

Imaginar, especular, subverter (através de sonhos, visões, alucinações)

Fernando Pessoa, Edgar Pêra e a inteligência artificial

[Imagining, Speculating, Subverting (through dreams, visions, hallucinations)
Fernando Pessoa, Edgar Pêra, and artificial intelligence]

Bruno Ministro*

Palavras-chave

Edgar Pêra, Fernando Pessoa, Inteligência Artificial, Modelos de Texto-para-Imagem, Leitura / Escrita da Máquina, Estudos Críticos do *Software*.

Resumo

Neste ensaio apresento e analiso *Variety*, um conjunto de imagens estáticas criadas por Edgar Pêra com recurso a inteligência artificial e motivadas pela obra de Fernando Pessoa. Num primeiro momento, procuro estabelecer algumas ligações simbólicas entre inteligência artificial e a obra pessoana de modo a refletir, depois, sobre o impacto dos processos algorítmicos na produção cultural, nomeadamente em ligação com uma mais longa história social da inteligência artificial. Para este fim, reflito sobre as criações de Pêra adotando uma perspetiva material focada nos estudos críticos do *software* e orientada para pensar os objetos enquanto resultados de procedimentos de codificação e decodificação computacional e cultural.

Keywords

Edgar Pêra, Fernando Pessoa, Artificial Intelligence, Text-to-Image Models, Machine Writing / Reading, Critical Software Studies.

Abstract

In this essay, I present and analyze *Variety*, a series of static images created by Edgar Pêra using artificial intelligence and motivated by the work of Fernando Pessoa. Firstly, I try to establish a few symbolic links between artificial intelligence and Pessoa's work to subsequently reflect on the impact of algorithmic processes on cultural production, particularly in connection with a more extended social history of artificial intelligence. To this end, I discuss Pêra's creations from a material perspective that focuses on critical software studies and is oriented towards thinking of objects as the results of computational and cultural coding and decoding procedures.

* Universidade do Porto, Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa.

O aparelho faz tudo isto automaticamente.
Tudo que o imaginador precisa fazer é imaginar
as imagens e obrigar o aparelho a produzi-las.
Vilém Flusser, *O Universo das Imagens Técnicas*

Como imagina a máquina? Como podemos imaginar com ela?

É sabido que Edgar Pêra, “Homem-Kâmara”, tem respondido a estas perguntas pela prática com uma máquina muito concreta: a câmara. Na sua produção cinematográfica, prolífica e diversificada, essa máquina tem-se ligado com frequência a outras máquinas, assim como a vários meios, suportes, ferramentas e técnicas, de que é exemplo mais visível a sua exploração do formato estereoscópico. Como o próprio tem afirmado em entrevistas e noutros testemunhos, há no seu cinema um interesse por todo o tipo de ferramentas e formatos que possam ser usados para a criação de imagens que estimulem a percepção dos espectadores. No formato estereoscópico, por exemplo, Pêra tem mexido com o córtex do espectador através da sua retina, mas tem também deixado muito espaço para a imaginação. Em boa verdade, o segundo decorre de facto do primeiro. De resto, podemos aplicar tudo isto também às mais recentes criações de imagens com recurso a inteligência artificial que, sob o título *Variety*, se publicam pela primeira vez neste número da *Pessoa Plural—A Journal of Fernando Pessoa Studies*.

Pessoa é um excelente exemplo de escritor que merece ser pensado hoje na ligação com a inteligência artificial (ILIEVSKA, 2023; GIMÉNEZ, 2023). É-o, desde logo, pelas ligações que podemos ver com a heteronímia (ou heteronimismo, como ele escreveu), a fragmentariedade do pensamento, a multiplicação de vozes e pontos de vista, o fingimento, a simulação, a dissimulação, e poderíamos continuar. Por exemplo, poderíamos falar da multiplicidade de *personas* em Pessoa num paralelo com a capacidade da inteligência artificial de simular diferentes estilos ou “identidades” ao gerar textos, imagens e vídeos. Estes sistemas não sabem semântica, não conseguem ver, nem são sencientes – mas conseguem fingir.

