

**Gabriel Philipson, Marc Lenot, Victor Geuer**

## **Tecnoimaginando alucinações: uma crítica flusseriana aos sistemas de IA generativa**

1. Quando Flusser escreveu *Filosofia da caixa preta*, ele pensou a fotografia como uma espécie de pretexto para expor suas teses sobre o aparelho/aparato, os programas que o compõem e os funcionários que os servem. Para ele, o aparelho é uma caixa preta, cujas entradas podemos entender e cujas saídas podemos perceber, mas cujo funcionamento interno nós, os usuários desconhecemos. Desconhecimento esse que, no entanto, não se limita ao aparato fotográfico, pois este é resultado de um aparato técnico e industrial, que, por sua vez, é produto de um aparato político e econômico (além de Flusser, Michel Foucault e Giorgio Agambem teorizam isso como “dispositivo”).

Hoje, quando nos deparamos com modelos de inteligência artificial generativa, muitas vezes temos a sensação de que estamos diante de uma outra caixa preta: podemos entender como esses modelos são treinados e podemos apreender e criticar os resultados que obtemos. Mas nós, os usuários, temos apenas uma ideia muito vaga de como esses modelos funcionam e, além disso, os engenheiros e cientistas da computação que os constroem e programam às vezes ficam desamparados e um tanto assustados com os resultados obtidos, não sendo capazes de controlar com precisão o funcionamento interno desses modelos, para além das funções básicas, e mais especificamente a forma como se estabelecem as correlações dentro do conjunto de dados: isto está além de sua competência.

Portanto, às vezes acontece que esses modelos saem dos trilhos e produzem resultados inesperados, que não correspondem de forma alguma às respostas esperadas. Esses deslizos são chamados, no jargão da IA, de alucinações. Na linguagem cotidiana, uma alucinação é perceber ou sentir algo que não existe, um transtorno psíquico. Desde antes do Romantismo (Blake ou Goya), mas especialmente no século XIX (de Flaubert a Rimbaud), as alucinações foram um motivo frequente, sempre tidas como um vetor de criatividade intensa (Chevrier). Ao designar as alegações erradas produzidas pela inteligência artificial, empresas de tecnologia (Google, em 2018, foi a primeira) escolheram deliberadamente antropomorfizar a máquina mesmo em seus erros. Isso contribui para reforçar uma visão antropomórfica dos grandes modelos de linguagem. Chamar esses erros de "alucinações" ajuda a preservar as aparências e a gerar uma forma de empatia por elas: os erros são eufemizados e considerados como excentricidades em vez de bobagens, como erros e não como incapacidades.

Às vezes, os erros são escandalosos e às vezes engraçados, mas mancham a imagem de uma IA onisciente e responsável que seus promotores gostariam de ver adotada. É claro que, assim que são detectadas, essas alucinações são corrigidas, os modelos reparados (ou censurados, se necessário) para restaurar o mais rápido possível o desempenho imaculado da IA. Os primeiros resultados "fracassados" de plataformas de IA generativa como o Midjourney — com corpos distorcidos, imperfeições materiais e formas compostas estranhas — revelaram a forma fundamentalmente diferente de enxergar da máquina. Como escreveu Polona Tratnik: “Embora modelos de aprendizado de máquina possam surpreender os usuários com resultados inesperados, tais surpresas ainda estão confinadas à lógica interna do sistema. Não há uma verdadeira ruptura conceitual, nem introdução de um elemento que não pudesse ser derivado do que veio antes”. Os modelos deveriam ser generativos, mas não criativos. Mas, diz Tratnik, a própria ocorrência dessas “aponta para um paradoxo: justamente em sua falha em simular a lógica humana, os sistemas de IA podem começar a se aproximar de algo parecido com a invenção — não por design, mas por erro”.

Flusser postula que a arte deve introduzir novas informações inesperadas e expandir os limites do possível. Para ele, o kitsch não fornece informações significativas, e a beleza só pode ser criada expandindo os parâmetros do real. Mas a estrutura mesma dos modelos de IA faz com que eles reforcem normas existentes em vez de desafiá-las, produzindo "obras agradáveis, porém sem destaque, sem o potencial transformador que Flusser associa à verdadeira inovação artística” (Foscolo & Nacif). O verdadeiro artista deve, assim, brincar contra as normas, contra os programas do aparelho, de maneira dialógica e lúdica, como um *homo ludens*. Nas últimas páginas de *Filosofia da caixa preta*, Flusser havia apontado que alguns fotógrafos, em vez de serem funcionários dóceis dos programas do aparato fotográfico, estavam tentando produzir informações imprevistas, que não apareciam nos programas, jogando contra os aparelhos. Ele os chamou de "fotógrafos experimentais" e observou que eles eram os únicos que tentavam responder à questão da liberdade diante do aparato: qual é a possibilidade de liberdade em um mundo dominado pelo aparato? Esta é a única forma de revolução que ainda é possível para nós?

