como uma conclusão lógica e aceitável, talvez até sedutora.

Encarada a IA como dispositivo mitológico que reescreve o mundo sob uma camada de plausibilidade estatística, evidencia-se como os sistemas de aprendizado de máquina se relacionam com a realidade. Ainda assim, essa compreensão pode ser vista como “superficial” (Flusser, 2008), pois se restringe ao que ocorre na superfície da imagem – a possibilidade de enganar (*deepfakes*) ou de persuadir (*deepreals*) o observador. Em última instância, o público “vê” e “lê” a face visível dessas criações, não havendo diferença de natureza entre a IA generativa e outras imagens técnicas; ou, se existe, costuma aparecer apenas como uma questão de grau (mais enganosa, mais artificial etc.). A verdadeira distinção, porém, encontra-se além da superfície, naquilo que Friede Nake denomina “subfície”: “A superfície [surface] da imagem é visível, enquanto a subface [subface] é manipulável” (Frieder Nake, 2005, *apud* Cedeño Montaña; Vagt, 2017, p. 4). É nesse ponto que se revela – ou, melhor, *não* se revela – a relação dessas imagens com o mundo. Voltaremos a essa camada a seguir.

Imagens de um mundo fechado

Em 2023, o artista holandês Bjørn Karmann (2023) apresentou a *Paragraphica*: uma câmera que dispensa lentes e produz “fotografias” realistas a partir de dados abertos – como GPS, clima, horário e eventos próximos. Por meio de IA, essas informações são transformadas em imagens plausíveis, mas desprovidas de indexicalidade. Assim, o resultado não é um registro do mundo, mas sim uma construção sintética que simula um espaço sem tê-lo “visto” (Figura 2). A independência em relação à visão é tamanha que o dispositivo não inclui sequer uma lente. Em seu protótipo físico, o local onde tradicionalmente ficaria uma lente é ocupado por uma pequena escultura do toupeira-de-nariz-estrela, animal cego cujo focinho sensorial “enxerga” o ambiente. Como o próprio artista ressalta, a IA frequentemente “imagina” cenas “estranhamente semelhantes” ao local real, sem, contudo, derivarem de qualquer evento óptico, pois a IA infere uma visualidade a partir de *big data*.

Figura 2



Um exemplo gerado com a *Paragraphica*: à esquerda, o fotógrafo com a “câmera”;
ao centro, o *prompt*; à direita, a “fotografia” gerada pela IA.

Fonte: Karmann, 2023.

A lógica de fechamento das imagens geradas por IA – onde a única entrada externa ao sistema é o *prompt* inserido pelo usuário – leva ao extremo a concepção de simulacro formulada por Baudrillard (1991). Para o autor, o simulacro refere-se a representações que não remetem a qualquer realidade externa, constituindo um circuito fechado de significação no qual os signos deixam de ter uma ancoragem material e passam a referir-se apenas a outros signos. No entanto, a análise baudrillardiana ainda se inseria em um contexto técnico em que a produção imagética, por mais que tendesse à saturação e à hiper-realidade, permanecia vinculada a processos indexicais. As imagens televisivas, publicitárias e cinematográficas que ele analisava ainda eram derivadas de uma captura do mundo sensível, mesmo que esse mundo fosse reconfigurado em suas representações, inclusive digitalmente (ou seja, sua questão era de superfície, não de *subfície*).

Mesmo a fotografia digital, frequentemente acusada de extinguir a indexicalidade, ainda mantém algum grau de vínculo referencial com a realidade externa. Embora possa ser manipulada digitalmente, sua origem continua ancorada em um processo óptico-material: um sensor capta a luz refletida pelos objetos do mundo físico e a converte em dados. Como Mitchell (1992, p. 17) aponta, a imagem digital “borra a fronteira entre as representações e seus objetos”, mas não a elimina por completo. A ambiguidade gerada por essa manipulação não rompe a relação entre significante e significado, mas intensifica a confusão entre ambos, característica das lógicas hipermidiáticas pós-modernas do final do século XX.

