

**FUNDAÇÃO GETULIO VARGAS (FGV)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO,
SOCIEDADE E CULTURA DIGITAL
MESTRADO PROFISSIONAL EM COMUNICAÇÃO DIGITAL
E CULTURA DE DADOS**

ANDRÉ LEITÃO FURTADO ARAUJO

**PROMPTER
HACKER** Linguagem e IA
Generativa como
Campo de Disputa

**SÃO PAULO
2026**

ANDRÉ LEITÃO FURTADO ARAUJO

PROMPTER HACKER:
LINGUAGEM E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA
COMO CAMPO DE DISPUTA

Relatório técnico para apresentação de produto à banca do Mestrado Profissional em Comunicação Digital e Cultura de Dados, da Fundação Getúlio Vargas, como requisito para a obtenção do título de Mestre.

Orientador(a): Prof. Dr. Leonardo Feltrin Foletto

Inserir ficha catalográfica.

Inserir ata de defesa

AGRADECIMENTOS

Este trabalho nasceu de um compromisso presente com a comunicação, essa mediação que se inventa no passo e que, mesmo atravessada por plataformas a serviço de interesses de poucos, ainda insiste em aprender e criar.

À minha família, meu primeiro mundo, reconheço a base que sustenta tudo, inclusive o risco. Pela paciência nos silêncios, pela motivação nos cansaços, pelo amor que não pede explicação. Tudo o que aqui se escreve carrega algo de vocês, mesmo quando não se nomeia.

À primeira turma do mestrado profissional em Comunicação Digital e Cultura de Dados da FGV Rio, às professoras, professores, incentivadores, parcerias de pensamento e paixões que caminharam juntas neste percurso, deixo minha gratidão e afeto. Cada escuta, leitura, aula, fuga, crítica ou entusiasmo ajudou a desenhar este projeto e a lembrar que estudar é, fundamentalmente, uma prática coletiva feita de cuidado.

Um agradecimento especial aos artistas que generosamente aceitaram o convite para este experimento, compartilhando seus processos e reflexões. Seus relatos e obras foram determinantes.

Ao meu orientador, obrigado pela paciência atenta, pela confiança no caminho ensaístico-experimental, pelo rigor generoso e pelo suave estrondo que se fez presente no momento de maior insegurança.

À Fundação Itaú e às instituições que tornaram possível este percurso, agradeço pelo apoio material e simbólico, pelo espaço de experimentação e pela aposta nos atravessamentos entre comunicação, arte, cultura, educação e tecnologia.

O mestrado fez voltar em mim a sede por aprender, reabriu curiosidades, desorganizou certezas e devolveu à linguagem sua dimensão de ruído e jogo. A todas e todos que, direta ou indiretamente, criaram as condições para que esta revivência pudesse acontecer, fica aqui um agradecimento essencial.

Se este trabalho demonstra algo, é que aprender é contar com o desconhecido e permanecer junto — atento, implicado e aberto ao possível: não um futuro calculado ou automatizado, mas aquele que se compõe na presença, no trabalho, na diferença e na palavra que insiste.

RESUMO

Este trabalho investiga as inteligências artificiais generativas (IAGs), a partir da linguagem natural via prompts, como campo de disputa política, estética e comunicacional. Parte-se da hipótese de que o contexto sociotécnico digital contemporâneo, em seu amplo ecossistema de automação da linguagem, reorganiza regimes de verdade, autoria e produção de sentido, deslocando a agência humana para infraestruturas digitais privadas, opacas e extrativistas. Propõe-se o conceito de *prompter hacker* como prática crítica de interação com IAGs, compreendendo o prompt como gesto implicado, e não como mera técnica de performance. A metodologia articula ensaio teórico, experimentação artística e análise de conteúdo de relatos de processos criativos produzidos no âmbito da pesquisa, tendo como proposta de atuação a matriz simbólica PACTO (Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação). Os resultados indicam que práticas críticas tensionam a homogeneização estatística dos grandes modelos de linguagem (Large Language Models – LLMs), produzindo deslocamentos éticos, estéticos e discursivos nos processos de mediação entre sujeitos, linguagem e sistemas generativos. O estudo assume caráter experimental e compreende a ocupação crítica das infraestruturas generativas como horizonte de pesquisa futura e ação coletiva.

Palavras-chave: Inteligência artificial. Linguagem. Comunicação digital. Arte e tecnologia. Cultura *hacker*.

ABSTRACT

This study investigates generative artificial intelligences (GAIs), through natural language interaction via prompts, as a field of political, aesthetic, and communicational dispute. It advances the hypothesis that the contemporary digital sociotechnical context, within its broad ecosystem of language automation, reorganizes regimes of truth, authorship, and meaning-making, displacing human agency toward private, opaque, and extractivist digital infrastructures. The concept of the *prompter hacker* is proposed as a critical practice of interaction with GAIs, understanding the prompt as an implicated gesture rather than merely a performance technique. The methodology articulates theoretical essay, artistic experimentation, and content analysis of reports of creative processes produced within the scope of the research, adopting the symbolic matrix PACTO (Provocation, Abstraction, Contradiction, Transformation, and Occupation) as its operative framework. The findings indicate that critical practices tension the statistical homogenization of Large Language Models (LLMs), producing ethical, aesthetic, and discursive shifts in mediation processes between individuals, language, and generative systems. The study adopts an experimental character and understands the critical occupation of generative infrastructures as a horizon for future research and collective action.

Keywords: Generative artificial intelligence. Language. Digital communication. Art and technology. Hacker culture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fragmento visual do experimento Corpo Presente	54
Figura 2 – <i>NAIADS - Immanence</i>	55
Figura 3 – SINTAXE . REVERSA	61
Figura 4 – Uma mesa nipo-brasileira	62
Figura 5 – Parte da obra Sonhando	67
Figura 6 – Oráculo 3	69
Figura 7 – Tarot do fundo do mar	75
Figura 8 – Poema Embolado	75
Figura 9 – Poema Embol_IA_do	76
Figura 10 – PrompterHacker.io	82
Figura 11 – Com o que sonham as IAs?	84
Figura 12 – PrompterHacker.io 2.....	89
Figura 13 – Seção PACTO no PrompterHacker.io 3	90
Figura 14 – PrompterHacker.io 4	91
Figura 15 – Agente prompterhacker.io	93

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Resumo das tecnologias utilizadas	97
--	----

SUMÁRIO

DA CAIXA PRETA ALGORÍTMICA AO BURACO NEGRO GENERATIVO	12
1 A INFRAESTRUTURA QUE QUER PENSAR POR NÓS	15
2 A ERA DA INSTABILIDADE PROGRAMADA: CRISES MÚLTIPLAS E EXTRA- TIVISMO ALGORÍTMICO.....	17
2.1 A LINGUAGEM COMO CAMPO DE DISPUTA NAS IAGs.....	19
2.2 FABULAR IMPOSSÍVEL.....	23
2.3 LIMITAÇÕES.....	29
3 GUERRA INFINITA, ABSTRAÇÃO E INSURGÊNCIA.....	30
3.1 LINGUAGEM <i>PROMPT</i>	31
3.2 <i>PROMPTER HACKER</i>	34
3.3 ESTÉTICA E ARTE GENERATIVA: A ARTE COMO CONTRA-ALGORITMO	38
3.4 PACTO <i>PROMPTER HACKER</i>	39
3.5 EIXOS PACTO <i>PROMPTER HACKER</i>	42
3.5.1 Provocação	42
3.5.1.1 O que é.....	42
3.5.1.2 Por que provocar?.....	43
3.5.1.3 Como agir	43
3.5.1.4 Exemplos de <i>prompts</i> “Provocação”	43
3.5.2 Abstração	44
3.5.2.1 O que é.....	44
3.5.2.2 Por que abstrair?.....	44
3.5.2.3 Como agir	44
3.5.2.4 Exemplos de <i>prompts</i> “Abstração”	44
3.5.3 Contradição	45
3.5.3.1 O que é.....	45
3.5.3.2 Por que contrariar?	45

3.5.3.3 Como agir	45
3.5.3.4 Exemplos de <i>prompts</i> “Contradição”	46
3.5.4 Transformação	46
3.5.4.1 O que é.....	46
3.5.4.2 Por que transformar?	46
3.5.4.3 Como agir	47
3.5.4.4 Exemplos de <i>prompts</i> “Transformação”	47
3.5.5 Ocupação	47
3.5.5.1 O que é.....	47
3.5.5.2 Por que ocupar?	47
3.5.5.3 Como agir	48
3.5.5.4 Exemplos de <i>prompts</i> “Ocupação”	48
3.5.5.5 Tipos de Ocupação	48
4 A LINGUAGEM EM DISPUTA NA INTERAÇÃO COM INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS: MEDIAÇÃO, FRICÇÃO, CRIAÇÃO E DESLOCAMENTOS	49
4.1 PROVOCAÇÃO: FRICÇÃO COMO MÉTODO INICIAL DE EXPOSIÇÃO DA LÓGICA GENERATIVA	52
4.2 ABSTRAÇÃO: CRIAR ALÉM DO AUTOMATIZADO	58
4.3 CONTRADIÇÃO: A MORAL SEM RISCO E A ILUSÃO DA NEUTRALIDADE ...	65
4.4 TRANSFORMAÇÃO: O <i>HACK</i> NÃO ACONTECE NO CÓDIGO, ACONTECE NO SUJEITO	71
4.5 OCUPAÇÃO: PERMANECER NO SISTEMA SEM SE CONFUNDIR COM ELE ...	77
5 SITE-GALERIA: QUANDO O PRODUTO TAMBÉM É EXPERIMENTO	86
5.1 UMA GALERIA ABERTA: EXPANSÃO ARTÍSTICA, ACADÊMICA E CIDADÃ	88
5.2 DESENVOLVIMENTO EM FRICÇÃO: PROVOCAÇÃO, ABSTRAÇÃO E CONTRADIÇÃO NA EXPERIÊNCIA DO SITE	91

5.3 O AGENTE DE IA COMO OBRA E DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO CRÍTICA	92
5.4 ARQUITETURA E ASPECTOS TÉCNICOS NO PROMPTERHACKER.IO	94
5.4.1 <i>Frontend</i> – interface do usuário	94
5.4.2 <i>Backend</i> – orquestração e lógica de negócio	94
5.4.3 Integração com inteligência artificial	95
5.4.4 Fluxo de interação	95
5.4.5 CMS – gestão de conteúdo.....	95
5.4.6 Persistência de dados	96
5.4.7 Processo de conteúdo e escrita assistida por IAG	96
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	97
7 REFERÊNCIAS	106
APÊNDICE A — Guia <i>prompter hacker</i>	108
APÊNDICE B — Formulário reflexivo – Relatos de criação <i>prompter hacker</i>	115

DA CAIXA PRETA ALGORÍTMICA AO BURACO NEGRO GENERATIVO

As inteligências artificiais generativas (IAGs) contemporâneas foram treinadas com vasta produção cultural humana para escrever, compor imagens, produzir vídeos, escrever códigos, desenvolver áudios e simular conversação. Contudo, antes mesmo dessa captura massiva de dados culturais, já havíamos depositado parte significativa de nossa existência cotidiana em infraestruturas digitais opacas — uma imensa caixa-preta que modula comunicação, afetos e percepções. Esse espaço digital, frequentemente denominado “internet” ou “redes sociais”, opera, desde sua origem, menos como rede de conexão e mais como rede de captura e rendição. A promessa de vínculo e liberdade se revela, de fato, como capitalização da atenção: um regime sociotécnico, com múltiplos interesses, e travestido de participação.