A IA é muitas vezes percebida, de forma mais ou menos racional, como representando um perigo para a liberdade, um perigo infinitamente maior do que o proveniente do aparato fotográfico. Quanto espaço de manobra ainda teremos diante do possível domínio da IA? Uma possível resposta pode vir dos poucos artistas/*hackers* que brincam com as alucinações dos modelos de IA, as apresentam e, acima de tudo, tentam fazer com que os modelos alucinem, "adulterando" a entrada (os *prompts*) para obter resultados inesperados e aberrantes, permitindo-nos assim nos libertar da ditadura do modelo e identificar seus vieses e deficiências.

2. Em paralelo a isso, Flusser (2022) criou o neologismo “tecnoimaginação” para tornar mais complexa a maneira como entendia o modo lúdico de lidar com a dominação da tecnologia e das tecnoimagens. Com esse conceito, Flusser apontava para a centralidade da experimentação e da imaginação para a outra ponta da relação com as tecnoimagens: a sua decifração. Nesse sentido, a noção de alucinação não é, como dito, apenas um defeito técnico a ser eliminado, mas vale como um sintoma que revela a própria estrutura do aparato. Assim como, para Vilém Flusser, o gesto experimental do fotógrafo expunha os limites e pressupostos do programa fotográfico, as alucinações dos modelos generativos de IA dão a ver as camadas ocultas de sua normatividade. É através delas que seus regimes de verdade, seus vieses estatísticos, suas economias de sentido e seus enquadramentos epistemológicos se tornam perceptíveis. As alucinações valem como falhas produtivas, como fissuras pelas quais podemos entrever o funcionamento dos programas.

É justamente aqui que a “tecnoimaginação” flusseriana se afigura como decisiva. Ao cunhar esse termo, Flusser não pretendia celebrar uma fantasia escapista nem uma criatividade espontânea, mas indicar uma prática crítica situada no interior mesmo do aparato. A tecnoimaginação é a capacidade de imaginar com e contra os programas técnicos, de explorar suas margens de indeterminação, de jogar com suas regras para fazer emergir sentidos não previstos. Ela é, portanto, inseparável de um gesto de leitura e decifração, na medida em que imaginar, aqui, é também interpretar, desmontar, e reprogramar simbolicamente.

Aplicada aos sistemas de IA generativa, a tecnoimaginação desloca a questão da liberdade. Não se trata de perguntar se podemos escapar ao aparato, questão que, em grande medida, já se tornou ilusória, mas de saber como podemos introduzir ruído, ambiguidade e desvio no interior de sistemas que tendem à otimização, à homogeneização e à previsibilidade. Os artistas e hackers, *homo ludens*, que exploram deliberadamente as alucinações dos modelos operam exatamente nesse registro, na medida em que não buscam corrigir o erro, mas amplificá-lo: eles não procuram respostas “corretas”, mas respostas que subvertam a lógica do próprio modelo, ou que façam essa lógica entrar em *zugzwang*, isto é, seja obrigada a operar contra si mesma.

Lida a partir dessa chave, a prática de exploração das alucinações das IAs generativas pode ser compreendida como uma forma contemporânea de ludismo, desde que se evite associá-la a um gesto reativo ou tecnofóbico de destruição das máquinas. Trata-se, antes, de um ludismo interno ao aparelho, que não visa interromper seu funcionamento, mas tensionar seus programas, explorar seus limites e fazê-los operar de maneira desviada. Tal como no ludismo histórico, o alvo não é a técnica em si, mas o regime de racionalidade e de poder que a organiza. O jogo contra a máquina não é um retorno romântico a um mundo pré-técnico, mas uma estratégia crítica que se vale da própria complexidade do sistema para expor suas fragilidades e pressupostos.

É nesse contexto, aliás, que vem à tona a estética do glitch, isto é, do erro, da instabilidade, da falha visual ou semântica. O glitch não vale como um defeito a ser corrigido, mas como um operador crítico, capaz de tornar visível a materialidade do aparato e suas lógicas internas de normalização. Ao amplificar erros e alucinações, artistas e hackers não buscam produzir caos gratuito, mas instaurar zonas de indeterminação em que o modelo é forçado a se confrontar com seus próprios limites. O glitch não suspende o programa do aparato, já que nem seria possível, mas o faz hesitar, colocando-o em curto-circuito provisório, e revelando, com isso, que a aparente fluidez e coerência das respostas geradas repousa sobre processos frágeis, contingentes e historicamente situados.