Já a inteligência artificial generativa leva essa ruptura a um novo patamar, aproximando-se da fantasia baudrillardiana de um sistema fechado de signos que opera com relativa independência de um

referente empírico imediato. Ao contrário da fotografia digital, que ainda parte de um registro óptico do mundo, as imagens produzidas por IA não são capturas nem transformações de eventos visuais, mas sim inferências estatísticas baseadas em grandes bases de dados visuais. Ainda que alimentadas por representações do mundo, essas imagens não preservam qualquer elo direto com um instante de presença física. O que vemos não é a distorção de um referente externo, mas a produção de uma aparência plausível construída a partir de padrões de reconhecimento e generalização – sem que exista um momento concreto de “estar ali”. *Paragraphica* demonstra que o realismo dessas imagens não advém da indexicalidade ou de uma relação direta com o mundo, mas de inferências algorítmicas baseadas em padrões estatísticos extraídos de grandes conjuntos de dados. Essas imagens não são apenas “pós-modernas”, no sentido de problematizarem a representação; elas radicalizam uma tendência já presente nas imagens digitais, ao operarem em um regime visual que minimiza a materialidade, a indexicalidade e a mediação óptica. Em vez de inaugurar uma nova visualidade, consolidam um deslocamento progressivo da imagem técnica para uma lógica estatística de visualização.

A partir dos três regimes de imagem propostos por Plaza e Tavares (1998) – artesanal, técnico e digital de síntese – propomos um quarto: o estatístico-generativo. Nesse modelo, a imagem não é produzida manualmente, nem capturada por dispositivos ópticos, tampouco construída por modelagem tridimensional deliberada. Ela é inferida a partir de padrões probabilísticos extraídos de vastos bancos de dados, com intervenção humana mínima ou nula. Sua força não reside na presença (como nas imagens técnicas), nem na reprodução ou simulação (como no CGI), mas na plausibilidade algorítmica, na capacidade de parecer possível segundo os consensos estatísticos que organiza. É uma imagem sem referente e sem autor, cuja existência não responde a um mundo visível, mas a um modelo que reorganiza o imaginável.

Esse deslocamento reflete a própria lógica autorreferencial do universo digital, em que o sistema se estrutura internamente sem depender de uma realidade externa para validar suas construções. Em *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America* (1996), um dos principais estudos sobre as origens do pensamento computacional contemporâneo, Paul N. Edwards mostra como, durante a Guerra Fria, prioridades como contenção e vigilância incentivaram a criação de sistemas centralizados de comando e controle militar (caso do SAGE⁵). Tais projetos alavancaram a tecnologia

⁵ O Semi-Automatic Ground Environment (SAGE) foi um sistema computacional de grande porte projetado para integrar e processar dados de múltiplos radares, criando uma visão unificada do espaço aéreo em larga escala. Desenvolvido para o Comando de Defesa Aeroespacial da América do Norte (NORAD), o SAGE coordenava a resposta a possíveis ataques aéreos soviéticos, desempenhando esse papel estratégico entre o final dos anos 1950 e a década de 1980.

computacional e consolidaram a visão de que conflitos globais poderiam ser gerenciados por meio de supremacia tecnológica e controle centralizado de informações.

Segundo Edwards (1996), autoridades governamentais passaram a depender cada vez mais de dados computadorizados para tomar decisões estratégicas, mesmo quando esses dados não refletiam com precisão a realidade que deveriam “representar”. Na estratégia nuclear, por exemplo, a RAND Corporation reduzia complexidades geopolíticas a um conjunto de dados que, embora não correspondessem fielmente ao contexto real, orientavam a ação por meio de simulações. Esse processo reforçou a crença na objetividade e confiabilidade inerentes aos sistemas tecnológicos. Entretanto, Edwards adverte que tal dependência mascarava os vieses e limitações já presentes nos modelos, levando militares e autoridades a operarem em um “mundo fechado”, onde as decisões giram em torno de abstrações de dados que se retroalimentam, distantes das condições efetivas do terreno.

A Operação Igloo White (1968) ilustra a abordagem de “mundo fechado” ao empregar um sistema centralizado e computadorizado – mainframes IBM 360/65, sensores remotos camuflados como galhos e traçados de “vermes” na tela para indicar supostos movimentos de caminhões — com o objetivo de conduzir a guerra aérea no Vietnã à distância. Técnicos, num centro de comando, dirigiam bombardeiros sem observação humana direta dos alvos, baseando-se em um fluxo de dados e simulações rigidamente controlados. Embora fosse considerada altamente eficaz, a representação abstrata do campo de batalha era facilmente enganada por iscas plantadas pelos vietcongues, e os números oficiais de caminhões destruídos pela trilha viajada de maneira remota mostraram-se bastante inflados. Embora tecnicamente falha, a Operação Igloo White foi considerada um êxito, permanecendo como símbolo de um sistema racionalizado destinado a demonstrar a superioridade tecnológica dos Estados Unidos (Edwards, 1996).

