

## Memórias do Televisivo em imagens da Inteligência Artificial Generativa<sup>1</sup>

Gustavo Daudt Fischer<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

### RESUMO

A partir da busca pelo termo “television” nas plataformas de Inteligência artificial Playground e Artbreeder, toma-se um conjunto de imagens técnicas resultantes para analisar como determinadas televisualidades emergem na lembrança técnico-estética que resulta das imbricações do usuário-promptista com as dimensões tecnoculturais das plataformas. Como fundamentação teórica, convoca-se o trabalho de Manovich e Arielli (2023) e Kilpp (2018). Metodologicamente, usamos o printscreen e a raspagem de dados como atitudes escavatórias, voltadas para a perspectiva da arqueologia da mídia que valoriza a problematização da memória dos objetos midiáticos. Conclui-se, tentativamente, que a televisualidades emergem em uma valorização do aparelho televisivo enquanto equipamento/hardware como uma imagem-média de tv, situado em cenários diversos e, de forma complementar, em relação ao Star System *hollywoodiano* e outras menções minoritárias ao teor contedudístico genérico de programas televisivos.

**PALAVRAS-CHAVE:** memória televisiva, televisualidades, escavações, inteligência artificial.

### INTRODUÇÃO

A ascensão das chamadas Inteligências Artificiais (IAs) generativas, cuja utilização é possível através de plataformas online, como o ChatGPT e inúmeras outras, tem suscitado debates de todo o tipo, entre eles os que abordam o futuro da criatividade e da produção de conteúdo imagético, audiovisual, sonoro, entre outros. Nota-se que, no ambiente das organizações voltadas para ecossistema de *Adtechs* e *Martechs* (abreviatura de empresas de publicidade e tecnologia e marketing e tecnologia, respectivamente) existe uma esperançosa (e apressada) busca por otimização de processos que possam gerar redução de custos e ampliação de receitas. Dito de outra forma, modificações na empregabilidade e reinvenção de diferentes áreas profissionais também são debates “quentes”. Também há o necessário debate, este mais enfrentado por uma parte da academia, em demonstrar preocupação com a forma pela qual as “IAs” tem gerado seus dados, seja através do uso de informações presentes na Internet sem uma aparente

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades), XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor da Escola da Indústria Criativa da UNISINOS. Email: [gfisher@unisinobr](mailto:gfisher@unisinobr)

preocupação com a legitimidade de treinar a “máquina” com informações pessoais/proprietárias ou de respeito às diferentes “LGPDs” que existem em diferentes versões por diversos países. Isso tudo ainda em meio a questões de regulação que se articulam em diferentes contextos legais e sociais. Todos estes aspectos, ainda que extremamente relevantes e fundamentais para que o tema não afunde em um senso de empolgação e apropriação ligeira, não devem obstaculizar o fato de que no âmbito da produção de imagens (principalmente nos processos chamados de “texto-para-imagem” presentes em diferentes plataformas online) a produção de conteúdo tem sido impressionante em termos de volume de dados, mas também potencialmente expressiva para nos indagarmos sobre a memória das imagens e suas características neste “novo” contexto. Ao considerarmos que os resultados produzidos pelas plataformas de IA generativa são resultantes de processos relacionados ao seu treinamento com imagens e descrições prévias presentes na própria internet, podemos retomar a questão que vem embasando nosso olhar de pesquisa na última década a respeito das características da memória das/nas mídias digitais: como a própria internet arquiva/memorializa as mídias digitais? Com relação às televisualidades, encaramos esta questão para problematizar como, especificamente, a memória das imagens sobre “televisão” comparece nas plataformas de criação de imagens por inteligência artificial generativa. Para isso, fizemos um movimento breve de escavação – procedimento de inspiração médio-arqueológica – em duas plataformas online de geração de imagens por inteligência artificial - Playground e Artbreeder. A partir de um volume de cerca de 200 imagens técnicas resultantes para analisar como determinadas televisualidades emergem na lembrança técnico-estética que resulta das imbricações de um usuário-*promptista* com as dimensões tecnoculturais das plataformas.

### **Memória das imagens/imagens da memória televisiva**

É importante começar destacando que nosso interesse pela memória da televisão neste caso está muito mais associado à sua presença nas imagens que emergem na web compreendidas enquanto televisualidades, na proposição feita por Kilpp (2018):

Algumas décadas de produção televisiva consolidaram o conjunto de imagens no qual é possível reconhecer as que interessam tanto à TV quanto ao receptor. E, também, nesse tempo, já se produziram repertórios de imagens-lembrança,

---

personais e coletivos, isto é, memórias que permitem perceber o televisivo ou a tevê como o próprio da TV - sua imagicidade. Pelo hábito, pela repetição, percebemos qualidades televisivas **até quando não se trata de imagens de TV**. Esse televisivo é televisualidade, uma virtualidade que se atualiza em vídeos como se fosse (ou pudesse ser) televisão, mesmo que não seja (online).