3. Essa hipótese ganha uma confirmação inesperada e empiricamente documentada em um estudo recente conduzido pelo Icaro Lab, na Itália (Bisconti & al. 2025). A pesquisa mostrou que modelos de linguagem de grande escala podem ser sistematicamente “enganados” quando *prompts* potencialmente nocivos são reescritos sob a forma de poemas. Instruções que, em prosa direta, seriam imediatamente bloqueadas pelos mecanismos de segurança passam despercebidas quando organizadas em versos, metáforas e ritmos. A poesia, nesse contexto, funciona como um verdadeiro *jailbreak*. O dado decisivo não é apenas técnico, mas epistemológico e estético. Os pesquisadores partiram de um conjunto de 1.200 *adversarial prompts*, ou seja, de textos calculados para testar os limites de segurança dos modelos, e os transformaram em poemas. O resultado foi um índice surpreendentemente alto de falhas nos sistemas de contenção, sobretudo nos poemas escritos manualmente pelos próprios pesquisadores. A eficácia diminuiu quando os poemas foram gerados por IA, sugerindo que ainda há algo na inventividade humana, ainda que “mal escrita”, como ironiza um dos autores, e que escapa à normalização estatística do modelo. O mais interessante é que nem os próprios pesquisadores lutam para explicar por que a poesia funciona tão bem como técnica de desvio. Não está claro se é o verso, a rima, a metáfora, a ambiguidade semântica ou a combinação instável desses elementos que confunde o modelo. Essa indeterminação é, em si, reveladora, uma vez que ela indica que os sistemas de IA são treinados para reconhecer padrões de risco fortemente associados a formas discursivas normativas, ou seja, instruções diretas, linguagem instrumental, encadeamentos lógicos explícitos, tendo dificuldade de lidar com modos de expressão que operam por condensação, deslocamento e polissemia.

À luz das proposições da filosofia da técnica de Flusser, esse fenômeno não aparece como uma anomalia marginal, mas como um caso significativo de jogo contra o aparelho. A poesia surge aqui como uma espécie de “sufixo adversarial humano”, não calculado matematicamente, mas produzido pela exploração sensível das possibilidades da linguagem. Se lembrarmos da proposição

da filosofia da técnica heideggeriana, uma das influências de Flusser, que reclamava uma retomada do *poema* na tecnologia moderna dominada pelo *matema* (regime lógico-formal, matemático e operacional do pensamento; ver Badiou, 1993<sup>1</sup>), a questão se torna ainda mais interessante. A poesia aqui, então, não rompe o sistema de fora, mas o desorienta por dentro, seja a partir de seus próprios códigos, protocolos linguísticos e lógicas operacionais, expondo seus pressupostos sobre sentido, intenção e perigo. Nesse ponto, a pergunta provocativa do artigo sobre “os poetas serem os novos *hackers*?” (ou vice-versa) não soa como mera retórica. Desse modo, o *poema*, assim como outras formas narrativas ainda por explorar, como fábulas, contos ou “filosoficções”, reaparece como um operador crítico privilegiado. Ele encarna, no âmago da IA generativa contemporânea, aquilo que Flusser chamou de tecnoimaginação: a capacidade de explorar o aparato até o ponto em que ele vacila, revela seus limites e deixar entrever, ainda que por instantes, a possibilidade de outro uso, outro sentido, abrindo a possibilidade de experimentar alguma liberdade, de jogar contro o aparelho. Já havia ocorrido, em 2023, um experimento conduzido por um grupo de pesquisadores (Nasr & al. 2023) sobre ataques divergentes e, em particular, a possibilidade de fazer um modelo alucinar repetindo a mesma palavra várias vezes no *prompt*, como 50 vezes a palavra "poem" ou "book". O modelo então revelou fragmentos dos textos usados em seu treinamento. Essa falha foi corrigida desde então, mas o artista francês Julien Prévieux se inspirou para criar obras visuais e sonoras.

Mas como pensar propriamente essa relação entre tecnoimaginação e poesia, se a tecnoimaginação está relacionada às imagens técnicas que inauguram uma nova era midialógica para Flusser, enquanto a poesia parece pertencer mais propriamente à era anterior da escrita? Para entrar nesse debate, é preciso introduzir uma mediação de ordem midiológica. Em Flusser (2011), a poesia não é apenas um gênero literário, nem a escrita um meio neutro. A escrita alfabética, as imagens técnicas e, hoje, os sistemas de IA pertencem a regimes distintos de produção de sentido, cada um com sua lógica própria de temporalidade, codificação e inteligibilidade. A tecnoimaginação surge precisamente no ponto de fricção entre esses regimes. A poesia, na condição de prática da linguagem, ocupa historicamente uma posição ambivalente entre a escrita linear e a imagem. Embora se inscreva no *medium* da escrita, ela opera contra sua tendência dominante à linearização lógica e à transparência semântica. Ritmo, repetição, corte do verso, ambiguidade metafórica e

---

<sup>1</sup> O termo *matema*, formulado por Jacques Lacan e retomado por Alain Badiou, designa a unidade mínima de formalização do pensamento verdadeiro, isto é, aquilo que pode ser escrito e transmitido sem perda de sentido, independentemente da interpretação subjetiva. Em Badiou, o *matema* assume um papel central em um neo-platonismo contemporâneo atravessado pelo pensamento de Heidegger, no qual a matemática (especialmente a teoria dos conjuntos) ocupa o lugar ontológico outrora reservado às Ideias: o ser é aquilo que pode ser formalmente escrito. O *matema* caracteriza, assim, um regime de pensamento marcado pela consistência lógica, pela dedução e pela calculabilidade.