Para Edwards (1996), a metáfora do “mundo fechado” tornou-se uma espécie de “profecia autorrealizável”, influenciando tanto o discurso quanto a estruturação das tecnologias computacionais. Na prática, modelar o mundo por meio de sistemas computacionais não apenas substituiu a representação tradicional, mas redefiniu seus próprios termos: ao longo do tempo, as simulações consolidaram-se como referência primária, apagando a distinção entre modelo e realidade. Esse fenômeno atinge seu ápice quando as simulações deixam de atuar apenas como mediadoras e passam a se tornar objetos suscetíveis de nova representação e recodificação: o simulacro em si torna-se representável, abrindo espaço para camadas sucessivas de simulação. Esse ciclo se manifesta sobretudo nos sistemas visuais, em que modelos computacionais não só produzem imagens, mas também servem de base para sucessíveis renderizações e

reinterpretações. Assim, o referente deixa de ser o mundo concreto, passando a ser uma construção algorítmica iterável. Nesse sentido, o “mundo fechado” de Edwards e o simulacro baudrillardiano convergem: ao dispensar a necessidade de um real externo, a simulação retroalimenta a si mesma, perpetuando-se em representações derivadas que já não remetem a um mundo concreto, mas a uma lógica interna de plausibilidade algorítmica.

Knorr-Cetina (2014), ao analisar como a maioria desses modelos recorre a visualizações para a tomada de decisões – de sistemas operativos de drones a interfaces de *apps* de investimentos –, propõe o conceito de “situação sintética”. Nesse ambiente, participantes se orientam pela realidade projetada, reagindo ao dispositivo mediador em si. Sempre que um sistema legitimado como “fiel” à realidade constrói uma renderização visual ou textual e a transmite ao público, este reage às características refletidas na superfície, em vez de aos eventos prévios à mediação (Knorr-Cetina, 2014, p. 40–42). Se essas mídias são utilizadas de forma sistemática, emergem efeitos de *world-making*, criando realidades paralelas para as quais os envolvidos se dirigem ou se imergem completamente (Knorr-Cetina, 2014, p. 44).

Para Krapp (2024), a simulação não constitui apenas o substrato tecnológico da computação, mas também uma “técnica cultural”. Em outras palavras, é um conjunto de operações que, após serem criadas, passam a moldar o próprio modo como pensamos. Winthrop-Young (2014, p. 387) salienta que “técnicas culturais” se referem a operações que se reúnem em “entidades” mais tarde vistas como as verdadeiras fontes ou agentes dessas mesmas operações. Partindo dessa ideia, Krapp argumenta que a modelagem é útil, mas, por definição, nunca é estritamente mimética. Seu valor prático reside em abstrações isomórficas que permitem a inúmeras disciplinas científicas testar variações e variáveis em diferentes cenários e estudos de caso. Daí resulta a formulação de que a “Simulação é uma ciência do artificial” (Krapp, 2024, p. 19). Embora o autor não relacione diretamente a artificialidade da simulação com a aprendizagem de máquina e sua produção generativa, esse vínculo é uma consequência lógica, colocando a simulação como conceito central para compreendermos a inteligência artificial.

Do ponto de vista técnico, simular consiste em modelar e recriar dinâmicas do real dentro de um ambiente computacional (Krapp, 2024). Embora a simulação não seja sinônimo de simulacro – que substitui o real –, ela busca gerar um modelo funcional para analisar, prever ou visualizar fenômenos (Edwards, 1996; Knorr-Cetina, 2014). A simulação não tem um compromisso mimético (é, portanto, “antimimética”), pois não reproduz o real, mas ainda mantém uma referência externa (é referencial), pois opera com base em princípios decompostos matematicamente. O aspecto crucial não é a fidelidade visual,

mas a precisão do modelo que estrutura seu funcionamento. Exemplos clássicos são os simuladores de voo. A situação de voo permanece o referente do modelo, mas sua estrutura (elementos aerodinâmicos e físicos) é traduzida para uma segunda linguagem – a computacional. No caso de voo, a representação real está no modelo matemático e físico que determina a aerodinâmica, a resposta dos controles e as condições de voo. As diferenças visuais entre versões do *Microsoft Flight Simulator*, por exemplo, são de interfaces estéticas que não alteram a qualidade do modelo interno.