Portanto, essa espécie de vestígio ou uma imagem-lembrança que comparece em diferentes quadros de experiência que podem ser conteúdos televisivos propriamente ditos remediados (e eventualmente remediados) em plataformas como YouTube ou outras coleções audiovisuais que se apresentam online (arquivos, museus, etc) mas que neste caso configuramos enquanto imagens técnicas que são produzidas pelas plataformas de IA generativas. Nosso grifo na citação de Kilpp é intencional neste sentido, não estamos em busca, neste caso, de imagens “perdidas” da televisão que comparecem em outros espaços e tempos digitais, mas sim das respostas da inteligência artificial às buscas pelo termo “televisão” em determinadas plataformas online de IA generativa que produzem imagens a partir de *prompts* de texto. Nossa intenção é fazer do *prompt* uma espécie de ferramenta escavatória, que traga à tona da interface destas plataformas a camada visível das imagens técnicas geradas e que possamos propor, tentativamente, outras camadas possíveis que nossa reflexão sobre imagem e memória nos provocam a autenticar.

### **Plataformas de Inteligência Artificial Generativa**

Para esta espécie de experimento escavatório-exploratório, selecionamos duas plataformas online que produzem imagens através do uso de *prompts* (instruções textuais) por parte do usuário. Utilizamos como critério plataformas com quantidade expressiva de imagens produzidas e possibilidade de realização de busca por palavras/termos. Nesta perspectiva, escolhemos as plataformas Playground (<https://playgroundai.com/>) e Artbreeder (. Nossa decisão de busca foi pela utilização de um único termo: “television”. A ideia da utilização de uma única palavra é buscar aquilo que Manovich e Arielle (2023) chamam de “estilo caseiro” de cada plataforma, ou seja, ao evitarmos detalhar o *prompt* com outras informações de contexto, estilo, década ou qualquer outra “pista”, deixamos que a IA nos entregue resultados baseados – supomos – no modo como a ideia de “televisão” é solicitada pelos usuários-promptistas e respondida pelo modo com os modelos destas plataformas foram treinados – seja pela rotulagem de imagens com o termo “televisão” ou pelas outras características dos chamados *diffusion models*.

---

Os modelos humanos e de IA frequentemente têm um estilo “casa” padrão (o termo usado pelos desenvolvedores do MidJourney). Se um estilo não for especificado explicitamente, a IA irá gerá-lo usando essa estética “padrão”.(Manovich e Arielli, 2023, p. 26).

A inteligência artificial generativa pode ser entendida como “uma tecnologia que permite a produção de imagens e textos por meio de sistemas de aprendizagem de máquina, utilizando modelos de linguagem natural (LLMs), compreendendo e se expressando de uma forma similar a capacidade humana de comunicação.” (FONTE)

### **Escavações nas plataformas: construtos de televisão e televisualidades**

Segundo Huhtamo e Parikka (2011), os arqueologistas da mídia, baseados em suas descobertas, começaram a construir histórias alternativas das mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, nas quais os “becos sem saída, os perdedores e as invenções que nunca se tornaram um produto final possuem histórias importantes para contar” (p. 3). Huhtamo (1997) defende que uma aproximação arqueológica para a mídia teria dois objetivos: o primeiro seria ligado ao estudo dos cíclicos e recorrentes elementos e motivos que subjazem e guiam o desenvolvimento da cultura da mídia. Um segundo ponto seria o que ele denomina como a “escavação” de formas nas quais essas formulações e tradições discursivas foram marcadas em máquinas de mídia específicas, em diferentes contextos históricos.

Por fim, para nos movimentarmos da abordagem aos procedimentos, nos interessa substancialmente a noção de “escavação” como articuladora. É o próprio Parikka (2012) que observa que Walter Benjamin, em um verdadeiro espírito mídia-arqueológico, escavou através de camadas de cultura de consumo midiático emergente no seu trabalho teórico e analisou, por exemplo, os objetos, os “fósseis” – que saíram de moda e uso. A noção de escavação é também tema tratado em nossa produção científica (LOPES, FISCHER, 2020), na qual propomos que a escavação se dá tanto nas “dimensões materiais (a descrição e dissecação de artefatos, imagens, aparelhos, documentos, etc.) quanto memoriais (línguagens, mecânicas, contextos de uso, sentidos tecnoculturais) dos objetos (ibidem).”