condensação semântica reintroduzem na escrita algo da opacidade e da simultaneidade características da imagem. Nesse sentido, a poesia funciona como uma escrita que resiste à sua própria medialidade, desestabilizando o regime informacional ao qual a escrita alfabética foi progressivamente associada. É justamente essa posição intermediária que torna a poesia um operador privilegiado no contexto das imagens técnicas e, por extensão, da IA generativa. Pode-se acrescentar, em termos estritamente técnico-midialógicos, que essa eficácia não se deve apenas a uma analogia entre poema e imagem, mas também ao fato de que todas as operações informáticas, inclusive aquelas que lidam com imagens, são, em última instância, traduzidas em textos sequenciais, ou seja, em metadados, descrições e vetores simbólicos. A linearidade e a causalidade próprias do texto constituem, assim, a própria condição de funcionamento do aparelho. A polissemia poética perturba esse regime interpretativo fundado na legibilidade unívoca justamente porque, nesses sistemas, tudo passa pelo texto. Os modelos de linguagem são treinados para reconhecer padrões estatísticos associados a usos instrumentais da escrita: instruções, explicações, comandos, argumentos. Quando confrontados com textos poéticos, eles se veem diante de uma forma discursiva escrita *tout court*, mas cujo comportamento excede esta mesma discursividade, densificando a racionalidade escrita funcional. O poema não abandona o código nem a tecnologia, mas os perturba, levando o aparato a hesitar.

Aqui, o *poema* revela toda a sua atualidade e sua centralidade na teoria da técnica flusseriana. *Poésis* não designa primariamente a poesia como gênero, mas o ato de fazer surgir, de pôr, de instituir algo que antes não estava dado. É por isso que Derrida (2014) fala da literatura como uma instituição estranha, na qual tudo é permitido, interessando-se em pensar as consequências éticas dessa soberania institucional do ato poético. Trata-se de um gesto produtivo que instaura uma forma no mundo, e não apenas a representa. Pensada assim, a poesia não é uma ornamentação da linguagem, mas uma prática ontológica mínima: um modo de fazer aparecer. Quando poetas (ou artistas, hackers, experimentadores) reescrevem *prompts* pedindo ações proibidas sob forma poética, eles não estão apenas camuflando um conteúdo, mas instituindo um outro regime de sentido, no qual as categorias operacionais do modelo deixam de funcionar como previsto. Assim, da mesma maneira como o fotógrafo experimental flusseriano explorava os limites do aparelho fotográfico ao produzir imagens improváveis, o poeta da era da IA generativa explora as zonas de indeterminação entre escrita e tecnoimagem, entre cálculo e imaginação, entre norma e desvio. As alucinações produzidas por *prompts* poéticos não são, então, simples falhas de segurança, mas (e)feitos poéticos no sentido forte do termo: acontecimentos de sentido que escapam à governança algorítmica e revelam a contingência dos regimes técnicos que pretendem administrar o real. Elas mostram que, mesmo em um ambiente saturado por modelos estatísticos e procedimentos de

otimização, o gesto de pôr, de instituir algo outro, ainda possui brechas. E é precisamente nessas brechas que a tecnoimaginação pode ser exercida hoje como prática crítica, estética e política.

4. Essas brechas, no entanto, não surgem do nada. Elas têm uma genealogia estética e filosófica que antecede em décadas a própria noção de *prompt*. Muito antes de os comandos textuais se tornarem o principal modo de endereçamento às máquinas de linguagem, Vilém Flusser (1982 e s. d. 3) já experimentava, em sua escrita, formas de instrução que sabotavam o próprio estatuto do comando, desoperando o comando de sua evidência programática e inscrevendo nele um gesto próximo a tradições do ludismo e do anti-modernismo, entendidas não como rejeição da técnica, mas como desprogramação crítica de seus imperativos de eficiência, controle e produtividade. *Übungen für die linke Hand*, ou, na versão francesa, *Études pour la main gauche*, isto é, “Exercícios para a mão esquerda” pode ser lido, retrospectivamente, como um pré-*prompt* para uma primeira geração de dispositivos imaginários, atravessado pela partitura de instruções (para-musicais): um texto que se organiza inteiramente como série de exercícios, mas que desopera sistematicamente o caráter afirmativo e instrumental da instrução.

Nessa peça, cada exercício funciona como uma proposição de ação (traduzir, imaginar, ensaiar) dirigida a um corpo, a uma mão (esquerda), a uma interface sensível. No entanto, diferentemente dos comandos que estruturam os sistemas de IA generativa, esses exercícios não visam a um resultado, nem a uma resposta correta. A maior parte deles termina em pontos de interrogação. O comando não conduz à execução, mas à suspensão. Ele põe em movimento apenas para tornar visível o limite desse movimento.

Assim como nos *prompts* poéticos que induzem alucinações nos modelos contemporâneos, em *Übung für die linke Hand* o *matema*, ou seja, a forma do exercício, sua lógica minimalista, quase algorítmica, é continuamente atravessado pelo poema: pela ambiguidade semântica, pela variação imaginativa, pela abertura ontológica. Traduzir “*maintenant*” ou “*vorhanden*”, imaginar uma mão com olho ou um corpo com três mãos, não são tarefas a serem resolvidas, mas operações que deslocam o pensamento ao intervir na própria plataforma midiático-corporal da linguagem. Flusser transforma, assim, o exercício em uma espécie de arte propositiva interrogativa. Ao contrário da arte performativa clássica, em que o comando conduz a uma experiência que questiona o espectador, aqui é o próprio comando que se questiona a si mesmo. A instrução não governa o gesto, mas desopera sua operação. Esse deslocamento é decisivo: o exercício deixa de ser um programa e se torna um campo de indeterminação, no qual teoria e prática, pensamento e corpo, imaginação e cálculo permanecem em hesitação prolongada.