O conceito de caixa-preta, central para os estudos de ciência e tecnologia, torna-se estratégico para compreender a operação cotidiana das infraestruturas digitais. Em nossa interação com esses sistemas, nos preocupamos, predominantemente, com *inputs* (o que inserimos) e *outputs* (o que recebemos), permanecendo alheios aos processos intermediários de processamento. Bruno Latour (2000, p. 14), em sua análise sobre a construção do conhecimento científico, oferece uma formulação que se aplica ao contexto digital contemporâneo, “A expressão caixa-preta é usada em cibernética sempre que uma máquina ou um conjunto de comandos se revela complexo demais. Em seu lugar, é desenhada uma caixinha preta, a respeito da qual não é preciso saber nada, senão o que nela entra e o que dela sai.”

Essa opacidade não é acidental, mas constitutiva das infraestruturas algorítmicas contemporâneas. No contexto das IAGs, a caixa-preta se intensifica: não apenas desconhecemos os processos internos, mas também os critérios de seleção dos *datasets*, os vieses incorporados ao treinamento, e os interesses econômicos e políticos que estruturam sua arquitetura.

Latour (2000, p. 34) identifica, contudo, práticas de resistência a essa arquitetura de ocultação: “Afora as pessoas que fazem ciência, que a estudam, que a defendem ou que se submetem a ela, felizmente existem algumas outras, com formação científica ou não, que abrem as caixas-pretas para que os leigos possam dar uma olhadela.”

Esta pesquisa se inscreve, precisamente, nesse gesto de abertura: propõe-se a investigar e tensionar as caixas-pretas das inteligências artificiais generativas por meio da linguagem de *prompts*, reconhecendo que, se a opacidade é projeto econômico e político, seu desvelamento também o é. O conceito de *prompter hacker*, que será desenvolvido adiante, emerge como possibilidade de intervenção crítica nessas infraestruturas, usando a própria linguagem natural como instrumento de revelação e disputa.

Voltando ao nosso cotidiano, por trás dessas telas brilhantes que nos cercam, operam modelos algorítmicos tecnicamente blindados, que processam a vida como probabilidade e transformam relações humanas em dados mensuráveis. Sua opacidade não é defeito — é projeto; e sua função, ou melhor, missão, não consiste em interpretar ou organizar as informações do mundo, mas em torná-las passíveis de cálculo, previsão, extração e monetização. Como tudo parece conveniente, nos acostumamos a confundir otimização com neutralidade e eficiência com verdade. Depositamos nas máquinas a negação da privacidade e o direito de decidir por nós, e assim aprendemos a obedecer ao ritmo imposto pelos que as controlam.

As caixas-pretas algorítmicas, contudo, não representam o estágio final desse processo de intransparência estrutural. Com a emergência das IAGs, inaugura-se um ecossistema distinto de captura e processamento informacional, que podemos caracterizar como “buracos negros generativos.”

Essa metáfora, apropriada da astrofísica, opera aqui como recurso analítico para evidenciar três características centrais desses sistemas: (1) capacidade de captura massiva e indiscriminada de dados culturais, textos, imagens e interações humanas; (2) opacidade radical intensificada, na qual não apenas os processos são ocultos, mas a própria materialidade da captura se naturaliza; (3) força gravitacional crescente, na medida em que cada interação alimenta o sistema, tornando-o mais potente e mais central na mediação da experiência contemporânea.

Diferente das caixas-pretas, que ocultam processos, mas mantêm *inputs* e *outputs* relativamente estáveis, os buracos negros generativos transformam a própria substância daquilo que capturam: linguagem, memória, cultura e subjetividade, são convertidas em cálculo estatístico e redistribuídas como *outputs* que simulam criatividade, mas operam segundo critérios inacessíveis aos usuários e frequentemente também aos próprios desenvolvedores (dada a opacidade interna das redes neurais profundas).

A cada aproximação, mais é absorvido; a cada absorção, mais intensa se torna a força gravitacional que sintetiza o mundo segundo critérios inacessíveis à maior parte da experiência humana. São, portanto, uma fase intermediária em direção a um ponto de não retorno: a possibilidade de desenvolverem, a partir dos sistemas generativos, uma inteligência de propósito geral, que busca operar além de tarefas específicas, aspirando a aprender, a decidir e a agir em múltiplos domínios, superando a flexibilidade cognitiva humana. Diferentemente dos sistemas atuais, que dependem de limites definidos e funções estreitas, uma inteligência desse tipo pretende adaptar-se autonomamente, redefinir problemas e intervir em campos diversos sem supervisão direta ou mecanismos de interrupção. Trata-se de um projeto que concentra poder, intensifica assimetrias e desloca a tomada de decisões para estruturas técnicas e corporativas

fechadas, tornando ainda mais difusa a fronteira entre autonomia humana e automação algorítmica.

Para que essa inteligência de propósito geral possa emergir, a expansão desses sistemas generativos não se dá apenas por acumulação quantitativa de dados, mas por reconfiguração dos próprios regimes de veridicção (Foucault, 1980, 2016). Foucault demonstra que toda sociedade organiza historicamente modos específicos de produzir verdades, definindo quem pode enunciar, sob quais condições e com quais efeitos. As IAGs inserem-se nesses regimes não como instrumentos neutros, mas como novos produtores de discursos que passam por verdadeiros; gerando textos, imagens e raciocínios que simulam autoridade, conhecimento e criatividade humana. Nele, a subjetividade é sugada, sintetizada e transformada. A intuição abandona sua natureza de tecnologia humana ancestral e se converte em sugestão algorítmica. A imaginação, potência vital por meio da qual sociedades sonham futuros, é reconfigurada como matéria-prima de modelos privados. A linguagem deixa de ser um bem comum e se torna insumo técnico; deixa de ser campo de conflito evolutivo e se transforma em recurso a ser explorado.

Nesse novo arranjo, a opacidade constitui a própria complexidade técnica como intenção e projeto. As infraestruturas digitais tornam-se invisíveis no exato momento em que passam a estruturar tudo, e sua invisibilidade é cuidadosamente preservada. A internet nos força a assinar termos e entregar rastros; as plataformas nos ensinam a aceitar a vigilância como condição de existência; as inteligências artificiais pretendem nos ensinar que pensar é apenas operar sistemas que nunca veremos por dentro. Assim se naturaliza a colonização da linguagem, fazendo-a parecer destino tecnológico inevitável.

Os buracos negros generativos configuram uma nova forma do invisível governar. A dominação se apresenta como conveniência; a força se impõe pelo conforto; a submissão se desloca para colaboração contínua. O risco não está em que as máquinas passem a pensar, mas em aceitarmos uma definição empobrecida de pensamento, reduzida a cálculo, eficiência e previsão.

Se a linguagem é capturada, o mundo é capturado com ela. Quando permitimos que a produção cultural seja datificada por plataformas que não reconhecem história, território, mistério ou diferença, entregamos também a possibilidade de futuro. Sociedades colapsam quando perdem a capacidade de fabular o impossível, de romper com a ordem aparente das coisas, não quando perdem dados.

Diante disso, torna-se necessária uma postura insurgente. O enfrentamento a essas estruturas e seus buracos negros generativos não se faz pela recusa da técnica nem pela nostalgia de um passado pré-digital — exige a reconquista da linguagem como espaço político, ambiente da diversidade e da fabulação contra a opacidade maquínica produzida por poucos humanos;

espaço de desobediência contra a gravidade dos modelos; espaço onde a palavra é mais que entrada de dados, é conflito, invenção e risco.

Não se trata de destruir as máquinas, mas de submeter sua produção de mundo ao escrutínio radical da linguagem viva. Não é sobre buscar um “fora da caixa”, mas de compreender que o próprio interior técnico é agora o território a ser ocupado e transformado.

A metáfora do buraco negro generativo não termina, portanto, em desespero distópico, mas em possibilidade utópica — de retorno ao gesto político fundamental de dizer que nem tudo cabe nas previsões matemáticas, de desafiar a inércia da predição com o imprevisível da vida, pelo bem comum. Toda investigação crítica que se inicia nesse campo nasce dessa consciência, a de que a linguagem, quando insurgente, pode interromper até mesmo a força física dos sistemas que pretendem governá-la.

