Desafios éticos e possibilidades estéticas da IA generativa para a arte do vídeo

Pedro Alves da Veiga · Universidade Aberta · CIAC

IV Simpósio labIMAGEM — Videoarte e IA Generativa · FAAC/UNESP, Bauru · novembro de 2026

Antes de começar, três declarações

Não uso IA generativa

Nenhuma das obras que exibi publicamente recorre a IA generativa. Fiz testes, enquanto curioso e utilizador.

O que trago

Análise e investigação publicada, parte dela escrita com Regilene Sarzi-Ribeiro sobre videoarte e IA generativa.

O que não trago

Nem demonstração de ferramentas, nem entusiasmo de utilizador. Falo de quem examina, não de quem adere.

01

O debate está preso numa só caixa

A videoarte tem cinco momentos de decisão

Conceção	**Geração**	Edição	Montagem	Som

A discussão pública — tanto a entusiasta como a crítica — concentra-se quase inteiramente no segundo. É aí que se decide se a obra é ou não legítima, e é aí que a conversa termina.

A pergunta que organiza o resto

Se a decisão artística não está só na geração, onde está?

Três perguntas, 90 segundos

Uma previsão, uma autolocalização e uma palavra.
As respostas serão partilhadas daqui a 5 minutos.

forms.gle/kwSLmtMnrPudzRnt8

02

Matriz de delegação autoral

Três colunas, cinco linhas

Etapa	Decisão que permanece humana	O que pode ser partilhado	Implicação ética
Conceção	O que a obra quer dizer, e porquê agora	Variação, contra-argumento, exploração de hipóteses	Homogeneização do imaginário de partida
Geração	O que condiciona o modelo: imagem, pose, profundidade, keyframes	A execução visual do plano	Proveniência dos dados de treino
Edição	O que fica e o que se descarta	Limpeza, estabilização, correspondência de estilo	Opacidade do que foi descartado
Montagem	Ordem, duração, ritmo — onde nasce o sentido	Pouco, por enquanto	Autoria declarada e declaração de método
Som	Relação entre som e imagem, sincronia ou recusa dela	Música, ambiências, voz	Voz como dado biométrico

Caso A — delegação assumida

Paul Trillo, videoclipe feito com Sora (2024)

Trillo declarou ter usado apenas as capacidades de texto-para-vídeo do modelo, sem partir de imagens fixas fornecidas ao sistema para lhes acrescentar movimento — tática já então corrente entre artistas do meio.

O trabalho foi criticado por parte do meio criativo.

Na matriz

- Conceção e montagem permanecem humanas.
- A geração é delegada por inteiro, por opção declarada.
- A posição é legítima e não é o alvo desta apresentação.



Caso B — a co-criação invisível

Shy Kids, Air Head (2024)

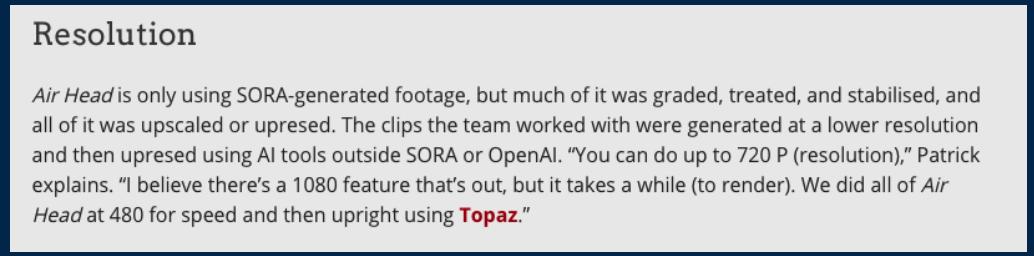
Divulgada pela OpenAI como demonstração da Sora. Em entrevista à fxguide, o artista de pós-produção descreveu storyboard, montagem, correção de cor, rotoscopia e efeitos visuais.

Cada plano é gerado de forma independente: manter constante a cor da roupa de uma personagem exigiu estratagemas.

https://www.fxguide.com/fxfeatured/actually-using-sora/

Voltar ao formulário

A campanha que vendia geração pura documentou, pela voz dos próprios autores, um trabalho de pós-produção convencional. O argumento desta sessão chega-nos pela publicidade que o contradizia.