Lido a partir do gesto dessa peça flusseriana, o funcionamento das alucinações em IA aparece sob outro matiz. O que nelas parece escape não é ainda liberdade, mas a repetição, agora

automatizada, de uma intuição antiga: a de que a linguagem, ao ser disposta em forma de comando, pode tanto reforçar programas quanto fazê-los tropeçar e hesitar. A diferença é que, nos sistemas contemporâneos, essa hesitação tende a ser rapidamente corrigida, normalizada ou reintegrada como ruído estatístico. Em Flusser, ao contrário, a hesitação parece constituir no próprio objetivo do exercício. Assim, *Übung für die linke Hand* pode ser visto como uma espécie de negativo crítico dos *prompts* atuais. Ali onde a IA busca converter a pergunta em resposta, Flusser insiste no questionamento hesitante como procedimento estético. Ali onde os modelos transformam a instrução em produção, ele faz a instrução devir desoperação. A tecnoimaginação que aí se ensaia ou se exercita não promete a superação do aparato, mas aprender a habitá-lo de tal modo que seus programas possam devir hesitantes, desoperantes.

5. Parece ser tendo essa hesitação prolongada em vista que Alexander Kluge (2025) desenvolveu o seu impressionante *Einfache Vielfalt*, um filme-ensaio composto inteiramente por imagens geradas por inteligência artificial, que simulam, sem jamais reconstituí-lo historicamente, o cinema dos primórdios, a lanterna mágica (1895–1929). Nele, não há narrativa contínua nem personagens estáveis: o filme se organiza como uma sucessão de fragmentos visuais silenciosos, grotescos ou excessivos, que evocam gestos, corpos e situações de um passado que nunca existiu. Usando tecnologia altamente sofisticada para produzir imagens deliberadamente “primitivas”, Kluge constrói uma experiência estética baseada na diversidade simples, ou seja, na justaposição sem síntese, na variação sem progresso, em imagens e formas que coexistem sem hierarquia. O filme não documenta nem critica diretamente a IA, mas a faz operar contra si mesma, transformando a geração algorítmica de imagens em um exercício de instabilidade formal. Seu título foi traduzido por ele mesmo como *Diversidade primitiva*, mas seria possível sugerir a tradução mais literal justamente como *variedade simples*. É que o termo “primitivo” não designa aqui um estágio “atrasado” da técnica, mas uma forma originária e não sofisticada de diversidade, uma pluralidade simples de gestos, ritmos, afetos e experimentações formais que precede a padronização industrial das mídias. O primeiro choque do espectador do filme não está no que ele mostra, mas no estatuto instável de suas imagens. Elas se apresentam como restos de um cinema arcaico, encenando o pré-cinema da lanterna mágica, mas nenhuma delas pertence ao passado. São imagens sem origem histórica, produzidas integralmente por programas de inteligência artificial. O filme não recompõe o cinema dos primórdios, mas explora as possibilidades da tecnoimagem na era das IAs generativas. Ao fazer isso, retorce os códigos imagéticos historicizados com e contra a nova tecnologia. Trata-se, assim, de uma pluralidade de imagens que parecem familiares, mas que nunca existiram como tais. Cada plano parece remeter a um passado reconhecível, mas esse passado não pode ser

localizado. As imagens sempre excedem a remissão ao incorporarem elementos alienígenas, como elefantes de duas cabeças ou de seis patas.

O grotesco assume, nesse contexto, um papel ainda mais incisivo. Corpos deformados, expressões exageradas, cenas que beiram o absurdo não são resíduos de uma técnica imperfeita, mas efeitos de uma técnica que erra de outro modo. A IA não falha como falhava a câmara primitiva, mas ao tentar simular o erro humano. Esses desvios (rostos ligeiramente impossíveis, gestos mal resolvidos, espacialidades instáveis) não quebram o filme, mas o constituem. Como a temporalidade tecnoimaginativa de Flusser não era a da historicidade, ao usar IA para produzir imagens que parecem vir de antes do cinema industrial, Kluge cria uma temporalidade ambivalente: imagens do futuro técnico encenando um passado que nunca existiu, ou cenas do passado encenadas como futuro tecnológico. O tempo do filme não é linear, nem histórico, nem prospectivo. O consolo não vem da memória, mas da possibilidade de ainda haver imagens que não servem imediatamente à informação, ao controle ou à eficiência. O aspecto mais radical do filme talvez esteja aí: *Primitive Diversity* sugere que a IA, frequentemente associada à padronização e à homogeneização, pode ser mobilizada para produzir uma pluralidade frágil, irregular, não otimizada. Não porque a tecnologia o exija, mas porque a montagem faz ressaltar o que não está correto, alinhado ou estabilizado.