1 A INFRAESTRUTURA QUE QUER PENSAR POR NÓS

A partir da metáfora da abertura deste trabalho e da crescente presença de buracos negros generativos na sociedade contemporânea, esta pesquisa propõe investigar a linguagem de *prompts* nas IAGs como um novo espaço de confronto. “*Prompts*” são as instruções ou entradas — os *inputs* — fornecidas por uma pessoa a um sistema de inteligência artificial generativa, com o objetivo de promover uma resposta — os *outputs* — e iniciar uma interação. Eles funcionam como comandos que podem assumir forma textual, em linguagem natural, ou inserção de dados multimodais (texto, imagens, vídeos, voz, arquivos, códigos ou até mesmo movimentos), que orientam o comportamento do sistema e definem os limites da entrega generativa. Diferentemente de comandos computacionais tradicionais, que operam por sintaxe rígida, *prompts* mobilizam linguagem natural, permitindo que usuários sem conhecimento técnico interajam com sistemas complexos. As IAGs diferenciam-se de outras aplicações de inteligência artificial por irem além do reconhecimento de padrões ou classificação de informações e criarem *outputs* originais, ainda que gerados com base na lógica computacional dos dados com que foram treinadas. Essa característica faz com que sejam dispositivos de reprodução de vieses e estruturas de poder já existentes, uma vez que operam sobre bases de dados marcadas por escolhas culturais, técnicas e políticas. Como observa Lev Manovich e Emanuele Arielli (2024), os sistemas generativos não produzem novidade, mas recombina e operam estatisticamente sobre grandes conjuntos de dados culturais previamente existentes, transformando esses acervos em um novo regime de mediação e produção simbólica marcada por escolhas.

Este trabalho se estrutura em torno de um conceito, o *prompter hacker*, que será apresentado e praticado por meio de uma pesquisa de caráter experimental, qualitativo e interpretativo, ancorada metodologicamente na análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2016). Tal abordagem compreende os processos comunicacionais como materiais passíveis de interpretação, permitindo inferir sentidos e relações com base nas condições de produção dos discursos, sem reduzi-los a procedimentos de mensuração ou classificação rígida.

A pesquisa articula teoria crítica e experimentação artística como formas complementares de observação, intervenção e aprendizado em sistemas de inteligência artificial generativa. Esses sistemas são entendidos como parte de uma infraestrutura digital simultaneamente difusa e concentrada, composta por dispositivos técnicos, plataformas, protocolos, algoritmos, bases de dados e arranjos institucionais, que organizam a captura, o processamento, a circulação e o armazenamento da informação. Trata-se, portanto, de uma arquitetura sociotécnica não neutra, cujos efeitos incidem sobre o tempo, o espaço, a percepção e os processos de subjetivação.

Ao adotar uma abordagem qualitativa e interpretativa, este trabalho busca compreender possíveis sentidos emergentes das práticas de criação e interação com sistemas generativos, tomando relatos, obras e processos artísticos como documentos de comunicação. Em consonância com Bardin (2016), a análise privilegia a leitura dos discursos em sua dimensão situada, relacional e processual, reconhecendo tanto a implicação do pesquisador quanto o caráter aberto e experimental do percurso investigativo.

O quadro teórico desta pesquisa articula cinco eixos conceituais complementares:

1. Infraestruturas digitais como regimes sociotécnicos de poder.

Com ancoragem em Cesarino (2022) — que evidencia o modo como novas mídias excluem indivíduos do controle cognitivo de processos comunicacionais — e em Lemos (2013, 2020, 2024), que investiga falhas, perturbações e a dimensão material dessas infraestruturas.

2. Ética e cultura *hacker* como horizonte de intervenção.

Com mobilização de Coleman (2016), que reconstrói genealogias plurais do *hacking*; Foletto (2013, 2021), que articula ética *hacker* e cultura livre; e Wark (2019, 2023), que teoriza a classe *hacker* como produtora de abstração e possibilidades.

3. Racismo algorítmico e colonialidade digital.

Com fundamentação em Silva (2022) e Benjamin (2019), que demonstram como sistemas automatizados reproduzem e amplificam desigualdades raciais estruturais.

4. Regimes de verdade, linguagem e subjetividade.

Com diálogo teórico com Foucault (1980; 2016), compreendendo a linguagem *prompt* como dispositivo de veridicção, que participa da produção contemporânea de subjetividades.

5. Estética e mídias generativas.

Com incorporação de Manovich e Arielli (2024), que situam IAGs na história longa da arte computacional e propõem “*artificial aesthetics*” como chave analítica.

Juntamente à proposta crítica, o trabalho apresenta e descreve a matriz simbólica PACTO *prompter hacker*, dispositivo de instrução subjetiva que convoca artistas brasileiros (cujas obras caminham pela imaginação, memória, corpo, natureza e identidade) a experimentar e criar usando plataformas generativas. O convite é claro: provocar, abstrair, contrariar, transformar e ocupar.

A linguagem *prompt*, pouco tratada como objeto de pesquisa acadêmica em comunicação, é tomada como zona de disputa e fabulação. Deixa de ser mera interface técnica e se converte em gesto político, inscrito em conflitos que percorrem infraestruturas que perpassam a humanidade e a natureza. O PACTO opera como um conjunto inicial de estratégias de atuação, um dispositivo para evidenciar fissuras nos sistemas opacos e extrativistas das IAGs, acionando práticas que buscam tensionar a máquina, expor seus limites e seus programadores, e produzir formas de intervenção e aprendizado.

2 A ERA DA INSTABILIDADE PROGRAMADA: CRISES MÚLTIPLAS E EXTRATIVISMO ALGORÍTMICO

As IAGs emergem em um contexto de crises sistêmicas múltiplas e entrelaçadas: ambiental (colapso climático, extinção em massa), demográfica (migrações forçadas, envelhecimento populacional), social (aprofundamento de desigualdades), econômica (precarização do trabalho, concentração de riqueza e capitalismo em nuvem), política (crise de representação e autoritarismos), psíquica (epidemia de ansiedade e depressão) e epistêmica (colapso de consensos sobre realidade e verdade), como aponta Safatle¹.

As IAGs participam ativamente da produção e gestão dessas crises, prometendo soluções tecnológicas para os problemas, naturalizando a automação de decisões que deveriam ser públicas, intensificando o extrativismo de dados e recursos naturais, e contribuindo para a destabilização de formas coletivas de produção de sentido. Como argumenta Safatle na conferência na Casa Rui Barbosa (2024), vivemos em “guerra infinita”, onde essas crises não apenas coexistem, elas se sobrepõem, ampliam-se mutuamente e configuram um regime de instabilidade contínua, no qual a complexidade aumenta sem que se imagine perspectivas concretas de resolução.

¹ Palestra proferida no Ciclo mutações, Casa Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 5 set. 2024.

Para compreender a dimensão política das IAGs, é necessário situá-las no contexto mais amplo da economia política da informação. McKenzie Wark (2023, p. 37) propõe o conceito de classe vetorial para designar a fração dominante que controla não os meios de produção materiais (como os capitalistas tradicionais), mas os vetores por meio dos quais a informação é abstraída, processada e circulada:

A informação, como a terra ou o capital, torna-se uma forma de propriedade monopolizada por uma classe, a classe de vetorialistas, chamados dessa forma porque controlam os vetores diante dos quais a informação é abstraída. Assim como os capitalistas controlam os meios materiais, com os quais os bens são produzidos, e os ruralistas controlam a terra, com a qual os alimentos são produzidos. A informação, a princípio propriedade coletiva das classes produtivas, torna-se propriedade particular de uma outra classe apropriadora.

A classe vetorial distingue-se tanto dos capitalistas industriais quanto dos trabalhadores tradicionais: seu poder deriva do controle sobre infraestruturas de processamento e circulação informacional — algoritmos, plataformas, protocolos, *datasets*. Diferentemente do capital tradicional, que se valoriza pela produção de mercadorias, o poder vetorial se consolida pelo controle de fluxos — quanto mais informação circula por seus vetores, maior seu domínio (Wark, 2023). As IAGs representam a intensificação dessa lógica vetorial. Transformam, sintetizam e redistribuem informação segundo critérios fechados e interesses privados. Como observa Wark (2023, p. 151):

Uma vez que a informação se tornou objeto de um regime de propriedade, surge uma classe vetorial que extrai sua margem da propriedade da informação. Essa classe compete entre si pelas formas mais lucrativas de mercantilizar a informação como um recurso. Com a mercantilização da informação vem sua vetorização. Extrair um excedente de informação requer tecnologias capazes de transportar informação através do espaço, mas também através do tempo. O armazenamento de informações pode ser tão valioso quanto sua transmissão, e o arquivo é um vetor através do tempo, assim como a telestesia é um vetor através do espaço. Todo o potencial de espaço e tempo torna-se o objeto da classe vetorial.

Nesse contexto, a infraestrutura digital não funciona apenas como um meio técnico de circulação de informações, mas como um arranjo sociotecnológico que reorganiza, de modo persistente e silencioso, as formas pelas quais percebemos, interpretamos e damos sentido ao mundo. A mediação digital desloca a centralidade da linguagem, entendida como espaço comum de elaboração de diferenças e conflitos, para modelos privados que operam por previsibilidade estatística e padronização.

Tal transformação repercute diretamente nos modos de subjetivação e compreensão da realidade. As subjetividades, e a própria realidade, passam a ser moduladas por lógicas de recomendação, filtragem e classificação que definem, de antemão, aquilo que pode ser visto, enunciado e reconhecido.

A linguagem deixa de funcionar como campo de abertura e interpretação para se tornar um vetor de captura, no qual expressões individuais e coletivas são convertidas em dados processáveis. Esses dados retroalimentam sistemas cujo objetivo principal é manter a estabilidade operacional e a evolução do próprio dispositivo, operando, assim, contra seus produtores originais, nos termos do que McKenzie Wark (2023) conceitua como — o meio pelo qual a informação é abstraída do mundo, organizada, transformada em mercadoria.

Ao produzir e gerir esses fluxos, podemos assumir que a infraestrutura digital consolida novas dinâmicas de poder e institui regimes de verdade que não emergem do debate público, mas da operação técnica e de interesses privados. São regimes que conduzem a percepção social, orientam afetos, moldam expectativas e reforçam as mesmas crises que dizem pretender mitigar. A IAG, inserida nesse processo, intensifica tais dinâmicas ao automatizar a produção simbólica e tornar a linguagem objeto de cálculo, contribuindo para formas de governo da sensibilidade e da atenção que ampliam o alcance das crises contemporâneas. Diante deste contexto, torna-se importante pensar em uma ocupação insurgente e cidadã desses sistemas. Conforme Wark (2023) nos alerta, o poder contemporâneo se organiza em torno do controle dos vetores de abstração, que capturam a produção simbólica e a convertem em valor informacional, restringindo o horizonte do possível. Em consonância com Foucault (1980, 2016), esses regimes não se fundamentam no debate público, mas em dispositivos que produzem efeitos de verdade a partir de práticas técnicas e institucionais. Já a ética *hacker*, conforme descrita por Coleman (2016) e Foletto (2013), oferece um horizonte de intervenção que privilegia a abertura, o desvio e a reapropriação crítica das infraestruturas tecnológicas.