Assim como simuladores de voo não reproduzem fielmente a aparência visual da pilotagem, mas sim sua lógica interna, as imagens geradas por IA atuam em um nível em que a representação se encontra no modelo subjacente, não em sua aparência superficial. Demonstram que o que percebemos na superfície não é uma representação tradicional, mas o resultado de um modelo. Enquanto um simulador de voo se ancora nas leis da física para criar uma experiência funcional, a IA generativa opera com base em um “referente estatístico” – um padrão derivado da distribuição probabilística dos dados de seu banco de treinamento, que converge à sua média (e que chamamos, acima, de mito). Esse regime reflete tanto as tendências normativas presentes nos dados quanto as inferências do modelo, desafiando as noções clássicas de representação. Em vez de simplesmente imitar a realidade, a IA constrói uma realidade plausível e algorítmica que substitui a necessidade de um registro indexical do mundo. Nesse contexto, o significado se estabelece por meio de uma convergência estatística que busca coerência visual dentro de um sistema fechado de dados, afastando-se da realidade óptica que historicamente vinculava a imagem a um referente material (Crary, 2012).

Operando dentro dessa epistemologia computacional, os sistemas de IA generativa geram imagens do “mundo fechado”: funcionam exclusivamente a partir de bancos de dados preexistentes e algoritmos, sem interação direta com o mundo externo. A única entrada possível que vem do usuário é por meio de *prompts*. Dessa forma, o processo de geração de imagens é mais parecido com uma *busca* do que com a produção tradicional de imagens, pois o usuário direciona o modelo para uma determinada área no “espaço latente das imagens potenciais” (Meyer, 2023). Embora, do ponto de vista criativo, possa haver uma impressão de autonomia criativa, o usuário não orienta o modelo para *criar* algo específico. Ao inserir comandos textuais, ele solicita ao modelo que *busque* – dentro de sua base de dados – combinações que correspondam à descrição fornecida: Musk, Gaza, Netanyahu, dançarinas do ventre, etc.

Por isso, argumentamos que a IA generativa representa um novo estágio nas tecnologias de criação de imagens, ao aprofundar a lógica do mundo fechado no campo da representação visual. Em vez de

manter uma conexão direta com a realidade material, esses sistemas produzem imagens a partir de inferências estatísticas baseadas em grandes volumes de dados, com relativa independência de referentes externos específicos. Nesse contexto, a plausibilidade visual já não depende da fidelidade óptica ou da indexicalidade fotográfica, mas da coerência interna dos padrões organizados pelo modelo. Como sugerem Cedeno Montaña e Vagt (2017), não é mais o mundo que é diretamente capturado, mas sim a própria função da captura que é computacionalmente simulada, em um processo que reconfigura as relações entre ver, crer e representar, deslocando a visão do campo da percepção para o da inferência algorítmica.

Retomando Crary (2012, p. 21), “o problema da mimese [é] de poder social: um poder fundamentado na capacidade de produzir equivalências”. A mimese, portanto, não se limita à criação artística, mas configura um mecanismo de controle sobre o visível e o enunciável, definindo o que pode ser reconhecido como real. A IA generativa reinscreve esse processo dentro de um regime de verossimilhança algorítmica, em que a referência ao mundo deixa de ser critério de validação, e a plausibilidade decorre da coerência interna dos padrões estatísticos que o modelo organiza. Embora esse deslocamento tenha efeitos relevantes na esfera política – como nas *fake news*, *deepfakes* ou “*deepreal*” (Lemos, 2025) –, nosso foco aqui não está em sua performatividade social ou comunicacional. Interessa-nos, antes, o modo como essas imagens transformam o próprio estatuto da visualidade, ao instaurarem um regime antimimético no qual a imagem reconfigura o mundo segundo critérios operacionais internos. Trata-se de uma mutação formal e estética da imagem técnica, com implicações que vão além da sua eficácia persuasiva.