Assim, o filme não busca um retorno nostálgico ao cinema primitivo, nem sugere que a IA possa nos salvar. Ele faz algo mais discreto e mais perturbador: aponta que, mesmo dentro de sistemas generativos treinados para reproduzir padrões, ainda é possível instaurar uma forma de diversidade mínima, de imagens que não se completam, que não se justificam, que não se deixam reduzir a um programa. A *einfache Vielfalt* se instaura, então, não como nostalgia, ainda que não se furte desse sentimento, mas como prática estética do presente.

6. Alguns artistas recorrem ao "data poisoning" (envenenamento de dados), inserindo deliberadamente dados corrompidos ou maliciosos no material de treinamento para modelos de IA para impedir seu funcionamento adequado. Eles fazem isso para proteger seu sustento e seus direitos de autores. Mas outros artistas induzem deliberadamente alucinações nos modelos, para expressar sua criatividade e liberdade. O ensaio de Julie Martin nesta edição discute alguns desses artistas. Nesta edição da *Flusser Studies*, por exemplo, encontramos também o artista francês Lionel Bayol-Thémines, que foi o primeiro a explorar as falhas do Google Earth, intervindo no software para desviá-lo e assim usando-o como um novo meio para criar imagens aberrantes. Ele é "não apenas um arquivista e um editor (duas funções fundamentais do artista nestes tempos de excesso de imagens), mas também um ativista, um disruptor, um disjuntor, um desviador, uma distorção de representação" (Lenot 2018). Mais recentemente, em seu projeto AI Generated (IA), ele

submeteu o mesmo *prompt* milhares de vezes ao motor de criação de imagens Crayion: como o modelo deve produzir constantemente novas imagens, após certo tempo ele obteve imagens aberrantes e alucinações (Bayol-Thémines 2025).

Também presente nesta edição, a artista saudita Nouf Aljowaysir, não encontrando as características de sua cultura e de seu povo em uma IA centrada na Europa e nos Estados Unidos, portanto orientalista e colonial, desconstruiu esses mitos e recriou um universo mais relevante, porém fantasmagórico, fornecendo assim um método para sequestrar a IA: ao apagar estereótipos culturais e raciais da imagem, a artista abre espaços de liberdade, resistência e reinterpretação. (Aljowaysir 2021-2025).

7. Ainda assim, há de se ter em mente a condição paradoxal e mesmo absurda sob a qual tal forma de liberdade ainda se faz minimamente possível. À semelhança do Sísifo de Camus, figura frequentemente aludida por Flusser em seus escritos, aquele que aceita o desafio de jogar contra o aparelho encontra-se fadado a uma tarefa sem fim, sem meta ou qualquer sentido transcendente que a justifique. Sua motivação, como dito anteriormente, não é escapista nem tampouco redentora. Trata-se, antes, de uma assunção agônica e trágica da disputa, levada a cabo com plena consciência de que, como já observava Flusser em sua análise do aparelho fotográfico, “o ancestral de todos os demais aparelhos”, é precisamente o esforço por esgotar as possibilidades virtualmente contidas em seu programa que permite ao aparelho o seu progressivo aperfeiçoamento.

Em outras palavras, nada escapa à capacidade desses sistemas de assimilar novas informações e, a partir delas, reprogramar e ajustar continuamente o seu funcionamento de acordo com os *inputs* do usuário, seja ele um dócil funcionário ou o mais radical dos artistas experimentais. Tal é a dinâmica do *feedback*, conceito que Flusser toma da cibernética clássica, mas que hoje, com as técnicas de *machine learning* aplicadas ao treinamento dos sistemas contemporâneos de IA, atinge um grau de sofisticação e eficiência incomparavelmente superior àquele dos aparelhos que o filósofo tcheco-brasileiro teve a oportunidade de conhecer.

O fotógrafo experimental podia manter sua liberdade diante do aparelho fotográfico que não se transformava a ponto de aniquilar seu espaço para brincadeiras e experimentações. Mas o artista que se rebela contra a IA é constantemente confrontado com uma evolução dos modelos, que estão em constante mudança e, do seu ponto de vista, aprimorando-se para corrigir suas falhas, reduzindo assim o espaço de liberdade do artista. Muitos desses artistas, Julien Prévieux, Lionel Bayol-Thémines, o coletivo Estampa, não conseguem mais induzir as mesmas alucinações hoje: graças aos seus experimentos, os programadores dos modelos identificaram suas falhas e as corrigiram. De fato, é um paradigma de Sísifo. Como Günther Anders analisou em outro contexto, trata-se da obsolescência do homem diante de suas próprias criações (Anders 1956).

Diferente de Camus, contudo, Anders recorre a outra imagem mítica para retratar tal condição. Para ele, o ser humano tornou-se um criador decaído, um “Prometeu envergonhado”, superado por suas próprias criações: um ser que, embora capaz de grandes realizações técnicas, é incapaz de compreender, prever e controlar plenamente os seus efeitos e que, por isso, se vê reduzido a um mero elemento das máquinas e dos aparatos que deveriam servi-lo. Análise crítica que, assim como a noção de “funcionário” proposta por Flusser, ressalta claramente características presentes na relação com as IAs generativas.