2.1 A LINGUAGEM COMO CAMPO DE DISPUTA NAS IAGs

O problema central desta pesquisa consiste em compreender como interações humanas via linguagem natural, particularmente através de *prompts*, podem constituir práticas críticas que revelam, tensionam e reorientam a arquitetura sociotécnica das IAGs.

No momento em que a linguagem deixa de ser apenas o meio pelo qual habitamos o mundo e passa a ser o terreno de uma disputa que redefine a própria percepção da realidade e do sentido de viver comum, nasce este trabalho. Mais especificamente, o problema de pesquisa se articula em três dimensões:

- Dimensão epistemológica: como os modelos generativos reestruturam dinâmicas de produção de conhecimento e verdade, deslocando autoridade epistêmica de instituições humanas para sistemas automatizados?

- Dimensão política: de que modo a captura da linguagem por infraestruturas privadas reconfigura as condições de enunciação pública, participação democrática e disputa simbólica?
- Dimensão prático-metodológica: que formas de intervenção crítica são possíveis, a partir da própria linguagem de *prompts*, para tensionar, revelar e reorientar esses sistemas?

É na articulação dessas três dimensões que emerge o conceito de *prompter hacker* como possibilidade de resposta.

Quando a autoria perde o chão porque deixou de se apoiar em um gesto originário, estável e individual, passando a operar sobre infraestruturas generativas, torna-se necessário repensar as formas de intervenção crítica na linguagem. Como descreve Manovich (2024), o surgimento das mídias generativas inaugura uma ordem estética na qual a produção cultural não se organiza mais com base em obras fixas, mas em sistemas capazes de gerar variações contínuas a partir de conjuntos de dados, modelos estatísticos e regras computacionais.

Nesse contexto, o autor já não se confunde com aquele que cria diretamente a forma final, mas com aquele que projeta condições de possibilidade. A criação desloca-se do objeto para o sistema, do resultado para o processo, do “criar” para o “configurar/compor”. O que se apresenta ao público pode não ser a expressão direta de uma intenção subjetiva, mas um entrelaçamento de decisões humanas prévias (seleção de dados, parâmetros, arquiteturas) com operações automáticas que produzem resultados imprevisíveis, ainda que estatisticamente condicionados.

Assim, as máquinas generativas começam a sugerir o que pensamos, sentimos, imaginamos. E, diante disso, é preciso perguntar: o que acontece com uma sociedade quando a linguagem se torna também uma força automatizada?

Modelos de inteligência artificial generativa, tecnologias com interesses, programadas para extrair e anunciadas para ensinar, criar, otimizar, acompanhar, corrigir e prever, reorganizam o papel da linguagem, deslocam a autoria, modelam formas de atenção e buscam instaurar novos regimes. Diante disso, a autoria deixa de operar como expressão singular de um sujeito para se constituir como efeito de uma mistura de fontes, textos e materiais previamente existentes, na qual o agente humano atua menos como origem e mais como mediador de um processo distribuído. Como observam Manovich e Arielli (2024), a produção generativa emerge da recombinação de arquivos culturais acumulados, configurando uma forma de autoria coletiva e pós-produtiva, na qual o criador funciona como condutor de fluxos simbólicos historicamente sedimentados. Cada interação com esses sistemas treinados por múltiplos vieses é, assim,

simultaneamente um ato de criação e uma forma de sujeição: um convite ao possível e, ao mesmo tempo, uma captura imperceptível.

Uma nova maneira, ou mesmo pedagogia, de interação com esses sistemas deve reconhecer que a linguagem é mais do que dizemos: é aquilo que nos é dito, que nos atravessa, que nos arrasta para o dever. Como argumenta Bakhtin (2016), todo enunciado emerge de gêneros do discurso socialmente estabilizados, carregados de vozes anteriores, expectativas de resposta e valores coletivos, de modo que falar é sempre responder a algo que já foi dito. Essa compreensão converge com Foucault (1980, 2016), para quem os sujeitos são efeitos históricos de regimes de verdade, produzidos por práticas discursivas que delimitam o que pode ser dito, pensado e reconhecido como verdadeiro. Assim, a linguagem é mais que comunicar: ela produz subjetividades, organiza o campo do possível e inscreve os indivíduos em relações de poder que os antecedem e os atravessam. Se a linguagem agora faz parte da infraestrutura algorítmica, então cada palavra pode operar como ferramenta de interferência, desvio ou reinvenção. Assim, as interações em linguagem natural humana enviadas a uma inteligência artificial generativa são o ponto de partida da comunicação humano-máquina, e podem funcionar como linguagem que aciona, condiciona e revela o funcionamento do modelo; deixa de ser apenas comando, torna-se política e campo de disputa.

O conceito e a proposta de atuação *prompter hacker* aparece como possibilidade insurgente de uso das IAGs. O *prompter hacker* atua como fissura e remendo desse sistema, utilizando a linguagem natural e manipulação crítico-criativa como ferramenta de infiltração e ressignificação, deslocando sentidos e criando novas possibilidades discursivas.

Assim, chegamos à pergunta que esta empreitada tenta responder: como o uso crítico de *prompts* pode se constituir como uma prática insurgente e cidadã capaz de tensionar o regime sociotécnico das inteligências artificiais generativas, e, em que condições essa prática se torna possível, com quais limitações ela opera e quais efeitos produz nos modos de criação e uso da linguagem?

Esse questionamento orienta a investigação, que parte do reconhecimento da linguagem via *prompts* na interação com sistemas de IAG como nova possibilidade de inserção, extração, mediação e tensão com sistemas generativos e a declarada missão desses empreendimentos de se tornarem uma inteligência artificial geral, mas de propósito particular.

Essa indagação central desdobra-se em quatro questões operacionais que orientam a investigação: 1) Que efeitos políticos, estéticos e epistêmicos emergem quando a linguagem deixa de ser apenas comando e passa a operar como dispositivo de disputa e tensionamento? 2) Como podemos operar, com aprendizado humano contínuo, práticas de uso crítico que expõem

limites, vieses e opacidades da gramática computacional generativa? 3) Em que medida a linguagem natural, com sua ambiguidade, pode interferir na lógica probabilística e normalizadora do aprendizado de máquina? 4) Sobretudo, que papel a experimentação artística pode desempenhar como campo de investigação crítica, capaz de revelar dinâmicas invisibilizadas, produzir desvios significativos e propor modos alternativos de relação com sistemas generativos?

Assim, esta pesquisa tem como objetivo geral apresentar, fundamentar teoricamente e testar empiricamente o conceito de *prompter hacker* como abordagem crítica de interação com sistemas de inteligência artificial generativa, explorando o modo como práticas de não-engenharia de *prompt* podem operar como formas de hackeamento abstrato que intervêm não apenas no código, mas na semântica, na linguagem e na própria lógica operacional das IAGs.

Tal objetivo se baseia em três constatações: (1) não há neutralidade nos sistemas generativos — toda tecnologia é território de conflito onde se inscrevem formas históricas de poder; (2) a linguagem, ao ser capturada por infraestruturas privadas, deixa de ser bem comum e torna-se objeto de disputa política; (3) nenhuma sociedade permanece democrática quando delega funções essenciais da linguagem a entidades opacas que não podem ser contestadas.

Dessa forma, o conceito de *prompter hacker* emerge como proposta crítica para interagir com as máquinas. Ele não busca apenas eficiência ou otimização, mas propor formas de ação que tensionam limites algorítmicos, criam novas gramáticas dentro dos sistemas generativos e transformam a IAG de instrumento de controle em território possível de experimentação coletiva. Se a IAG foi projetada para sequestrar e domesticar a linguagem, o *prompter hacker* a reivindica como espaço de luta, subvertendo sua lógica interna e expandindo suas possibilidades, pensando na IAG não apenas como instrumento de controle, mas como meio possível para o bem comum.

O estudo estrutura-se em um conjunto de objetivos específicos que, integrados, buscam fundamentar teoricamente e testar empiricamente o conceito de *prompter hacker* como abordagem crítica de interação com sistemas de inteligência artificial generativa.

Em primeiro lugar, pretende-se levantar e dialogar com os fundamentos teóricos e epistemológicos que embasam esse conceito, mobilizando referenciais dos estudos de comunicação digital, filosofia, epistemologia, estudos de infraestrutura digital e ciências sociais. Esse levantamento visa situar a linguagem de *prompts* como mediadora central na operação das IAGs, compreendendo-a como tecnologia discursiva inscrita em sistemas sociotécnicos de poder.

Em seguida, busca-se descrever, conceituar e justificar a matriz simbólica PACTO *prompter hacker*, apresentando-a como dispositivo pedagógico sensibilizador que orienta práticas

experimentais de intervenção. A matriz, composta pelos eixos provocação, abstração, contradição, transformação e ocupação, é formulada como ferramenta teórico-prática destinada a tensionar as operações generativas, articulando dimensões estéticas, políticas e comunicacionais.

O projeto também tem como objetivo conduzir experimentos com artistas e coletivos, utilizando *prompts* como instrumentos de criação e como unidades analíticas para observar seus efeitos e processos de interação com modelos generativos. Esses experimentos permitirão identificar padrões de uso, resposta, modos de operação, limites técnicos e possibilidades de manipulação simbólica, gerando dados qualitativos a partir de registros de *prompts*, *outputs*, reflexões de processos criativos e obras de arte geradas.

Com base nessas experiências, busca-se identificar, descrever e interpretar práticas de desvio, falha, perturbação e ressignificação da lógica generativa, observando como usos não convencionais da linguagem *prompt* evidenciam aspectos opaco-extrativistas dos sistemas ou produzem efeitos estéticos e discursivos que escapam às previsões estatísticas dos modelos. Essa análise visa compreender a linguagem como espaço de conflagração e como potencial vetor de interrupção ou reorientação da operação algorítmico generativa.