Na base da inspiração de Pêra em *Variety* está uma fulminante citação-recorte de Pessoa, que escreve em *Erostratus*: “Variety is the only excuse for abundance. No man should leave twenty different books unless he can write like twenty different men. [...] If he can write like twenty men, he is twenty different men” (PESSOA, 1967: 208-209; cf. 258, em tradução). Partindo também eu deste mote para alguns comentários a *Variety*, de Pêra, quero desde logo perguntar: quantos Pessoas há na inteligência artificial?

Além do meu prazer pessoal em poder ver em primeira mão algumas dessas criações – que ilustram o presente ensaio – parece-me particularmente feliz o *timing* que me é dado para escrever algumas linhas sobre os trabalhos que Pêra tem em curso depois de *The Nothingness Club – Eu Não Sou Nada* (2023) e ainda antes de *Cartas Telepáticas* (em preparação, mas do qual se conhece um “projecto de livro-filme”;

PÊRA, 2022). Ora, se o primeiro é um “cinenigma” que imagina como seria juntar todos os heterónimos pessoais num clube / editora como assalariados do ortónimo, já o segundo é um livro-filme assente num conjunto de cartas imaginárias entre Pessoa e Howard Philips Lovecraft. Entre o enigma e as cartas, há também muito espaço para outras formas de gerar o mistério e usar a imaginação.



Figs. 1-8. *Variety*, de Edgar Pêra.

A este respeito, uma das motivações de Pêra para criar o livro-filme *Cartas Telepáticas*, igualmente com recurso a inteligência artificial, reside no facto de tanto Pessoa como Lovecraft explorarem o mundo dos sonhos, das visões, da psique, isto é, do mundo dentro do pensamento – ou mesmo do mundo dentro do pensamento do mundo. Por isso, Pêra questiona: “O que seria do pensamento de Pessoa e Lovecraft se tivessem trocado essa correspondência imaginária?” (PÊRA, 2022: 447). Aguardemos pela estreia de *Cartas Telepáticas*, seguros de que a resposta a esta pergunta virá sobretudo da imaginação dos espectadores.

Tal como as cartas, as imagens que, por agora, Edgar Pêra nos apresenta em *Variety* são imagens impossíveis (cf. Figs. 1-8). Num certo sentido, lembram o que nos disse Abraham Moles acerca das imagens geradas por computador muito antes do advento da inteligência artificial ou, pelo menos, antes da sua emergência como hoje a conhecemos. Segundo Moles, a imagem computada resulta, na sua génese, de uma interrupção fundamental na cadeia que liga o objeto ao referente. Assim, a imagem sintética produzida pelo computador “sugere um escândalo ontológico, pois ela é susceptível de pré-existir ao objecto que representa” (MOLES, 1990: 144).

Em que ponto estamos, porém, com as formas emergentes de produção de imagens computacionais por via de sistemas de inteligência artificial? Em rigor, estas imagens são mais o resultado de uma gigante acumulação de bancos de imagens e seu processamento computacional do que propriamente a criação de algo inteiramente novo ou previamente inexistente em termos absolutos. Por exemplo, Pessoa existiu, nada há mais empírico que isso, e um *prompt* explícito o suficiente pode ativar a procura nos *datasets* do modelo por retratos seus que sirvam de base à nova imagem. O que isto quer dizer é que, como se diz, foi “treinado” com imagens de Pessoa mesmo que não abundem os seus registos fotográficos. Por outras palavras, há, também sob esse ponto de vista, algo de “escandaloso” na multiplicação das imagens que Edgar Pêra nos apresenta.

Embora possa parecer vir a despropósito, vale a pena fazer um ligeiro desvio para algumas palavras sobre o conceito de “cine-koncerto”, criado e praticado por Pêra desde os anos 1990. Este é um formato de cinema improvisado em palco no qual a captação e manipulação ao vivo se (re)mistura com filme de arquivo. Não é por norma uma prática individual, resultando antes de colaborações que incluem música e outras linguagens produzidas no próprio momento e que, nesse sentido, também integram os espectadores como participantes. Por tudo isto, um “cine-koncerto” é irrepetível, como qualquer performance experimental. Neste caso, o que é interessante e justifica estes parênteses, é que o “cine-koncerto” assenta em processos que podemos aproximar de algum modo à geração de imagem ou texto com recurso a inteligência artificial: multiplicação, improvisação, jogo permutativo, recombinação, remistura, aleatoriedade; de onde decorre que tudo nesses processos e nos objetos resultantes é marcado mais pela variação do que pela repetição.