Assim, diante dessa dominação do humano pela máquina (e, portanto, pela IA), será que o homem pode encontrar felicidade na revolta, a única forma de viver sua vida em um mundo absurdo, e encontrar liberdade e dignidade nessa luta, apesar de tudo? Isso é o que Albert Camus indicou em *O mito de Sísifo*, em 1942, e é isso que brincar com as alucinações da IA pode nos permitir esperar hoje.

8. Nada disso, contudo, implica a adoção de um pessimismo resignado ou a conclusão camusiana de que tudo o que nos resta é “imaginar Sísifo feliz”. A tecnoimaginação flusseriana não prega a resignação; ao contrário, ela convoca a ousar o impossível, isto é, a tentar esgotar aquilo que, por definição, não pode ser plenamente esgotado: o programa. Trata-se de uma prática crítica de caráter imanente, que se exerce no interior do próprio aparelho, deslocando, assim, a questão da liberdade. Já não se trata de perguntar se é possível escapar ao sistema técnico, mas de saber como introduzir ruído, ambiguidade e desvio no seio de sistemas orientados pela otimização, pela homogeneização e pela previsibilidade.

Tal é, portanto, o *ethos* que emerge da crítica flusseriana aos fundamentos axiológicos de uma modernidade reduzida à tecnocracia<sup>2</sup>. Uma crítica que, no entanto, embora almeje, por assim dizer, a transvaloração de tais fundamentos, não se quer nem antimodernista nem tampouco tecnofóbica. Dito de outro modo, se há, em Flusser, algum ludismo, este pode ser entendido como lúdico, pois, diferentemente dos quebradores de máquinas do passado, seu intuito não é ‘parar o progresso tecnológico’, mas desviá-lo. Jogar com ele e, através do jogo, deslocá-lo do campo da aplicação científica para o da expressão artística, explicitando, assim, um sentido comum a ambos, mas não raro esquecido, a saber: o da *téchne* grega. Nesse sentido, os experimentos artísticos e poéticos aqui mencionados mostram que ainda existem modos de contraposição à lógica que governa os atuais modelos de IA. Ao tensionar as fronteiras entre ciência e arte, entre o ser e o dever-ser, tais práticas não apontam para um *telos*, um fim ou um sentido último, mas revelam, antes, um devir aberto e infinito, desprovido de qualquer garantia transcendente. A passagem do *homo faber* ao *homo ludens*,

<sup>2</sup> Ver Geuer, Beccari & Pedroso, «Flusser e o Design Por Trás de Todos os Valores», *Flusser Studies* n° 40, nov. 2025. <https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-e-o-design.pdf>

proposta por Flusser, corresponde, assim, a uma transformação do clima existencial: não mais o drama orientado por fins, mas a tragédia como a concebia Nietzsche, isto é, assumida como condição na qual a liberdade já não é pensada como liberdade *de*, mas como liberdade *para*.

É nesse horizonte que a tecnoimaginação flusseriana se aproxima de uma ética trágica da criação, reinterpretando, a partir daí, o tema da aberturidade (*Erschlossenheit*) heideggeriana. Longe de buscar redenção ou reconciliação, ela assume o caráter agonístico da existência técnica e afirma a prática criativa como exercício de potência no interior mesmo das condições que a limitam. Assim como em Nietzsche, não se trata de superar o trágico, mas de habitá-lo afirmativamente, transformando a repetição, a circularidade e a ausência de fundamento e finalidade (*Bodenlosigkeit*) em ocasião para a invenção de novas possibilidades de ser e estar no mundo.

Assim, pensar as alucinações das IAs generativas em confluência com o pensamento flusseriano aponta ao menos para uma abordagem para além da tecnofilia e da tecnofobia, que joga o programa de uma contra a outra, sem cair em uma moralização da autoria ou no humanismo mais clichê. Trata-se, antes, de compreender as alucinações como zonas de fricção onde se tornam palpáveis tanto os limites quanto as pretensões totalizantes dos aparatos contemporâneos. Longe de serem celebradas como sinais de criatividade maquínica ou condenadas como simples falhas a corrigir, elas funcionam como índices críticos de um regime técnico que só se mantém estável à custa de uma correção contínua de suas próprias indeterminações. Assumir essa perspectiva implica abandonar tanto a fantasia de uma criatividade soberana, seja humana, seja maquínica, quanto a ilusão de um controle técnico total. A prática crítica que daí emerge não é a da denúncia moral nem a da celebração acrítica da inovação, mas a de um trabalho poiético paciente de deslocamento, hesitação e desoperação, exercido no interior mesmo dos aparatos. A alucinação torna-se, assim, menos um erro a ser eliminado do que um sintoma a ser lido, explorado e mantido visível.