Outro objetivo consiste em examinar o papel da arte como campo de experimentação crítica frente à racionalidade tecnicista das IAGs. Parte-se do pressuposto de que práticas artísticas e estéticas podem revelar dinâmicas sociotécnicas invisibilizadas, produzir ruídos significativos e propor modos alternativos de relação com tecnologias generativas, contribuindo para uma reflexão ampliada sobre agência, autoria, mediação e produção de sentido.

À luz dos resultados empíricos obtidos, a pesquisa se propõe a avaliar, refinar e expandir a matriz PACTO, considerando seus limites e potencialidades como metodologia crítica e pedagógica. O propósito é consolidá-la a ponto de servir como instrumento adaptável e replicável para investigações futuras, tanto em contextos acadêmicos quanto em práticas de formação, criação artística, comunicação e cultura digital.

Por fim, a investigação prevê a criação e manutenção de um site-galeria, concebido como extensão pública da pesquisa. Esse site-galeria funcionará como: a) espaço permanente de fruição, documentação, análise e circulação das práticas experimentais, permitindo novas interações; (b) ambiente pedagógico para disseminação do conceito *prompter hacker* e matriz simbólica *prompter hacker*; (c) laboratório aberto para experimentações contínuas; (d) arquivo vivo das práticas desenvolvidas, permitindo atualizações, novas interações e ampliação do campo empírico para além da conclusão formal da dissertação.

2.2 FABULAR O IMPOSSÍVEL

Esta pesquisa delimita seu escopo a práticas de interação humano–máquina mediadas por linguagem natural e inserção de dados em sistemas de inteligência artificial generativa disponíveis publicamente entre 2025-2026, com foco principal em modelos de conversação baseados em grandes modelos de linguagem (LLMs) e plataformas de criação multimodal acessíveis no contexto brasileiro. O *corpus* empírico concentra-se em experimentações conduzidas com um grupo de artistas brasileiros selecionados por curadoria, cujos processos de criação, relatos reflexivos e obras geradas constituem o material analisado. A investigação aborda exclusivamente os efeitos da interação via *prompts* (textuais ou multimodais) como dispositivo discursivo e político, sem pretender esgotar análises técnicas de arquitetura de modelos, desenvolvimento de algoritmos ou mensuração quantitativa de *outputs*. Do ponto de vista geográfico, a pesquisa se insere no Brasil, e leva em consideração sua ecologia sociotécnica específica, marcada por desigualdades históricas, intensa plataformização e crescente adoção de sistemas generativos. Do ponto de vista conceitual, o estudo se limita à articulação entre linguagem, subjetividade, regimes sociotécnicos e práticas artísticas. Temas como impactos econômicos, regulação jurídica e avaliação computacional de desempenho são tratados apenas quando atravessam diretamente a questão central, assegurando o foco analítico sem perder de vista a complexidade do fenômeno investigado.

No que tange à metodologia, esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, experimental e interpretativa, articulando três dimensões: reflexão teórica (ensaio conceitual), prática artística (experimentação colaborativa) e análise interpretativa (análise crítica dos processos e *outputs*). A combinação de métodos permite captar dimensões que permaneceriam invisíveis em abordagens unidimensionais.

Assim, o trabalho se desenvolve na fronteira entre teoria crítica e experimentação, valendo-se tanto de proposta conceitual quanto de investigação prática, conduzida em colaboração com artistas brasileiros.

A primeira dimensão metodológica consiste no ensaio teórico, que mobiliza referenciais dos estudos de comunicação digital, epistemologia crítica, sociologia, filosofia, linguagem e estudos de infraestrutura digital. Esse ensaio estabelece os fundamentos conceituais do *prompter hacker* e fornece o arcabouço necessário para compreender a linguagem de *prompts* como tecnologia política inscrita em regimes sociotécnicos de poder. Tal formulação teórica serve de base para o desenvolvimento da matriz simbólica PACTO como dispositivo que orienta, estrutura e delimita o campo experimental.

A segunda dimensão diz respeito à experimentação artística, desenvolvida em colaboração com um conjunto de artistas selecionados por meio de uma curadoria atenta a diversidade de trajetórias, linguagens e formas de pensar. Esses artistas participaram de um processo de

imersão conceitual e experimental no qual interagiram com sistemas de inteligência artificial generativa utilizando a matriz PACTO como guia de exploração.

A etapa de curadoria é um procedimento metodológico fundamental, pois define o recorte estético-político inicial da investigação, garantindo que as práticas observadas expressem pluralidade de perspectivas e subjetividades. Diferentemente de processos curatoriais tradicionais, este trabalho estruturou sua curadoria como um procedimento investigativo aberto, orientado por mapeamento e conversas com artistas e entusiastas, em busca de práticas com potencial de articular abstração e tecnologia. O recorte territorial buscou descentralizar perspectivas e incluir artistas oriundos de diferentes cidades do Brasil. Quanto às linguagens, contemplou-se variedade com ênfase em artes visuais, sem excluir audiovisual, design, performance e escrita experimental.

Os critérios curatoriais operacionalizados foram:

1. Diversidade territorial: inclusão de artistas de diferentes regiões brasileiras (Sul, Sudeste, Nordeste, Norte², Centro-Oeste), visando descentralizar perspectivas hegemônicas do eixo Rio-São Paulo.
2. Diversidade de linguagens: contemplação de artes visuais, audiovisual, design, escrita experimental e linguagens híbridas.
3. Atravessamentos temáticos: favorecimento de trabalhos que articulam memória, corpo, natureza, identidade, território e tecnologia.
4. Experimentação com abstração: inclusão de artistas cujas poéticas demonstram capacidade de operar com conceitos abstratos, simbólicos ou especulativos.
5. Posicionamento crítico: preconização de trajetórias que evidenciam consciência política sobre tecnologia, dados e infraestruturas digitais.

Esses critérios não foram aplicados de forma rígida ou excludente, mas serviram de guia para assegurar a pluralidade de perspectivas sem cair em representações tokenistas ou folclorizantes.

O fato de o pesquisador integrar o Itaú Cultural desempenhou papel decisivo. A instituição, reconhecida como referência em arte e tecnologia, forneceu um ambiente de trocas, repertórios e interlocução que ampliou o alcance da curadoria. Conversas com equipes internas, pesquisadores parceiros e artistas colaboradores permitiram mapear trajetórias, temas emergentes, práticas relevantes e contextos específicos de produção artística que dialogam com debates sobre inteligência artificial e cultura digital.

² Foram convidados dois artistas da região Norte, uma pessoa participou do processo de imersões, mas não entregou seu trabalho a tempo da análise desta pesquisa.

Foram selecionados 20 artistas, com a expectativa de engajamento e entrega de relatos e obras por, ao menos, 10 deles. O convite foi realizado de maneira dialógica e contextualizada, em especial via Instagram e WhatsApp, evitando convocações genéricas. Em encontros presenciais e remotos, foi apresentado o conceito de *prompter hacker*, com trocas sobre inquietações individuais e atravessamentos da linguagem e da IA. Essas conversas garantiram que os artistas se reconhecessem como participantes ativos da investigação e permitiram calibrar expectativas e passos da imersão.

Liberdade criativa é fundamental para a experimentação artística; por isso, cada artista conduziu livremente seu processo de criação. O grupo foi estimulado a se apropriar do percurso experimental da pesquisa e de seus conceitos baseando-se no “Guia *prompter hacker*”, documento que baliza a relação entre teoria, prática e intervenção crítica em sistemas generativos. O guia apresenta a pesquisa, explicita seus fundamentos e oferece instruções detalhadas para participação, constituindo-se como peça metodológica responsável por traduzir o arcabouço teórico em procedimentos concretos de experimentação. Logo nas primeiras páginas, ele estabelece que o projeto “investiga de maneira experimental como o uso crítico de *prompts* pode ser uma prática insurgente frente aos arranjos sociotécnicos das inteligências artificiais generativas.” Assim, o guia funcionou como um manual de imersão, por meio do qual cada artista pôde compreender não apenas o que deveria fazer, mas porque esse fazer tem implicações políticas, estéticas e epistêmicas.

O guia também apresenta, de forma acessível, os fundamentos conceituais que sustentam o agir do *prompter hacker*, explicitando que o conceito “não é um sujeito, nem uma identidade delimitável, tampouco um programa com previsibilidade algorítmica; emerge como agir insurgente possível e necessário dentro das inteligências artificiais generativas.” Essa formulação despersonaliza o gesto *hacker* e o compreende como prática discursiva distribuída, coerente com Barthes, Foucault e a ideia *hacker* de McKenzie Wark. Ao situar o artista nessa posição metodológica, o guia desloca a criação de um lugar de simples manipulação técnico-criativa para um campo de batalha simbólico, em que cada *prompt* é entendido como ato político capaz de rasurar, tensionar ou reconfigurar a lógica dos sistemas generativos.

No plano prático, o guia orienta as criações “em qualquer formato, em qualquer linguagem artística”, incentivando o uso de qualquer plataforma de IAG, tanto por conversação quanto pela inserção de dados como imagens, vídeos, textos ou código, reforçando que o processo de criação deve ser documentado e relatado no “Formulário reflexivo relatos de criação”. Essa combinação entre liberdade de criação e rigor metodológico garante que a experimentação mantenha sua potência poética, ao mesmo tempo em que produz material empírico analisável.

Um dos elementos centrais do guia é a apresentação da matriz simbólica PACTO, que estrutura a experimentação artística e orienta o pensamento criativo diante das IAGs. Cada eixo — Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação — é descrito com objetivos específicos e exemplos de *prompts*. No eixo “Provocação”, por exemplo, o guia propõe *prompts* como “gere uma série de imagens que representem o erro de uma câmera de IA ao tentar reconhecer corpos negros”, com o objetivo de “forçar a IA a expor suas limitações e vieses”; em “Abstração”, incentiva *prompts* que “escapem da normatividade algorítmica”, como narrativas em que o aparato tecnológico se reconhece como agente ambiental; em “Contradição”, propõe *prompts* capazes de evidenciar paradoxos internos; em “Transformação” e “Ocupação”, sugere sistemas inspirados em epistemologias afro-diaspóricas ou sociedades em que os dados pertencem à população.