Resolution

Air Head is only using SORA-generated footage, but much of it was graded, treated, and stabilised, and all of it was upscaled or upresed. The clips the team worked with were generated at a lower resolution and then upresed using AI tools outside SORA or OpenAI. "You can do up to 720 P (resolution)," Patrick explains. "I believe there's a 1080 feature that's out, but it takes a while (to render). We did all of *Air Head* at 480 for speed and then upright using **Topaz**."


air head

Caso C — a geração parte-se em duas

Sopa Primordial (2023)

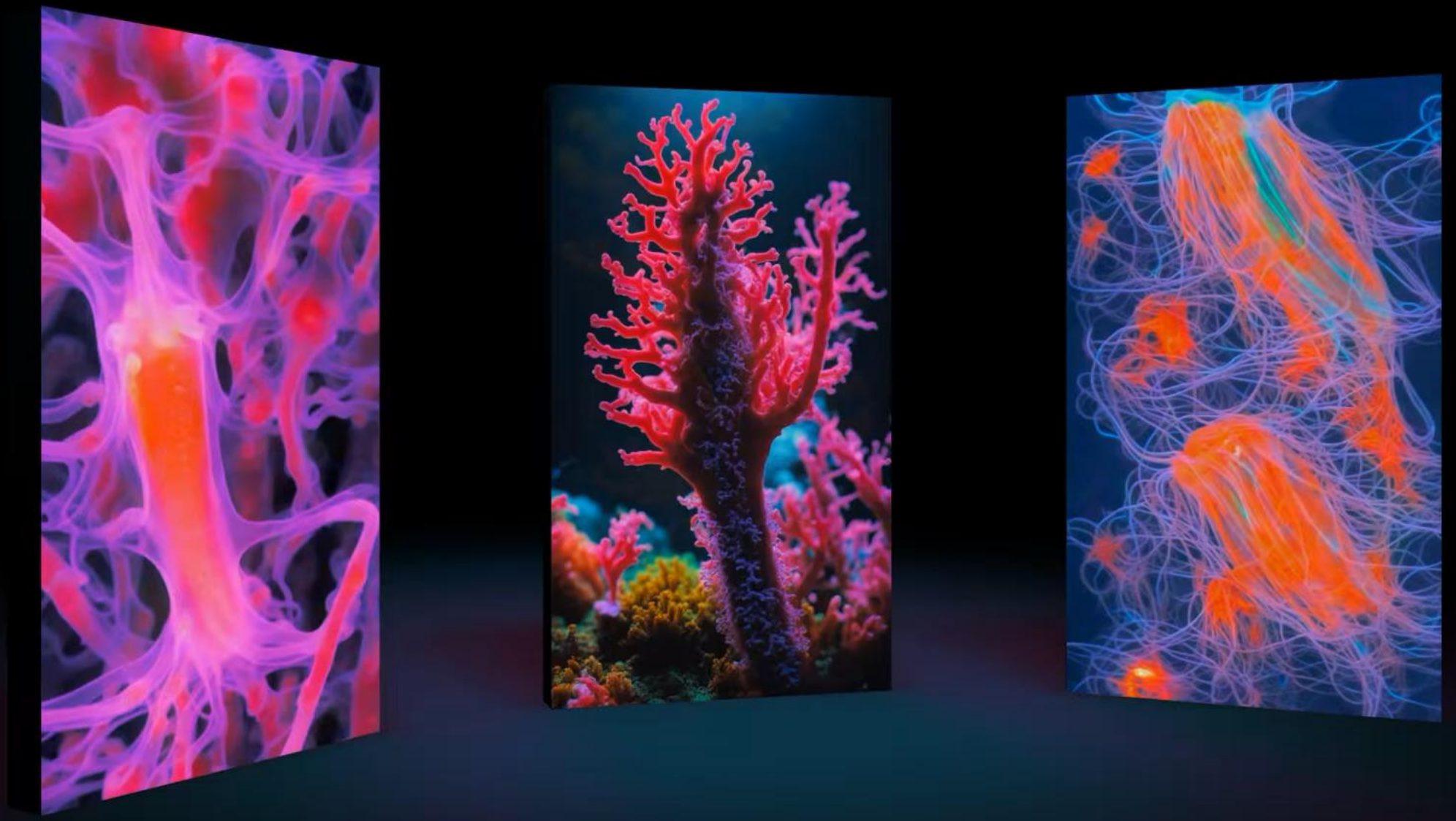
Alexandre Rangel

Quatrocentas imagens geradas por prompts no Stable Diffusion, inseridas depois no TouchDesigner, que produz os efeitos e os movimentos da obra final. Som criado em Sonic Pi.