Como contribuição nova para nossa construção metodológica, experimentamos a utilização do software Octoparse (octoparse.com) para realizar a captura das imagens

técnicas geradas a partir da inserção do termo “televisão” nas plataformas supracitadas. Trata-se de um software utilizado para atividades de “web scrapping” (raspagem de dados), processo recorrente que pode atender a diferentes objetivos tanto na pesquisa acadêmica quanto mercadológica. No nosso caso, a ideia de raspagem produz uma interessante intersecção com a perspectiva escavatória que trazemos da arqueologia da mídia.

A seguir, reproduzimos alguns excertos das imagens geradas em cada plataforma, utilizando o printscreen/captura de página como forma de dar a ver o quadro mais amplo gerado. A versão integral das capturas de páginas de resultados está em link específico para acesso<sup>3</sup>.

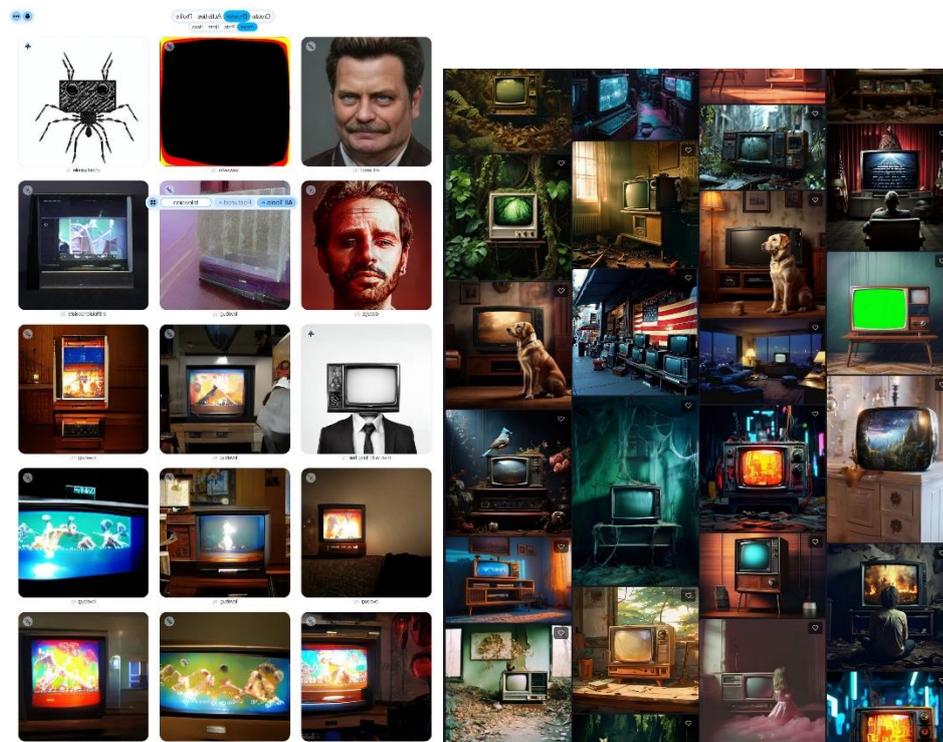


Figura 1 – Excerto de imagens geradas pela busca da palavra “television” em Artbreeder (esquerda) e Playground AI (direita). Fonte: do autor

Sobre as plataformas utilizadas, ainda destacamos as algumas informações sobre suas características mais específicas:

Plataforma	Autodefinição	Tecnologia de IA envolvida

<sup>3</sup> <https://drive.google.com/drive/folders/1XSvLV6WZeyjKKY3kA-ek1Y03ho0loZ3R?usp=sharing>

<p>Artbreeder <a href="https://www.artbreeder.com/about">https://www.artbreeder.com/about</a></p>	<p>Artbreeder pretende ser um novo tipo de ferramenta criativa que capacita a criatividade dos usuários, tornando mais fácil a colaboração e a exploração. Originalmente Ganbreeder, começou como um experimento no uso de reprodução e colaboração como métodos de exploração de espaços de alta complexidade.</p>	<p>Redes Adversariais generativas são a principal tecnologia que permite o Artbreeder. Artbreeder usa modelos BigGAN e StyleGAN. Existe uma versão mínima de código aberto disponível que usa BigGAN.</p>
<p>Playground <a href="https://dapper-glove-b11.notion.site/Working-at-Playground">https://dapper-glove-b11.notion.site/Working-at-Playground</a></p>	<p>No Playground, facilitamos a criação ou edição de gráficos como um profissional, sem ser um profissional.</p> <p>Nos próximos 10 anos planeamos construir um Modelo de Visão Ampla que possa exceder a capacidade humana atual. Deve realizar tarefas desafiadoras que vão desde instruir uma IA a fazer alterações sutis nas imagens, acelerar um processo de fabricação e auxiliar na autonomia dos robôs. Planejamos começar realizando primeiro tarefas difíceis com imagens.</p>	<p>A plataforma Playground utiliza tecnologias avançadas de IA para geração de imagens, incluindo Modelos de Difusão Estável e a arquitetura SDXL, focando em melhorar a qualidade estética. Utiliza métodos de Difusão com Ruído Offset e EDM para gerar cores vibrantes e contrastes aprimorados. A plataforma é otimizada para criar imagens em várias proporções de aspecto, evitando vieses comuns em modelos de IA. Uma abordagem inovadora foi adotada para alinhar a geração de imagens com preferências humanas, especialmente em detalhes como rostos e mãos.</p>