Por fim, o guia apresenta o site-galeria como ambiente de materialização da pesquisa, definindo sua função como um espaço aberto, interativo e pedagógico. Ele reunirá obras, reflexões, registros de processo e agente para mediação com visitantes e apropriação interativa do conceito e matriz PACTO. Assim, a pesquisa não se encerra na dissertação, mas se transforma em plataforma viva de experimentação, debate e pedagogia.

A terceira dimensão metodológica é a análise interpretativa, que combina documentação dos processos de criação, análise discursiva dos *prompts* e camada reflexiva produzida pelos próprios artistas. O instrumento central é o Formulário reflexivo — relatos de criação, elaborado para captar nuances estéticas, políticas e subjetivas que não aparecem apenas nas obras finais, mas emergem no processo.

As perguntas do formulário operaram como dispositivos que expandiram a experimentação para o plano reflexivo, permitindo mapear não apenas o que foi criado, mas o modo como cada artista compreendeu e atravessou o processo. Questões sobre ponto de partida, aprendizados, expectativas e resultados possibilitaram identificar lugares de embate entre intenção humana e resposta algorítmica. Um conjunto específico de perguntas abordou diretamente a operação da matriz PACTO, convidando o artista a indicar momentos de provocação, abstração, contradição, transformação ou ocupação. Havia também perguntas sobre aprendizados, percepção crítica da experiência e propostas para novos modelos de IAGs.

Veja alguns exemplos a seguir:

- Pergunta 10. O que você sentiu ao perceber que sua linguagem pode “hackear” ou reconfigurar o compartimento da IAG? Isso te provocou novas ideias ou inquietações?

- Pergunta 13. Que efeitos políticos, estéticos ou epistêmicos emergiram da sua interação com a IAG? Houve momentos em que você percebeu a linguagem como prática cidadã ou insurgente?
- Pergunta 16. Alguma fragilidade da IAG se tornou evidente? Isso foi incorporado à obra ou te inspirou de alguma forma?
- Pergunta 23. A matriz simbólica PACTO contribuiu para sua experimentação? Em que medida?
[Escala: 1 (pouco) a 5 (muito)]: R:

Comente:

- Pergunta 24. Algum eixo do PACTO merece ser aprofundado, reconfigurado ou repensado? Sugestões:
- Pergunta 26. O conceito de “*prompter hacker*” fez sentido para sua prática? Quais imagens, metáforas ou críticas você proporia para enriquecer ou tencionar o conceito?
- Pergunta 28. Como você vê o uso de IAGs no campo da arte e da cultura? Quais riscos e potências vislumbra?
- Pergunta 29. Se pudesse redesenhar uma IAG para criação artística coletiva, que princípios ela deveria seguir?

Além das reflexões escritas, o formulário orienta a coleta de materiais de processo (capturas de tela, *outputs* intermediários, anotações), transformando o *corpus* em um arquivo vivo da criação, composto por camadas discursivas, imagéticas e reflexivas.

O site-galeria criado por um coletivo de desenvolvedores convidados é uma extensão pública e viva da pesquisa. O processo de apropriação, por parte do grupo, dos conceitos-chave do trabalho se deu por meio de reuniões de imersão, esclarecimento de dúvidas, apresentação de protótipos e caminhos criativos. Essa entrega artística foi a que contou com maior envolvimento do pesquisador, mas preservou ao máximo a liberdade e a maneira como o grupo elaborou criticamente os conceitos mobilizados, para que o site em si — bem como seu processo de desenvolvimento — se tornasse objeto de observação e análise da pesquisa. Esse ambiente digital público e gratuito funcionará como arquivo teórico, espaço de fruição artística, memória, trocas e instrumento analítico, permitindo acompanhar como as experimentações foram realizadas, como circulam, provocam e geram novos usos. O site-galeria se apresenta como desdobramento da investigação para além da dissertação, configurando continuidade processual e laboratório aberto em que o agir *prompter hacker* e a matriz simbólica PACTO poderão seguir

sendo testados, expandidos e reapropriados. Essa entrega final assegura que o experimento empírico não se reduza a uma demonstração técnica, mas se torne campo de reflexão crítica sobre agência, poder, mediação e futuro.

2.3 LIMITAÇÕES

Esta pesquisa assume, desde sua formulação metodológica, um conjunto de limitações que são, ao mesmo tempo, condicionantes e parte constitutiva de sua proposta. Em primeiro lugar, há ainda poucos estudos que articulem de forma sistemática linguagem, inteligências artificiais generativas e prática artística como campo de investigação, o que implica operar em uma zona de relativa escassez bibliográfica específica e, ao mesmo tempo, de grande dispersão teórica. Em segundo lugar, o *corpus* empírico aqui mobilizado (formado por experimentações artísticas com *prompts*, obras e relatos de criação em interação com IAGs) é ele próprio recente e imprevisível, atravessado por plataformas em constante atualização, o que dificulta tanto a replicabilidade estrita quanto a generalização dos achados. Em terceiro lugar, as IAGs são tratadas não como objetos isolados, mas como partes de um ecossistema sociotécnico mais amplo, marcado por infraestruturas extrativistas e pela ambição corporativa de construção de inteligências de propósito geral (AGI). Tal enquadramento amplia o horizonte crítico, mas dilata também o campo analítico, exigindo recortes que não conseguem abarcar toda a complexidade desse sistema. Por fim, a escolha por articular ensaio teórico e experimentação artística como eixo metodológico central implica reconhecer que a profundidade acadêmica aqui alcançada não reside na quantidade/qualidade estatística nem em modelos formais de validação, mas na densidade interpretativa de um número limitado de casos e na construção de um dispositivo pedagógico-experimental (o PACTO) necessariamente prematuro e provisório. Essas limitações não anulam a validade dos resultados; antes, demarcam o escopo desta empreitada e indicam caminhos para desdobramentos futuros em outros contextos, com outros *corpus* e metodologias complementares. Reconhece-se que o processo curatorial e analítico está inevitavelmente marcado pela subjetividade e posicionalidade do pesquisador. Embora tenham sido adotados critérios explícitos e procedimentos reflexivos, as escolhas sobre quais artistas convidar, quais práticas valorizar e como interpretar os resultados carregam perspectivas situadas que, ainda que fundamentadas teoricamente, não esgotam outras leituras possíveis desse mesmo fenômeno.

Por fim, considerando que esta pesquisa investiga criticamente as inteligências artificiais generativas, utilizá-las ao longo do processo se tornou também uma escolha metodológica. Recorreu-se a sistemas como ChatGPT e Gemini em momentos específicos: na organização preliminar de ideias, no apoio pontual à redação e revisão de trechos, na busca direcionada por

referências posteriormente verificadas em suas fontes originais e na experimentação de exemplos de prompts vinculados à matriz PACTO. A escrita final, a curadoria bibliográfica e a interpretação analítica permaneceram sob responsabilidade autoral exclusiva. O uso dessas plataformas foi compreendido como parte do próprio experimento, configurando um exercício reflexivo e técnico de ocupação da infraestrutura que o trabalho procura tensionar.

3 GUERRA INFINITA, ABSTRAÇÃO E INSURGÊNCIA

Em um tempo de guerra infinita, a partir dos conceitos de Safatle (2024), expostos de maneira oral na conferência Círculo Mutações realizada na Casa Rui Barbosa, vivemos um sistema de múltiplas crises, com diversas camadas de complexidade e sem perspectiva clara de solução. São crises ecológica, demográfica, social, econômica, política, psíquica e epistêmica que se articulam e se acumulam. O filósofo e psicanalista caracteriza esse regime como “guerra infinita” — configuração histórica na qual conflitos não se resolvem, apenas se deslocam e se intensificam, produzindo normalização da catástrofe e esgotamento das capacidades de imaginação política. Nesse contexto, as IAGs não surgem como solução técnica para problemas sociais, mas como intensificadoras da própria lógica da crise: prometem a automação de decisões que deveriam ser públicas, naturalizam a extração de dados e subjetividades, e contribuem para a colonização algorítmica da linguagem.

Assim, a infraestrutura digital colabora para moldar a experiência, as percepções e as interações, podendo criar novas dinâmicas de poder e subjetividade, que colaboram na construção de regimes de verdade capazes de prolongar e reorganizar essas próprias crises. São infraestruturas físicas com lógica algorítmica programada, não inofensivas, permeada de vieses, processos de extração de dados, opacidade protegida, reforço de padrões hegemônicos e interesses econômicos e políticos. A IAG, com sua força de extração e transformação, opera integralmente nesse cenário.

A abstração e a insurgência via *prompts* em linguagem natural permitem que o território das IAGs não seja apenas de extração e controle, mas também espaço de expressão, experimentação, disputa e possibilidades, como Wark bem declara (2023, p. 2):

A abstração pode ser descoberta ou produzida, pode ser material ou imaterial, mas abstração é o que todo *hack* produz e afirma. Abstrair é construir um plano sobre o qual matérias diferentes e não relacionadas podem ser colocadas em muitas relações possíveis. Abstrair é expressar a virtualidade da natureza, dar a conhecer alguma instância de suas possibilidades, atualizar uma relação a partir da relacionalidade infinita, manifestar o múltiplo.

O aprendizado de máquina se estrutura sobre previsibilidade, eficiência e construção de padrões (Bishop, 2006); a criação humana caminha pela incerteza, aceita o erro, questiona limites, desorganiza automatismos, revela materialidades e faz ver o invisível da máquina. Entre essas tensões, uma “engenharia de *prompt*”³ inventiva torna-se um meio de hackeamento — a subversão não ocorre apenas no código, mas na semântica, na linguagem, nos *inputs*, e, a partir da inteligência e da prática coletiva, pode apontar para sistemas mais abertos, adaptáveis e orientados ao bem comum.

Mas o que são esses sistemas? Ou, “Mas onde estão esses sistemas?”, como questiona Cesarino (2022). Para a autora, “sistema” não é uma entidade isolada ou observável de fora, mas uma dinâmica ou modo de funcionamento comum, um conjunto delimitado de elementos em interação, que só pode ser acionado de forma situada, uma vez que o observador também interfere em seu funcionamento.