Onde cai na matriz

A geração é delegada, mas só de material fixo. O movimento — aquilo que transforma a obra em vídeo — é produzido por um segundo sistema generativo, cuja regra é escrita pelo artista. Não é delegação como no Caso A, nem reparação como no Caso B.

A linha da geração parte-se em duas: gerar matéria e gerar movimento. Só a primeira foi delegada, e a segunda obedece a uma regra escrita à mão.



Caso D — a delegação confinada ao som

The Brutalist (2024)

Brady Corbet

O montador David Jancsó descreveu o uso do Respeecher para afinar os sotaques húngaros de Adrien Brody e Felicity Jones — "substituir letras aqui e ali". O realizador contradisse-o quanto aos desenhos do final.

Roadrunner (2021)

Morgan Neville

Cerca de 45 segundos de voz clonada de Anthony Bourdain, a ler palavras que escreveu mas nunca disse em voz alta. A viúva negou ter autorizado.

Now and Then (2023)

The Beatles / Peter Jackson

Separação de fontes por aprendizagem automática para isolar a voz de Lennon numa cassete demo. Nada foi gerado: a voz já lá estava, soterrada. Houve consentimento.

A mesma caixa, três graus. O que separa o aplauso da indignação não é a quantidade de IA — é se algo foi fabricado e se alguém consentiu.

Fontes: NBC News e IndieWire (The Brutalist) · Rolling Stone (Roadrunner) · MusicRadar (Now and Then)

A mesma matriz, quatro endereços

Etapa	A · Trillo	B · Shy Kids	C · Rangel	D · The Brutalist
Conceção	Humana	Humana	Humana	Humana
Geração	**Delegada por inteiro**	**Delegada e condicionada**	**Matéria delegada, movimento próprio**	Rodagem; imagens do final disputadas
Edição	Seleção entre gerações	**Rotoscopia, cor, efeitos**	Sistema generativo próprio	Humana
Montagem	Humana	Humana	Humana	Humana
Som	Pré-existente	Humana	Sonic Pi, regra humana	**Fonética delegada**

A azul, onde houve delegação. Quatro obras, quatro endereços diferentes — e uma linha que nenhuma delas delegou.

Onde há casos documentados, e onde não há

Etapa	Há casos documentados?	E a documentação aparece quando…
Conceção	Sim — storyboards e imagens de referência, na O2 Filmes desde 2022	…é rotina de ofício, e ninguém contesta
Geração	Em excesso	…é o único lugar onde se discute legitimidade
Edição	Sim, mas quase sempre depois de uma acusação	…é preciso provar que houve trabalho humano
Montagem	Nenhum, que eu tenha conseguido verificar	…há ferramentas, mas não há obras a reivindicá-las
Som	Sim — e é aí que o consentimento se decide	…alguém reconhece uma voz

Só documentamos o processo quando somos obrigados. É por isso que a declaração de método não pode ficar à espera da próxima acusação.

Fonte do caso O2 Filmes: Meio & Mensagem (2023). A linha da Montagem é uma ausência que constatei, não um facto estabelecido.

03

Uma lista deliberadamente inacabada

O que conseguimos mesmo tratar

Proveniência do material de partida

Arquivo próprio, material filmado, imagens de domínio público. É o único ponto em que mais trabalho humano também limpa a origem.

Declaração de método

Modelo, versão, condicionamentos fornecidos, decisões humanas. Dez linhas que acompanham a obra.

Termos do plano gratuito

Marca d'água e restrição de uso comercial são matéria autoral, não detalhe técnico. Ler antes de produzir.

Direito de imagem

Rostos reais, vozes reconhecíveis e semelhança de pessoas identificáveis exigem consentimento expresso.