A inteligência artificial na sua configuração atual apresenta-se como uma novidade com enorme impacto sobre várias esferas da produção cultural. Embora seja de facto uma novidade a vários níveis, a verdade é que ela é também o resultado de um longo percurso técnico, social e discursivo que vem pelo menos desde a primeira vaga da cibernética dos anos 1940. Mesmo com a cautela que um olhar retrospectivo nos exige que não treslamos esta história de forma simplista, não é despidiando lembrar o subtítulo de um texto fundacional da cibernética de Norbert Wiener, dedicado ao “estudo científico do controlo e comunicação no animal e na máquina” (1948).

A formalização da linguagem como modo de controlo da comunicação está na base do projeto da cibernética tal como está nas suas atualizações sucessivas nas diversas vagas da inteligência artificial. Um *workshop* realizado no Dartmouth College em 1956 é hoje considerado por muitos como o evento fundacional no campo da inteligência artificial. Contribui para isso o facto de ter sido nessa ocasião que o organizador do evento, John McCarthy, criou o termo e correspondente orientação conceptual para o desenvolvimento do campo. Os principais objetivos do grupo, que também incluía por exemplo Claude Shannon, são descritos na proposta do *workshop* nos seguintes termos: “An attempt will be made to find how to make machines use language, form abstractions and concepts, solve kinds of problems now reserved for humans, and improve themselves.” (MCCARTHY *et al.*, 1955: 2). Inicialmente previa-se que estas atividades ocupassem dez indivíduos durante dois meses no verão de 1956. Dado o objetivo exigente, como comenta Hannes Bajohr com humor, quase 70 anos volvidos, os progressos não foram assim tantos: “even today Dartmouth’s goal has not been achieved – for all their successes, GPT-4 et al. do not operate on a human level. Such fantasies are part of the hype around AI, which ultimately serves the companies that develop it.” (BAJOHR, 2023: par. 4).

Por maior que seja a sua novidade e impacto na década de 2020, a inteligência artificial, como sempre acontece com todas as tecnologias e ferramentas, tem uma história que não responde apenas a desenvolvimentos de natureza estritamente técnica. Neste caso, como sublinha Matteo PASQUINELLI (2023), olhar em perspetiva para a história social da inteligência artificial implica compreender como os algoritmos (computacionais ou não) sempre imitaram, através das suas formalizações técnicas específicas, as relações sociais e do trabalho. Segundo Pasquinelli, isto torna-se particularmente patente se tivermos em conta os contributos de Charles Babbage para a invenção da computação informática, que justamente propunha automatizar e disciplinar o trabalho nas plantações industriais do século XIX. A este respeito, Meredith Whittaker lembra também as teorias económicas de Adam Smith sobre a divisão do trabalho para afirmar que “Babbage didn’t invent the theories that shaped his engines, nor did Smith. They were prefigured on the plantation, developed first as technologies to control enslaved people.” (WHITTAKER, 2023: par. 2).

Mas como imagina a máquina? E como podemos imaginar com ela?

/imagine



Fig. 9. *Variety*, de Edgar Pêra.

/describe

1. many faces of a man in glasses and hats, in the style of film noir-inspired, 8k resolution, colorized, escher-inspired, mamiya 7 ii, surrealistic poses, photo-realistic techniques --ar 128:71
2. six hats and glasses the eyes of the human face, in the style of hugh kretschmer, film noir-esque, manjit bawa, colorized, pensive poses, 8k resolution, dod procter --ar 128:71
3. a man wears a hat and other various glasses, in the style of dark and dramatic chiaroscuro portraits, 8k resolution, sliman mansour, photo montage, orderly symmetry, sacha goldberger, group f/64 --ar 128:71
4. a collage of multiple portraits with one man in a wide brimmed hat, in the style of realistic chiaroscuro lighting, 8k resolution, escher-inspired, nabis, vintage lens, optical, rendered in cinema4d --ar 128:71