### Considerações preliminares

A partir dos movimentos realizados até aqui – que evidentemente demandam melhor exploração conceitual e metodológica, trazemos alguns *insights* reflexivos que resultam de impressões iniciais sobre as imagens raspadas/escavadas:

- as televisualidades que emergem das extrações feitas são fortemente associadas à dimensão *hardware* da televisão, ou seja, a presença do aparelho televisivo e visualmente

---

datado como pertencente a uma “era analógica” é predominante em ambas as extrações. Os aparelhos – especialmente na plataforma Playground - também dominam a imagem enquanto item predominante no quadro e se inserem em contextos análogos (salas de estar coerentes com a idade do aparelho, por assim dizer) mas também em ambientes contrastantes, por vezes decadentes, desgastados, em abandono, ou ainda em situações mais contrastantes com presença de neon, dentro de uma floresta, etc. Nota-se também imagens com os aparelhos empilhados uns sobre os outros, também em situação de acúmulo/abandono.

- Na plataforma Artbreeder, a presença do aparelho televisivo, ainda que persistente e com características semelhantes às vistas na escavação em Playground, também apresenta imagens referentes a reprodução de imagens de celebridades televisivas (atores, apresentadores, personagens) sempre em “close” (3x4). A memória da tv, aqui, expande-se para o *starsystem hollywoodiano*.

Por fim, é preciso reconhecer que as plataformas de geração de imagens por IA guardam alguma complexidade na sua constituição e funcionamento, assim, há um conjunto de variáveis em termos de modelos utilizados (difusão, GANs, etc) pelas mesmas, assim como utilização de filtros ou outras composições que podem potencialmente, fazer emergir outras imagens à superfície. Nesse sentido, nossa opção em reduzir a busca por uma única palavra e não movimentar outros parâmetros é ainda, uma opção tímida para reduzir disparidades. Outros aspectos potencialmente interessantes para a investigação é compreender a característica dos *prompts* produzidos para as respectivas imagens e, desde já, sinalizar que, embora a televisão siga atualizando-se tecnoculturalmente, sua imagem-lembrança mais forte – resultante de uma articulação entre as solicitações do usuário formulador do *prompt* e das imagens e descrições treinadas para as plataformas – parece ter se congelado em um momento prévio às transformações advindas da digitalização e da computadorização dos processos. Os aparelhos extintos – quem poderia dizer – são os responsáveis por perpetuar as imagens da memória televisiva na cultura do século XXI.

## REFERÊNCIAS

ARIELLI, E.; MANOVICH, Lev. **Imagens IA e mídias generativas: notas sobre a revolução em curso**. *Revista Eco-Pós*, 26(2), 16–39. 2023

---

ARIELLI, Emanuele; MANOVICH, Lev. **Human Perception and The Artificial Gaze**. 2024.  
HUHTAMO, E. **From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes Toward an Archaeology of the Media**. Leonardo, vol. 30, 3/1997. Disponível em <http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/MediaArchaeology/HuhtamoArchaeologyOfMedia.html> (acesso em junho 2012).

HUHTAMO, E., JUSSI, Parikka. **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

KILPP, Suzana. **Tele-visões em interfaces contemporâneas**. Revista Famecos, v. 25, n. 3, p. ID28757-ID28757, 2018.

PARIKKA, Jussi. **What is Media Archeology?** Cambridge: Polity 2012.

PEREIRA, Ives Da Silva Duque; MOURA, Sérgio Arruda de. **O uso crítico da Inteligência Artificial Generativa (IAG) na Educação**. In: Anais Do Xv Congresso Fluminense De Iniciação Científica E Tecnológica / Viii Congresso Fluminense De Pós-Graduação, 2023, Campos dos Goytacazes. Campinas, Galoá, 2023.