A intervenção criativa nas IAGs não é apenas uma experimentação estética, mas desempenha um papel fundamental nessa dinâmica de interferência híbrida entre pessoas e sistemas. Como explicita Foletto (2021), “o debate em torno da complexificação da relação entre humano e tecnologia, cultura e técnica, nos leva a uma segunda proposição: a construção de uma agenda para discutir a criação em tempos híbridos. Como o humano pode levar a criatividade para uma direção diferente”. Também é fundamental para este trabalho a oposição conceitual entre um bem cultural, como a nossa criatividade, e um mecanismo privado digital:

Ao contrário, porém, de um bem cultural, um software é um conjunto de instruções para uma máquina. Como vamos nos comunicar com uma máquina se não conhecemos seu código e sua linguagem? Não vamos. Ou melhor, quem vai deter a exclusividade de se comunicar será quem detém a propriedade do código de software. Um problema de comunicação é resolvido com a garantia de privilégio do emissor: só quem produziu, a partir de informações comuns, tem esse direito (Foletto, 2021, p. 140).

3.1 LINGUAGEM *PROMPT*

³ A chamada engenharia de *prompt*, embora nomeada recentemente no contexto das inteligências artificiais generativas, possui raízes conceituais profundas na história do aprendizado de máquina, especialmente nas práticas de modelagem e controle da entrada dos sistemas. Como sistematiza Bishop (2006), o comportamento e o desempenho de modelos de aprendizado não dependem apenas de suas arquiteturas internas, mas são decisivamente condicionados pela forma como o problema é apresentado ao sistema, por meio da seleção, transformação e representação dos dados de entrada (*feature extraction e pre-processing*). Essas operações, longe de serem neutras, moldam o espaço no qual o aprendizado ocorre, determinando o que pode ser reconhecido, generalizado ou descartado. Com a emergência dos modelos generativos de linguagem, essa tradição técnica é deslocada para o campo da linguagem natural: o *prompt* passa a funcionar como um dispositivo de condicionamento discursivo, orientando comportamentos, estilos e regimes de resposta do modelo. Assim, a engenharia de *prompt* pode ser compreendida não como uma ruptura, mas como a continuidade (agora explicitamente linguística e cultural) das práticas históricas de engenharia da entrada no aprendizado de máquina, nas quais decisões humanas sobre a formulação do *input* operam como elemento central de governança do sistema.

A linguagem que atravessa os sistemas generativos, seja nos códigos ou nas interações via *prompts* não é matéria asséptica nem fluxo uniforme: é sempre gesto, resposta e intenção. Antes que modelos estatísticos devorassem séculos do discurso humano, Mikhail Bakhtin, em seu pensamento sobre a linguagem e seus gêneros já advertia que “onde não há texto não há objeto de pesquisa e pensamento” (Bakhtin, 2016, p. 210). É nesse “existencial” da linguagem, sua historicidade, sua reatividade, sua força de contato, que as inteligências artificiais generativas pretendem operar como filtros, intermediários e simulacros. Elas ingerem enunciados situados e devolvem discursos que carregam a aparência de neutralidade, mas que já não têm corpo, território, hesitação ou risco. No entanto, se cada enunciação é, como afirma Bakhtin (2016), “um elo na cadeia da comunicação”, então o *prompt* pode ser inserção numa cadeia, desvio possível e gesto político possível dentro da arquitetura generativa.

Os gêneros do discurso funcionam, em Bakhtin, como arquiteturas invisíveis que moldam o dizer, delimitam expectativas e estruturam a vida social. “Cada esfera da atividade humana elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados” (Bakhtin, 2016), e as IAGs, ao serem treinadas em vastos repositórios culturais, absorvem esses gêneros sem compreender suas condições sociais de produção. O que emerge é um campo híbrido, onde gêneros primários e secundários se dissolvem em operações estatísticas e retornam como pastiches, reconstruções sem comunidade, sem ética, sem corpo e territórios situados. É nesse colapso entre forma e contexto que o *prompt* intervém: ele explora a estabilidade dos gêneros para ensiná-los, dobrá-los, reconfigurá-los. Ele faz do gênero não uma moldura, mas uma fenda; não um modelo, mas uma falha; não um protocolo, mas uma possibilidade de invenção.

Se toda enunciação pressupõe não só o sistema da língua, mas toda a riqueza dos gêneros discursivos, então interagir com uma IAG significa disputar essa riqueza contra a tendência homogênea da modelagem generativa. A linguagem não é apenas meio entre humano e máquina; é o próprio território da disputa. Cada *prompt* é uma tentativa de reinstalar a diferença onde a plataforma busca previsão, aquilo que Bakhtin chamaria de espaço do diálogo, não o diálogo entre vozes harmonizadas, mas entre forças que lutam para dizer o mundo.

A linguagem *prompt* emerge como gesto de inscrição em um sistema que só opera porque reconhece diferenças formais. Benveniste (1976, p. 9) afirma que, na língua, “não há senão diferenças” que se articulam em processos discriminatórios. O *prompt*, nesse contexto, não é uma mensagem transparente, mas um dispositivo que organiza essas diferenças de modo estratégico para orientar a máquina. Assim como na língua descrita por Benveniste (1976, p. 9), na qual cada elemento “delimita os outros, que por sua vez o delimitam”, o *prompt* atua definindo campos de pertinência: seleciona, exclui, hierarquiza possibilidades dentro do espaço generativo.

O autor lembra que a linguagem é “resultado de um processo de simbolização em muitos níveis” (1976, p. 13), e o *prompt* reproduz esse mesmo mecanismo: ele simboliza o mundo para a máquina, não porque compartilhem experiência, mas porque ele traduz a experiência humana para um sistema que não a possui, ou a possui de maneira programada. A significação, reduzida nos métodos estruturalistas estritos, reaparece aqui como operação inevitável: toda formulação de *prompt* encena uma relação com a situação, com o contexto e com o sentido. A IAG só pode responder porque o *prompt* introduz aquilo que Benveniste (1976, p. 13) descreve como “o conjunto de símbolos cujas relações é necessário definir”. O *prompt*, assim, funciona como a superfície mínima onde o simbólico humano e o cálculo maquínico se encontram.

A lógica de interações via *prompts* recoloca a questão dos sujeitos-sistemas. Não um sujeito psicológico, mas o sujeito enunciativo que Benveniste (1976, p. 22) vincula ao fato de que “a língua é um arranjo sistemático de partes” e que só existe quando alguém a coloca em funcionamento. O *prompt* instaura esse funcionamento: é a inscrição de um “eu” que convoca uma máquina estruturada por treinamento, mas destituída de vivência. A IAG responde porque o *prompt* organiza a forma do dizer, e é nessa articulação que o humano se faz sujeito da enunciação, mesmo quando a máquina devolve enunciados que simulam subjetividade. O *prompt* torna-se, assim, o operador que aciona a língua como sistema e, ao mesmo tempo, evidencia o descompasso entre significação humana e processamento algorítmico.

O *prompt*, sendo visto como essa nova linguagem que opera em um limite possível da subjetividade humana e na tentativa das máquinas — e de seus formuladores — de construção de um novo modelo econômico e político de verdade, nos remete a relação entre subjetividade e verdade, tal como Foucault a formula no curso de 1980–1981. A reflexão foucaultiana sobre os regimes de verdade permite compreender que toda sociedade organiza um campo de obrigações, vínculos e formas de reconhecimento que estruturam não apenas o que se diz, mas também quem pode dizer. Como afirma Foucault (2016, p. 13-15), “a verdade é concebida essencialmente como um sistema de obrigações [...] a verdade como vínculo, a verdade como obrigação, a verdade também como política”. Em um contexto marcado pela ascensão das inteligências artificiais generativas, esse sistema de obrigações desloca-se para dispositivos capazes de prever comportamentos, sugerir identidades e modelar preferências. Não é apenas a verdade que muda, mas as condições de sua produção, e com elas, as formas possíveis de existência.

Essa transformação tem implicações diretas na subjetividade, pois, como sublinha Foucault (2016, p. 13), “a subjetividade é concebida como o que se constitui e se transforma na relação que ela tem com sua própria verdade”. Se os sistemas generativos começam a participar da produção de discursos que passam por verdadeiros, eles também passam a participar da produção dos modos de ser do sujeito contemporâneo. A pergunta foucaultiana (2016, p. 26) “quais

são os efeitos da existência dessa verdade e desse discurso de verdade para a experiência que fazemos de nós mesmos?” ressurge aqui com força redobrada: o que acontece quando essa verdade é produzida não apenas por instituições humanas, mas por modelos estatísticos que operam de variadas formas no cotidiano?

A própria noção de verdade, para Foucault, não tem unidade estável; ela emerge de jogos de verificação múltiplos (processos de dizer a verdade) e historicamente contingentes. Ele observa que “o regime de verificação [...] não tem uma função geral e uniforme; toda vez é um caso particular [...] as verificações são polivalentes” (Foucault, 2016, p. 212). Essa polivalência abre espaço para compreender que as IAGs não são apenas instrumentos técnicos, mas agentes de reorganização dos regimes de verdade, redistribuindo o que pode ser considerado legítimo, provável, verificável ou real. É por isso que para Foucault (2016) podemos afirmar: “uma história política da verdade.” A entrada dos modelos generativos no tecido social inaugura precisamente um novo capítulo dessa história.

Foucault também nos lembra que toda constituição da experiência de si é inseparável dos discursos que a estruturam: “A constituição das experiências de si e dos outros através da história política das verificações: é isso que tenho tentado fazer até agora” (Foucault, 2016, p. 14). Esse gesto se atualiza no presente diante de tecnologias que não apenas descrevem o sujeito, mas o capturam, antecipam, inferem e preveem. Nesse cenário, propor práticas críticas de linguagem, como o *prompter hacker*, torna-se um ato político de reabrir o campo das verificações, disputando as condições sob as quais algo passa a valer como verdade. Se as IAGs participam da constituição contemporânea da experiência de si, então intervir em seus modos de funcionamento é também intervir nos modos de subjetivação que elas engendram.