A imagem de Edgar Pêra reproduzida acima é acompanhada por quatro descrições dessa mesma imagem geradas por mim através do que podemos denominar como visão da máquina ou visão computacional (*machine / computer vision*). Neste caso muito concreto, tomam a forma de *reverse prompt*. No fundo, um *prompt* é a instrução linguística dada ao *software* de inteligência artificial para que ele gere uma imagem num sistema de “texto-para-imagem”; por seu turno, um *reverse prompt* reflete a capacidade de alguns desses *softwares* gerarem uma descrição de uma dada imagem sob a forma de um novo *prompt*. O que isto significa é que, idealmente, esse descritivo poderia ser depois usado como novo comando para a geração de uma imagem igual ou pelo menos semelhante. Não é de todo isso que acontece, mas já lá iremos.

Algo que os *reverse prompts* atrás reproduzidos não revelam, mas que outras experiências e testes me mostraram foi que, como antes dizia, o modelo conhece a figura de Pessoa sem ser pela via da especificação direta dos seus traços fisionómicos. Por exemplo, é o que acontece se dermos ao programa um *prompt* que lhe peça para imaginar “the Portuguese poet Fernando Pessoa” nesta ou naquela situação. Não quer isto dizer que assim terão sido os *prompts* originais de Pêra. Como tive oportunidade para saber pelo próprio, em certos dias de intensa geração de imagens para *Variety* bastava apenas incluir “man” no *prompt* e lá surgia Pessoa. Isto por si só representa um outro tipo de “escândalo”, mas aqui estamos à margem dos termos de Moles como os referi antes e mais no domínio da arquitetura sórdida do algoritmo preditivo.

O mesmo se pode aplicar às várias referências explícitas em que os *reverse prompts* assentam: é curioso, mas não surpreendente, verificar a preponderância das referências a estilos de artistas e movimentos, assim como a técnicas fotográficas e cinematográficas. De resto, este aspeto tem gerado um intenso debate na esfera pública, uma vez que este tipo de parâmetros comprova que os modelos de inteligência artificial foram treinados com recurso a muitas imagens cuja apropriação levanta questões legais e éticas.

Retomando o nosso exercício: se fizermos de facto o teste de introduzir no sistema as descrições geradas por *reverse prompt* como um novo *prompt*, constatamos que as imagens são muito diferentes daquela de Pêra. Podemos talvez afirmar que o exercício de *reverse prompt* é escusado e até espúrio neste caso. No entanto, o que com ele quero demonstrar de maneira muito clara é que o *input* que é dado à máquina para que ela imagine um *output* tem ele mesmo de ser imaginativo, por um lado, e altamente conceptualizado, por outro. Sem a imaginação do humano – e como podemos depreender daquelas quatro descrições – de pouco nos vale a imaginação da máquina.

De um ponto de vista técnico-medial, o que este exercício também permite comentar é que há uma especificidade diagramática na raiz destes sistemas que os influencia em toda a escala dos possíveis campos de geração de imagem. Em termos concretos, nos modelos de difusão (*diffusion models*), a criação de uma nova imagem parte de um quadro de ruído geral para o desenho progressivo da imagem até chegar ao resultado final. É sobretudo por isto que todas as imagens produzidas a partir de um mesmo *prompt* são sempre diferentes. O caminho do “caos” da informação até à formação de uma imagem é “limpo” de maneira diferente a cada iteração algorítmica.

Assim, o que pretendo destacar é que é a própria ecologia dos programas de geração de texto-para-imagem que assenta em estratégias de repetição e de variação. Isto acontece ao nível algorítmico do funcionamento dos programas difusores, mas também nas próprias interfaces desses programas. Por exemplo, o *software* usado por mim para a descrição da imagem (que é o mesmo usado por Pêra) gera por defeito quatro possibilidades de *reverse prompt*. Por sua vez, qualquer *prompt* que seja declarado pelo utilizador dá por defeito origem a quatro imagens, variantes essas que dispõem, ainda, de um parâmetro direto, sob a forma de botão, para produzir automaticamente novas variações. O que isto nos mostra é não só que os próprios programas são desenhados a partir de uma ideia de repetição / variação enquanto meio de experimentação exploratória ao dispor daquele que com eles experimenta, mas também – e em sentido contrário a certas opiniões curiosamente arreigadas em noções de originalidade essencialistas – que a inteligência artificial tem botões e comandos para imaginar, mas verdadeiramente não pode imaginar sozinha.