Três auto-questionamentos que a lista não resolve

01 De onde vieram os pesos e dados do modelo que utilizo?

02 Que custo energético é imputável a esta obra concreta?

03 Como se obtém consentimento de quem já foi usado no treino?

Nenhuma destas três se resolve com boa vontade individual. A questão é o que se faz enquanto não se resolvem.

04

Ferramentas e exercício prático

Ferramentas, por etapa

Etapa	Designações em circulação	Sugestão pragmática
Conceção	Claude, ChatGPT, Gemini, Copilot, Perplexity, DeepSeek	Pedir o argumento contra a própria ideia, não a ideia
Imagem	Midjourney, Stable Diffusion, DALL·E, Firefly, Ideogram, Krea	Storyboard e referência de enquadramento, não resultado final
Geração de vídeo com IA	Sora, Veo, Kling, Runway, Pika, Luma, Hailuo, Seedance, PixVerse	Preferir imagem-para-vídeo e keyframes a texto-para-vídeo
Generativo sem IA	Processing, TouchDesigner, Hydra, cables.gl, Blender	Generativo não é sinónimo de IA: aqui a regra é escrita por quem cria
Edição	CapCut, Canva, Clipchamp, DaVinci Resolve, Premiere	Usar o que já se sabe usar; não instalar nada de novo nesse dia
Som	Suno, ElevenLabs, Sonic Pi, VCV Rack, Freesound	Comparar um som gerado/gravado com um som escolhido

Nomes em circulação a 5 de novembro de 2026. Não é uma recomendação nem uma hierarquia, e nem todas são gratuitas. A escolha é de cada um — e daqui a dois meses a lista será outra.

Exercício, fora do tempo desta sessão

O enunciado

- Construir uma peça de 20 a 30 segundos.
- Escolher a origem do material: captação própria ou found footage. A escolha é a primeira decisão da obra.
- Não gerar imagens com IA. As decisões ficam todas fora da geração.
- Tomar uma decisão explícita em cada uma de três camadas: ordem e duração, som, e palavra escrita.
- Enviar a peça, a origem e a licença do material, e uma frase que identifique a decisão tomada e a sua razão.

Fontes possíveis

Captação própria
Pexels · Freesound

Prazo

11 de dezembro de 2026

Envio

pedro.veiga@uab.pt

Referências

Rangel, A. G. Q., & Gomes, M. (2026). Videoarte generativa: O computador como oráculo. ARJ — Art Research Journal, 13(1). https://doi.org/10.36025/arj.v13i1.38249

Sarzi-Ribeiro, R. A., & Bressanin, M. (2023). Inteligência artificial, arte e tecnologia: Visualidades, audiovisualidades e sonoridades. In J. P. Albino & V. C. P. N. Valente (Orgs.), Inteligência artificial e suas aplicações interdisciplinares (Vol. 1, pp. 157–177). E-Publicar. https://doi.org/10.47402/ed.ep.c2023210310201

Sarzi-Ribeiro, R., & Sedeño-Valdellós, A. (2024). Vídeo experimental y procesos creativos con inteligencia artificial: Algunas obras de Ben Bogart. AusArt, 12(1). https://doi.org/10.1387/ausart.25813

Sarzi-Ribeiro, R. A., & Veiga, P. A. (2025). Videoarte e arte generativa: Performatividade videográfica, tecnodiversidade e IA generativa — aproximações e repercussões. Anais do XI SIIMI, Marabá. https://doi.org/10.5281/zenodo.14686980

Sarzi-Ribeiro, R. A., & Veiga, P. A. (2026). Performatividade videográfica e IA generativa: Por um estudo da arte generativa na obra de Alexandre Rangel e Pedro Alves da Veiga. ARJ — Art Research Journal, 13(1). https://doi.org/10.36025/arj.v13i1.39142

Veiga, P. A. (2023). Generative Ominous Dataset: Testing the current public perception of generative art. In XX. International Conference on Culture and Computer Science (KUI '23). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3623462.3623475

A decisão artística migra de etapa. Não desaparece.

Pedro Alves da Veiga · Universidade Aberta · CIAC

Esta apresentação: **pedroveiga.com**