Assim, um sistema visual antimimético pode ter efeitos políticos – e, por vezes, antipolíticos – não por recusar o real, mas por reorganizá-lo em termos de um circuito fechado de plausibilidades. Nesse regime, a IA não apenas produz imagens verossímeis, mas atua sobre os próprios contornos da imaginação social, fixando padrões de reconhecimento e marginalizando formas visuais dissidentes. Contudo, é importante destacar que esses efeitos não são automáticos nem unívocos: a agência da IA está sempre entrelaçada a redes mais amplas de mediação técnica, política e cultural, e sua eficácia depende dos contextos de circulação, recepção e uso.

Se, como argumenta Foucault (1987), o poder opera por meio da organização dos regimes de dizibilidade e visibilidade, então a IA generativa pode ser entendida como um dos dispositivos contemporâneos que estruturam os termos em que a verossimilhança visual se torna reconhecível. Como observam Cedeno Montaña e Vagt (2017, p. 1), “estas imagens, comandadas por códigos tecnológicos, delineiam e estruturam o código dominante com o qual imaginamos”. Como destaca Jorge (2013), a

confiança na imagem como espelho da verdade nunca foi um efeito direto da técnica, mas sempre uma construção sustentada por convenções culturais, códigos históricos e formas de imaginar compartilhadas. A legitimidade da imagem enquanto evidência do real, portanto, não decorre exclusivamente de seus meios de produção, mas emerge de uma disputa permanente entre estilos de representação, expectativas perceptivas e regimes de recepção. O que está em jogo, então, não é apenas uma nova técnica de criação de imagens, mas a reconfiguração de um regime de visualidade, no qual modelos estatísticos passam a desempenhar papel crescente.

Considerações finais

De acordo com Edwards (1996, p. 13), o oposto do “mundo fechado” não é simplesmente um “mundo aberto”, mas o “mundo verde” – conceito que elabora a partir da teoria literária de Northrop Frye. Trata-se de um ambiente natural e ilimitado, regido por forças mágicas e naturais, onde a comunidade e a harmonia cósmica são restauradas por meio da integração e da superação das convenções, da autoridade e da tecnologia. Talvez seja exagerado afirmar que, até 2022, a produção de imagens se orientava para o mundo verde, pois isso negligencia o papel das tecnologias midiáticas na crise climática (Parikka, 2015). Ainda assim, poderíamos supor que o vínculo físico das imagens técnicas com o mundo oferecia lampejos de abertura. No entanto, a IA generativa elimina até mesmo essa possibilidade: não apenas se desliga do real empírico, mas também do próprio imaginário alternativo, operando em um regime de simulação estatística fechado em si mesmo.

Nesse novo regime, a IA generativa não representa apenas uma continuação das tecnologias de criação de imagens, mas sinaliza um deslocamento significativo na forma como a verossimilhança visual é construída. Se a mimese tradicional pressupunha algum vínculo entre imagem e referente externo, os sistemas generativos tendem a reorganizar esse vínculo em torno de uma lógica estatística interna. A produção imagética passa a se orientar menos pela indexicalidade e mais por um regime de plausibilidade probabilística, no qual a coerência algorítmica valida o visível. Nesse contexto, como sugere Lemos (2025), não se trata apenas de manipular ou distorcer fragmentos do real, mas de compor versões visuais que funcionam dentro de uma economia própria de validação.

Essa mudança não implica o desaparecimento da referência externa, mas desloca o eixo de autoridade: o que confere legitimidade à imagem já não é seu vínculo direto com o mundo, mas sua compatibilidade com padrões reconhecíveis organizados por modelos computacionais. Com isso, a IA

generativa opera como um dispositivo que intervém nas condições de produção da verdade visual, combinando algoritmos de aprendizado com bancos de dados que tendem a reforçar padrões hegemônicos e a marginalizar outras formas de ver e imaginar. Trata-se, portanto, de uma transformação não apenas técnica, mas também epistêmica, em que a percepção do real passa a ser mediada por uma lógica estatística que, embora enraizada em dados do mundo, tende a produzir efeitos normativos sobre o que se torna visível ou crível.