Imaginemos um pouco mais com ela. Falamos, nestas e em todas as outras imagens de *Variety*, de um Pessoa múltiplo porque multiplicado na sucessão das várias

imagens da série, mas também na moldura de cada uma das imagens. Pensamos no heteronimismo, mas fazemo-lo com a certeza de que Edgar Pêra não recorre à conhecida descrição física dos heterónimos. Não é disso que aqui se trata. Há, de qualquer dos modos, uma estratégia frequente, certamente por indicação do autor das imagens, de colocar em primeiro plano uma figura central acompanhada por várias outras, diríamos miniaturizadas, em pano de fundo. No conjunto da série não é raro ver este efeito repetido entre várias imagens (cf. Figs. 2, 4, 5 e 10), ainda que todas elas sejam bastante distintas entre si. Diríamos, por isso, que há uma serialidade coconstituente que guia o processo de geração das imagens. Repare-se que isto não deixa de se aplicar a algumas das imagens reproduzidas abaixo (Figs. 11-13) e que, por comparação, poderiam ser tidas como fora de série na sua diferença.



Figs. 10-13. *Variety*, de Edgar Pêra.

Com efeito, se pensarmos em *Variety* enquanto série, notamos que há um efeito de transformação contínua das semelhanças que abre caminho para a produção das diferenças. Em inúmeros casos, essa transformação dá mesmo lugar à deformação. São linhas que fogem ao esperado, traços que se desagregam, rostos que se dissolvem, mãos que se esboroam ou aparecem onde não é o seu lugar, há óculos sobre óculos, olhos que apontam em diferentes direções ou simplesmente desaparecem (cf. Figs. 8, 10 neste ensaio, assim como várias apensadas no final). Com isto, explora-se o erro da imaginação da máquina de maneira criativa na imaginação humana.

O uso expressivo da distorção nada tem de novo na história das artes. Todavia, aquilo que, por exemplo, para as vanguardas do início do século XX era uma exploração consciente da deformação, nomeadamente por oposição ao traço figurativo, configura, hoje e neste caso em particular, um aproveitamento criativo

de um erro da máquina. Por outras palavras, os sistemas de inteligência artificial não produzem lapsos, erros e alucinações propositadamente. Já o utilizador humano que não descarta os erros da máquina e os inclui nos processos e resultados, isso sim, fá-lo de forma deliberada.

Nas imagens de Edgar Pêra salta ainda à vista o facto de haver heterónimos identificados por cores mais vivas que Pessoa em primeiro plano (cf. Figs. 1 e 3). Mas será mesmo que se trata de um jogo de ortónimo / heterónimos? Porquê o ortónimo ao centro e os restantes atrás? Não podia ser ao contrário? Por que é que a máquina há de ver como eu vejo? Conhecerá a máquina o drama em gente pessoano? Foi treinada nele, processou-o, acumulou-se, explorou-o, esgotou-o e está a reproduzi-lo? Fá-lo com conhecimento ou desconhecendo o questionamento de que essa teoria tem sido alvo por parte dos estudos pessoanos? Adiciona alguma coisa às discussões?

Embora esta formulação seja francamente incorreta, torna-se difícil que a minha linguagem não se refira a “Pessoas”, no plural, para descrever aquilo que os meus olhos veem. Já me repetindo, pergunto novamente: quantos Pessoas há na inteligência artificial?

A pergunta é retórica, no entanto poderia responder: muitos e de todas as formas; ou “vinte homens diferentes” já que “a variedade é a única desculpa para a abundância”, se quisermos lembrar *Erostratus*. Em *Variety*, além das imagens de aspeto mais realista que apresentam pequenas deformações, há também um conjunto de imagens cuja estética assenta sobretudo na exploração criativa de um certo deslize do figurativo. Algumas dessas imagens imaginam traços desenhados, montagens impossíveis, figurações surrealizantes. Poderíamos dizer que são as imagens deste tipo que mais se aproximam do sonho, do onírico, da alucinação. Todavia, a verdade é que em todas elas, mais ou menos realistas, há um desvio de cisão do real trabalhado pela imaginação da máquina e do humano. Como tem sido profusamente demonstrado desde o chamado “boom da inteligência artificial” da nossa década, a máquina produz com frequência alucinações do texto e da imagem. Cabe-nos a nós alucinar com ela. Edgar Pêra ajuda-nos a alucinar: alguns Pessoas parecem ter ido ao cinema, outros a um *photobooth*. Todos foram captados pela “lente”. Esta é, em rigor, uma lente simulada na simulação que simula os Pessoas simulados na imaginação da máquina.