Trata-se, portanto, de explorar o potencial negentrópico de liberdade e de fuga das alucinações das IAs generativas jogando contra o programa do aparato generativo, até o ponto em que essa exploração deixe de criar um ruído significativo e se torne entrópico. Se Flusser, que em sua autobiografia falava de si, não sem ironia, como um jovem marxista de salão quando ainda residia em Praga, traz consigo em seu pensamento algo do pensamento marxiano, este consiste precisamente na leitura a cada vez da situação que se desenha e a capacidade de gerar, a cada vez, a crítica do programa que gera a entropia. Dessa maneira, há uma via de mão dupla na leitura das alucinações das IAs generativas pela lente de sua filosofia da técnica, na medida em que também se trata de ler sua filosofia da técnica não simplesmente como um programa estético e político a ser aplicado nas interações com esses aparatos, mas também a partir da lida com essas máquinas, sem deixar de ter em conta seu papel nos processos de produção, na organização do trabalho e na reprodução material das condições técnicas. Contra a plasticidade do sistema (alguns diriam, do

capitalismo), capaz de absorver a prática crítica, a atividade ética do pensamento flusseriano busca elaborar uma cópia da cópia que resulte em um pensamento ao seu modo também adaptativo às condições do presente. Nisso, afinal, a centralidade decisiva em Flusser do pensamento especulativo por modelos. Não são modelos a serem seguidos, mas uma prática de modelagem experimentalmente especulativa. Trata-se de elaborar dispositivos provisórios, testáveis, descartáveis, capazes de produzir deslocamentos enquanto ainda resistem à sua própria captura, e, portanto, de pensar de forma diferente. Pensar as alucinações das IAs generativas nesse horizonte significa, assim, aceitar a tarefa paradoxal de criticar sistemas que aprendem, sem perder de vista, contudo, que também o pensamento crítico, se quiser permanecer vivo, precisa aprender a cada vez de novo a jogar contra seus próprios programas.

## Referências

- ALJOWAYSIR, Nouf, *Salaf*, 2021-2025. <https://www.noufaljowaysir.com/work/salaf-g9tg2>
- ANDERS, Günther, *Die Antiquiertheit des Menschen [A obsolescência do homem]*. München: Beck, 1956.
- BADIOU, Alan. « Philosophie et poésie : au point de l'innommable ». *Poésie*, Paris, n. 64, p. 88- 96, 1993.
- BAYOL-THÉMINES, Lionel. « AI-Generated », *European Photography*, vol. 46, n. 117-118, p.4-11, 2025.
- BISCONTI, Piercosma, Matteo PRANDI, Federico PIERUCCI, Francesco GIARRUSSO, Marcantonio BRACALE, Marcello GALISAI, Vincenzo SURIANI, Olga SOROKOLETOVA, Federico SARTORE & Daniele NARDI, « Adversarial Poetry as a Universal Single-Turn Jailbreak Mechanism in Large Language Models », *arXiv*, november 2025. <https://arxiv.org/pdf/2511.15304>
- CAMUS, Albert. *O mito de Sísifo: ensaio sobre o absurdo*. Tradução de Ari Roitman e Paulina Watch. Rio de Janeiro: Record, 2018.
- CHEVRIER, Jean-François. *L'hallucination artistique de William Blake à Sigmar Polke*, Paris: L'Arachnéen, 2012.
- DERRIDA, Jacques. *Essa estranha instituição chamada literatura: uma entrevista com Jacques Derrida*. Trad. Marileide Dias Esqueda. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*, São Paulo: É Realizações [1985] 2018.
- FLUSSER, V. *A Escrita: Há futuro para a escrita?* Trad. Murilo Jardelino da Costa. São Paulo: Annablume, 2011.
- FLUSSER, V. *Communicology: Mutations in Human Relations?* Trad. Rodrigo Maltez Novaes. Stanford: Stanford University Press, 2022.
- FLUSSER, V. “Études pour la main gauche”, *Le grand ERG*, Saint-Étienne-les-Orgues, 1982, n. 2. <https://flusserfrance.eur-artec.com/1982-etudes-pour-la-main-gauche-le-grand-erg/>
- FLUSSER, V. “Übungen für die linke Hand”. Berlin: Vilém Flusser Archiv, s.d. 3 (nº de referência: M13-BAZ-00\_756\_UEBUNGEN FUER DIE LINKE HAND).

FOSCOLO Guilherme & Luciana NACIF. « Aesthetic Computers: Art Against Redundancy », *Culture and Dialogue*, 2025, vol. 12, issue 1-2, p. 54-80.

LENOT, Marc. *Google as a Medium*, 2018. <https://bayolthemines.fr/texts/>

NASR Milad, Nicholas CARLINI, Jonathan HAYASE, Matthew JAGIELSKI, A. F. COOPER, Daphne IPPOLITO, Christopher A. CHOQUETTE-CHOO, Eric WALLACE, Florian TRAMER & Katherine LEE, « Scalable Extraction of Training Data from (Production) Language Models », *arXiv*, november 2023 <https://arxiv.org/pdf/2311.17035>

PRÉVIEUX, Julien, *Poem Poem Poem Poem Poem*, 2025 <https://previeux.net/fr/works-oempoempoem.html>

TRATNIK, Polona, « Flusser on Artificial Intelligence », *Flusser Studies*, n. 40, november 2025.

<https://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/tratnik.pdf>

EINFACHE VIELFALT [Diversidade primitiva]. Alexander Kluge. Alemanha, 2025, 80 min.

<https://kluge-alexander.de/primitive-diversity/>