Esse movimento retoma a lógica descrita por Edwards (1996) nas tecnologias da Guerra Fria, em que a modelagem computacional começava a se impor à experiência empírica. Com a IA generativa, essa lógica se intensifica: a disputa pela realidade deixa de se concentrar na política ou na mídia e passa a operar ao nível do código. Por isso, refletir sobre imagens produzidas por IA não implica apenas discutir mudanças estéticas ou técnicas, mas analisar criticamente as infraestruturas técnicas e epistemológicas que definem quais narrativas são visíveis, plausíveis ou descartáveis. Como lembra Flusser (2008), as imagens técnicas são sempre programáticas – não apenas em sua forma de produção, mas nos modos como organizam a percepção e operam como dispositivos de poder simbólico e cultural.

Marcio Telles

Professor na Unespar (Cinema e Audiovisual). Doutor e mestre em Comunicação (UFRGS), realizou estágio PDSE na Winchester School of Art (Reino Unido) e pós-doutorado na Faculdade Cásper Líbero. Recebeu o Prêmio Compós (2014). Investiga tecnologias de imagem, suas estéticas e seu impacto na cultura visual.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3968-0739>

E-mail: marcio.telles@unespar.edu.br

Referências

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: notas sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BENDER, Emily M.; GEBRU, Timnit; MCMILLAN-MAJOR, Angelina; SHMITCHELL, Shmargaret. On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big? In: **FAccT '21**: Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 2021. p. 610–623.

BROWN, William. **Supercinema**: Film-Philosophy for the Digital Age. Oxford: Berghan, 2013.

CEDENO MONTAÑA, Ricardo; VAGT, Christina. Constructing the invisible: computer graphics and the end of optical media. **communication+1**, v. 7, n. 1, p.1-23, 2017.

CRARY, John. **Técnicas do observador**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

EDWARDS, Paul N. **The Closed World**: Computers and the politics of discourse in Cold War America. Cambridge: The MIT Press, 1996.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**: ou elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. As imagens digitais e seus paradoxos tecnoestéticos na reinvenção do cinema. **Comunicação & Informação**, v. 23, p. 1–18, 2020.

JORGE, Marina Soler. O cinema e a imagem verdadeira. **ARS** (São Paulo), v. 11, n. 22, p. 99–120, 2013.

KARMANN, Bjorn. *Paragraphica*. 2023. Disponível em: <https://bjoernkarmann.dk/project/paragraphica>. Acesso 27 fev. 2025.

KNORR-CETINA, Karin. Scopic media and global coordination: the mediatization of face-to-face encounters. In: LUNDBY, Knut (Org.). **Mediatization of Communication**. Berlim: De Gruyter, 2014, p. 39-62.

KITTLER, Friedrich. **Mídias ópticas**: Curso em Berlim, 1999. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

KRAPP, Peter. **Computer Legacies**: digital cultures of simulation. Cambridge: The MIT Press, 2024.

LE MOS, André. Deepreal de Gaza. *Substack*, 27 fev. 2025. Disponível em: <https://andrelemos.substack.com/p/deepreal-de-gaza>. Acesso em: 28 fev. 2025.

LISSOVSKY, Maurício. **O Phi da fotografia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2021.

MEYER, Roland. The New Value of the Archive: AI Image Generation and the Visual Economy of 'Style'. **Image**, v. 37, n. 1, p. 100-111, 2023.

MITCHELL, W.J. **Reconfigured Eye**: visual truth in the post-photographic era. Cambridge: MIT Press, 1992.

MORI, Masahiro et al. The uncanny valley. **Energy**, v. 7, n. 4, p. 33-35, 1970.

PARIKKA, Jussi. **A Geology of Media**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: HUCITEC, 1998.

PRINCE, Stephen. True Lies: Perceptual realism, digital images and film theory. **Film Quarterly**, California, p.27-37, 1996.

SALVAGGIO, Eric. How to Read an AI Image: Toward a Media Studies Methodology for the Analysis of Synthetic Images. **Image**, v. 37, n. 1, p. 83-99, 2023.

WASIELEWSKI, Amanda. "Midjourney Can't Count": Questions of Representations and Meaning for Text-to-Image Generators. *Generative Imagery: Towards a 'New Paradigm' of Machine Learning-Based Image Production*, 37(1), 2023, p. 71-83.

WINTHROP-YOUNG, Geoffrey. The Kultur of Cultural Techniques. *Cultural Politics*, v. 10, n. 3, 2014.

Recebido em: 6 de março de 2025.

Aprovado em: 7 de maio de 2025.

Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution Non-Commercial (CC-BY-NC 4.0), que permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, os usuários não têm de licenciar esses trabalhos derivados sob os mesmos termos.