Simulação é um termo-chave no estudo recente que Manuel Portela dedicou à modelação computacional do *Livro do Desassossego*. De forma muito sucinta, para Manuel Portela, a “simulação literária” agenciada pelo *Arquivo LdoD* está ligada à performatividade literária e editorial daquela obra. Como especifica: “Once we began to model the relation between those two perspectives, our focus shifted from representing the actuality of those relations as documented in the work’s authorial and editorial archive to simulating the processes through which a work becomes a work.” (PORTELA, 2022: 3). No contexto do livro de Portela, estas são algumas das condições que permitem equacionar novos cenários imaginativos para as abordagens técnico-humanísticas do campo de estudos das humanidades digitais.

Embora numa outra perspectiva e contexto, também Pedro Barbosa se reportou a questões de simulação e imaginação nas práticas de leitura e escrita mediadas por computador. Além de ter traduzido e comentado o texto que já citei de Abraham Moles, com quem de resto trabalhou em Estrasburgo, Barbosa foi sobretudo criador e teorizador do que chamou de literatura cibernética, nos anos 1970, e que mais tarde viria a apelidar de ciberliteratura. Para Barbosa, a criação assistida por computador – seja ela literária ou artística em geral – funciona através da conjugação de reportórios de sinais e regras acionados pelo algoritmo enquanto “simulador da Imaginação” (BARBOSA, 2002: 227). Se o algoritmo não é a imaginação, ele pode, ainda, atuar enquanto simulação dessa imaginação no sentido em que prolonga a imaginação da máquina e do humano. Dito de outro modo, para usar uma expressão do próprio Barbosa, o computador é sempre um “amplificador das capacidades do cérebro humano”, não um seu substituto. É claro que o que isto também implica é que os meios e os programas, mesmo tendo um grande reportório de cenários potenciais, tendencialmente infinitos, à disposição do seu *output*, em rigor só podem “imaginar” aquilo que estão à partida desenhados para “imaginar”.

Com isto, retomo um ponto anterior. Mencionei antes a possibilidade de usar as quatro descrições por mim geradas de forma automática a partir de uma das imagens de Edgar Pêra como novos *prompts* para outras imagens. Vou, no entanto, poupar o leitor às imagens geradas por mim nesta experiência, deixando-o apenas com as estimulantes criações de Pêra. Quero, ainda assim, comentar de seguida com maior detalhe algumas das implicações que tudo isto tem.

Num primeiro momento, um pensamento ingénuo levar-nos-ia a pensar que é possível a replicação da mesma imagem a partir da descrição submetida como novo *prompt*. Ora, isto aconteceria só e apenas se a linguagem, seja ela verbal ou visual, não fosse algo que nos foge sempre debaixo dos pés. Ou se quisermos usar outra analogia, ainda rente ao chão, se a linguagem não nos tirasse sempre o tapete. Fazendo esse exercício de introduzir a descrição como comando para a geração de uma nova imagem, o que nos surge diante dos olhos é uma imagem completamente diferente. Constatamos então, pela prática, que as imagens são produtos de certas engrenagens dentro da imaginação aleatória da máquina. Chamar-lhe imaginação é um ato abusado de linguagem. Mas como não o fazer se é ela quem abusa da própria aleatoriedade do *output*-imagem perante o meu *input*-linguagem?

Como não imagina a máquina? Como podemos imaginar contra ela?

O teórico e filósofo dos média Vilém Flusser bem viu o que estava para vir. E viu-o no seu tempo, que para todos os efeitos é um tempo fora de tempo. Há na sua imaginação dos futuros mediáticos uma clarividência atemporal, sobretudo porque Vilém Flusser não podia efetivamente antever a inteligência artificial. Ainda assim, o seu exercício de imaginação teórica é muito mais certo e menos aleatório que a

imaginação da máquina que hoje nos é dada. Isto obviamente deve-se ao conhecimento profundo que Flusser detinha das evoluções das teorias da informação, da cibernética e dos sistemas computacionais, nomeadamente nas propostas de Wiener, McCarty, Shannon e Moles, todos eles já comentados antes neste ensaio.

Para Flusser, o “futuro da escrita” assentaria numa relação intrincada, mas problemática, entre textos e imagens técnicas:

The easiest way to imagine the future of writing [...] is to imagine culture as a gigantic transcoder from text into image. It will be a sort of black box that has texts for input and images for output. All texts will flow into that box [...], and they will come out again as images [...] which is to say that history will flow into the box, and that it will come out of it under the form of myth and magic.

(FLUSSER, 2002: 67)

Um dos aspetos que mais me interessa na filosofia da “caixa negra” de Flusser, tanto como no exercício de *reverse prompt*, é o paradoxo e correspondente colapso. O paradoxo é fácil de explicar: tudo é replicação de textos e de imagens acumuladas, combinadas e recombinações, transformadas; mas a replicação, sabemos, é impossível. Daí o paradoxo, precisamente porque a repetição transforma o igual em semelhante e o semelhante em diferente. Já o colapso é mais difícil entender. De todos os modos, e como já afirmei, talvez só seja difícil compreender ao nosso olhar desavisado ou, se quisermos, àquele olhar que ignora a potência ambígua da linguagem e a sua queda para a falha da própria comunicação e colapso dos seus sistemas. Afinal, a linguagem é a não comunicação e, para todos os efeitos, é a linguagem (verbal) que está sempre na raiz de ferramentas de geração de imagens, tanto estáticas como em movimento.

Quem, no entanto, evita estas últimas conclusões e prefere focar-se em promessas de modelação perfeita, transparência e funcionalismo são os *gatekeepers* da linguagem do século XXI (KAK e WEST, 2023; BAJOHR, 2023). Isto é, as cinco ou seis companhias multinacionais que, diretamente ou através de empresas subsidiárias, controlam o desenvolvimento tecnológico de alto investimento representado pelos últimos avanços na inteligência artificial, exemplificado pelos grandes modelos da linguagem (LLMs, na sigla em inglês), e, para todos os efeitos, também pelos programas similares focados na geração automática de imagens.

Qualquer bom *prompt* pode gerar imagens fascinantes. Em *Variety*, a diferença está na capacidade de Edgar Pêra para produzir imagens críticas (especulares e não “espetaculares”, no sentido debordiano) que permitem questionar até os próprios mecanismos e discursos tecnológicos de criação dessas mesmas imagens. No fim de contas, talvez especular através da imaginação da máquina e da nossa própria imaginação seja a única forma de subverter o mundo voraz das inteligências mais ou menos artificiais.

Anexo

Apresentação

Variety é o título dado por Edgar Pêra a um conjunto de imagens concebidas com recurso a inteligência artificial que, segundo o autor, funcionam como heterónimos visuais de Fernando Pessoa. Inclui-se aqui apenas uma seleção desse corpo de trabalho mais vasto, realizado entre 2023 e 2024, ainda que se procure oferecer uma mostra ampla e o mais diversificada possível no que respeita às abordagens visuais. Para o seu trabalho, Pêra partiu de um mote dado por Pessoa em *Erostratus*: “Variety is the only excuse for abundance. No man should leave twenty different books unless he can write like twenty different men. [...] If he can write like twenty men, he is twenty different men” (PESSOA, 1967: 208-209; cf. 258, em tradução). A partir desse mote, podemos também perguntar: Quantos Pessoas há na inteligência artificial?













Bibliografia

- BAJOHR, Hannes (2023). “Whoever controls language models controls politics”. HANNES BAJOHR, April 8. <https://hannesbajohr.de/en/2023/04/08/whoever-controls-language-models-controls-politics/>
- BARBOSA, Pedro (2002). “Inteligência artificial, texto automático e criação de sentido”. *Cons-Ciências*, n.º 1, pp. 219-229. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa. Repositório Institucional UFP. <https://bdigital.ufp.pt/handle/10284/1913>
- FLUSSER, Vilém (2012). *O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da Superficialidade*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra / Annablume.
- _____ (2002). *Writings*. Edição de Andreas Ströhl; tradução de Erik Eisel. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- GIMÉNEZ, Diego (2023). “Pessoa, copy & paste e inteligência artificial”, texto de apresentação da 2.ª sessão dos seminários *Pessoa 3.0*, realizada online a 14 de novembro. Coimbra: Centro de Literatura Portuguesa.
- ILIEVSKA, Ana (2023). “Who is afraid of ChatGPT? Fernando Pessoa, Generative A.I., and the fragmentation of thought”. Congresso Internacional *Variações de Fernando Pessoa*, 14 a 16 de junho, org. Rui Sousa e Jerónimo Pizarro. Lisboa: CLEPUL / Biblioteca Nacional de Portugal.
- KAK, Amba, e WEST, Sarah Myers (2023). “AI now 2023 landscape: Confronting tech power”. *AI Now Institute*, April 11. <https://www.ainowinstitute.org/2023-landscape>
- MCCARTHY, John *et al.* (1955). “A proposal for the Dartmouth summer research project on artificial intelligence”. Hanover: Dartmouth College. <http://jmc.stanford.edu/articles/dartmouth/dartmouth.pdf>
- MOLES, Abraham (1990). *Arte e Computador*. Tradução de Pedro Barbosa. Nova edição revista, atualizada e acrescentada para a presente versão em língua portuguesa. Porto: Afrontamento.
- PASQUINELLI, Matteo (2023). *The Eye of the Master: A Social History of Artificial Intelligence*. London e New York: Verso.
- PÊRA, Edgar (2022). “Cartas telepáticas: projeto de livro-filme”. *Pessoa Plural – A Journal of Fernando Pessoa Studies*, n.º 22, Outono, pp. 440-567. Brown Digital Repository, Brown University Library. <https://doi.org/10.26300/wh4a-gs49>
- PESSOA, Fernando (1967). *Páginas de Estética e de Teoria e Crítica Literárias*. Edição de Georg Rudolf Lind e Jacinto do Prado Coelho. Lisboa: Ática.
- PORTELA, Manuel (2022). *Literary Simulation and the Digital Humanities: Reading, Editing, Writing*. New York: Bloomsbury Academic.
- WHITTAKER, Meredith (2023). “Origin stories: Plantations, computers, and industrial control”. *Logic(s) Magazine*, n.º 19. <https://logicmag.io/supa-dupa-skies/origin-stories-plantations-computers-and-industrial-control/>
- WIENER, Norbert (1948). *Cybernetics; Or, Control and Communication in the Animal and the Machine*. Paris e Cambridge: Hermann & Cie / The Massachusetts Institute of Technology.

NOTA

Este ensaio foi escrito no âmbito da investigação desenvolvida no Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, Unidade I&D financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia (<https://doi.org/10.54499/UIDB/00500/2020>).

BRUNO MINISTRO é investigador no Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa (U. Porto). É doutorado em Materialidades da Literatura (U. Coimbra). A sua investigação tem sido dedicada às múltiplas intersecções entre os estudos literários, a teoria dos meios e os estudos culturais, com ênfase na intermedialidade e nos estudos comparados dos média. Nestes contextos, tem trabalhado sobretudo com objetos híbridos da poesia experimental, *copy art* e literatura eletrónica. O principal objetivo da sua investigação tem sido gerar um entendimento abrangente e interdisciplinar do modo como as formas literárias se ligam a aspetos materiais e tecnológicas dos meios em que se inscrevem.

BRUNO MINISTRO is a researcher at the Institute for Comparative Literature (University of Porto). He holds a Ph.D. in Materialities of Literature (University of Coimbra). His research has been dedicated to the multiple intersections between literary studies, media theory, and cultural studies, with an emphasis on intermediality and comparative media studies. In these contexts, he has primarily worked with hybrid objects of experimental poetry, copy art, and electronic literature. The main objective of his research has been to develop a comprehensive and interdisciplinary understanding of how literary forms engage with the material and technological aspects of the media in which they are situated.