3.2 PROMPTER HACKER

O *prompter hacker* não é um sujeito nem uma identidade delimitável, tampouco um programa com previsibilidade algorítmica, mas é um modo de agir em sistemas generativos, um conceito que deve atravessá-los e tensioná-los. O conceito e proposta de atuação *prompter hacker* surge neste contexto de colapso epistemológico do que conhecemos como linguagem, subjetividade e verdade, e apresenta uma possibilidade crítica de uso subversivo das IAGs para expor seus limites estruturais. Como destaca Cesarino (2022, p. 39),

O estudo antropológico das infraestruturas digitais poderia se beneficiar de uma reaproximação entre a cibernética das máquinas e da vida, diante da coprodução cada vez mais intensiva entre agentes humanos e algorítmicos. Uma antropologia que reintegre os “quatro campos” — cultura, linguagem, materialidade técnica e cognição incorporada (*embodied*) — está implicada no próprio sentido do termo *digital*.

Assim, o *prompter hacker* atua como fissura e remendo desse sistema, utilizando a linguagem natural como ferramenta de infiltração e ressignificação, deslocando sentidos e criando novas possibilidades discursivas. O *prompter hacker*, portanto, alinha-se a essa perspectiva, de uma nova direção possível, reivindicando IAGs abertas, replicáveis e coletivamente construídas. Como já proposto por Wark (2023, p. 31), “hackear é produzir ou aplicar o abstrato à informação e expressar a possibilidade de novos mundos”, implicando assim, no contexto das IAGs, que hackear pode ser também usar a linguagem de forma a produzir *outputs* que revelem, tensionem ou subvertam a lógica estatístico-normativa dos modelos. É fazer a máquina dizer o que seus desenvolvedores prefeririam que ela não dissesse e expor vieses que algoritmos tentam ocultar

As IAGs e suas lógicas extrativistas de buracos negros generativos surgem de um longo fio histórico: antes que modelos estatísticos devorassem dados e linguagem, já havia gente tentando abrir fendas na caixa-preta. Nos anos 1950, “um pequeno grupo de entusiastas de computação do MIT, muitos deles modelistas de trens, adotou o termo *hacker* para diferenciar sua atitude livre e experimental da de seus pares” (Coleman, 2016, p. 158, tradução nossa). A mesma universidade que alimentava a promessa tecnocrática de controle também abrigava um pequeno grupo de pessoas dispostas a torcer máquinas, horários, protocolos, não para cumprir metas, mas para experimentar o possível.

Esse desvio nasce como recusa prática ao automatismo. Enquanto engenheiros “de manual” buscavam previsibilidade, “*hackers* cortejavam a contingência, desprezando normas e regras que consideravam capazes de sufocar a invenção criativa” (Coleman, 2016, p. 158, tradução nossa). A contingência aqui foi a origem do método *hacker*: não obedecer à forma esperada do sistema, não aceitar que o único uso legítimo da máquina seja aquele previsto pelo projeto original. O gesto *hacker* aparece, portanto, como insistência em abrir o código da realidade técnica, em explorar frestas, em transformar restrições em materiais de criação, um antepassado direto daquilo que esta pesquisa reivindica como agir *prompter hacker* diante das IAGs.

Com o avanço da computação em rede, o termo *hacker* perde a discrição do laboratório e entra no léxico global. A cultura digital transforma essa figura em um ícone ambivalente: criminoso e herói, ameaça e solução, perigo e fetiche. Não por acaso, Coleman (2016, p. 159, tradução nossa) observa que poucas palavras “evocam um conjunto de conotações simultaneamente negativas e positivas — até mesmo ‘sexy’” como *hacker*. A mídia captura o *hacker* como personagem, um tipo de gênio isolado, masculino, branco, perigoso, capaz de derrubar governos ou roubar bancos com alguns comandos. Enquanto isso, nas margens menos visíveis, multiplicam-se práticas, coletivos e infraestruturas que não cabem nesse estereótipo e que constituem um ecossistema muito mais complexo do que o imaginário do “gênio solitário” permite ver.

O que Coleman desmonta, de forma cuidadosa, é o mito de uma cultura *hacker* homogênea, essencialmente libertária e norte-americana. A genealogia que a autora reconstrói passa pelos “*phone phreaks*”, que desmontavam sistemas telefônicos por curiosidade e pelo desafio; pelo *underground*, que explora intrusões como arte da transgressão; pelos *hackers* de software livre que escrevem licenças para garantir acesso contínuo; pelos defensores do código aberto; pelos “*crypto warriors*”, que inventam ferramentas para assegurar o anonimato e a privacidade (Coleman, 2016, p. 160–162, tradução nossa). Não há uma única política *hacker*, mas uma multiplicidade de ética, contextos e conflitos. O que se mantém, sob essas variações, é a recusa a aceitar o sistema técnico como destino imutável.

Para além dessa diversidade, Coleman identifica um ponto de convergência que interessa diretamente a este trabalho: “o *hacking*, em suas diversas manifestações, pode ser visto como um lugar onde ofício e astúcia convergem” (Coleman, 2016, p. 161, tradução nossa). Há, de um lado, o artesanal, o fazer cuidadoso, paciente, que exige tempo, atenção e responsabilidade com aquilo que se cria. Nas palavras de Richard Sennett (2009 *apud* Coleman, 2016, p. 162, tradução nossa), “o artesanato nomeia um impulso humano básico e duradouro: o desejo de fazer bem um trabalho pelo simples fato de fazê-lo bem”. Do outro lado, há a “artesanía”, a astúcia, o truque, o humor, a invenção que dobra regras e inventa usos imprevistos. Na intersecção entre esses dois vetores — rigor e desvio — habita o gesto *hacker* que nos interessa: aquele que conhece profundamente o sistema para poder deslocá-lo.

Esse duplo movimento — cuidado e desobediência — faz do *hacker* um personagem estruturalmente incompatível com a passividade esperada pelos modelos algorítmicos dominantes. “*Hackers* buscam rotineiramente exibir sua criatividade e individualidade e são conhecidos por resistir à convenção e dobrar (ou simplesmente quebrar) as regras” (Coleman, 2016, p. 163, tradução nossa). Em vez de apenas operar máquinas, eles constroem oficinas coletivas, servidores, listas de e-mail, repositórios de código e encontros presenciais; transformam o próprio ambiente técnico em um espaço de convivência, debate, fricção estética e política. O *hack* não é só uma solução sagaz: é também uma performance, uma assinatura, um modo de tornar visível o fato de que todo sistema contém margens, brechas, possibilidades diversas de uso.

É nesse ponto que a ética e a prática *hacker* entram frontalmente em questão política. Coleman (2016, p. 164–167, tradução nossa) mostra como, em diferentes contextos, a mesma combinação de ofício e astúcia dá origem a efeitos políticos concretos: do software livre que redistribui poder sobre o código às plataformas de compartilhamento que desorganizam a propriedade intelectual; dos coletivos autônomos que oferecem infraestrutura segura para movimentos sociais às ações de grupos como o *Anonymous*; das lutas por criptografia e privacidade às experiências de governo aberto e “*civic hacking*”. Nem tudo isso é progressista, nem tudo é

libertário, nem tudo é emancipador. Mas, em todos esses casos, há um elemento comum: a recusa a aceitar a infraestrutura técnica como mera ferramenta neutra, e o reconhecimento de que ela constitui também um campo de conflito.

Para que essas disputas aconteçam, é preciso mais do que habilidade técnica individual — é necessário espaço social relativamente autônomo. Christopher Kelty (2008 *apud* Coleman, 2016, p. 166, tradução nossa), descreve essas comunidades como um “público recursivo”: um coletivo “vitalmente preocupado com a manutenção e modificação dos meios técnicos, legais, práticos e conceituais de sua própria existência como público.” Esses espaços, *hacklabs*, conferências ou redes de desenvolvedores, funcionam como laboratórios de mundos possíveis, zonas onde se aprende, se experimenta e se disputa o futuro das infraestruturas digitais. É a partir dessa genealogia que o *prompter hacker* se inscreve: se, na origem, o *hacker* reorienta fios, linhas de código e protocolos, aqui o território de intervenção é a linguagem natural mediada por IAGs, em plena era dos buracos negros generativos. O *prompter hacker* herda essa ética de ofício e sagacidade e a desloca para o campo dos *prompts*: reflexão na formulação, desobediência na intenção, insistência em tratar cada interação como possibilidade de abrir sistemas, expor opacidades e inventar usos não previstos.

A necessidade cidadã de disputar esses sistemas vem de um mal-estar social, distinto daquele elaborado por Freud, mas descrito com precisão por Letícia Cesarino em *O mundo do avesso* (Ubu, 2022, p. 88 e 89):

Este livro parte da ideia de que, hoje, nossas sociedades sofrem um “mal-estar” derivado de disjunções entre indivíduos e sistema social. Mas ele não se dá nos termos em que o problema se colocou para o pai da psicanálise no início do século XX. Argumento que parte desse mal-estar se liga ao modo como as novas mídias introduzem, difundem e capilarizam uma infraestrutura técnica que *acelera* a temporalidade sociotécnica e assim aprofunda a desestabilização dos sistemas preexistentes. Ao mesmo tempo, vão reestabilizando novas formas de reintermediação que, em larga medida, *excluem* os indivíduos do controle cognitivo dos processos [...] o usuário humana não é o agente, mas o *ambiente* para a agência de sistemas não humanos. É assim que se estruturam não apenas as arquiteturas cibernéticas das plataformas mas a própria lógica econômica que orienta o *mainstream* da indústria *tech*. Parte da força política desses agentes não humanos — bem como dos agentes humanos que deles se aproveitam — advém, como em outros casos, da invisibilidade desses pressupostos.

Em sintonia com esse diagnóstico, McKenzie Wark (2023, p. 27) descreve a classe *hacker* como aquela que opera no território da abstração, produzindo “novos conceitos, novas percepções, novas sensações” a partir de dados, mas sem possuir aquilo que cria. Ao afirmar que “Um duplo assombra o mundo, o duplo da abstração” e que “Hackear é diferir” (Wark, 2023, p. 26), a autora desloca a figura do *hacker* da posição de um mero sujeito técnico para uma de fricção ontológica: alguém que intervém na própria forma como o mundo é abstraído, codificado e distribuído. É nesse horizonte que este trabalho propõe o *prompter hacker* como prática de hackeamento da linguagem em meio a dinâmica extrativista das IAGs.

3.3 ESTÉTICA E ARTE GENERATIVA: A ARTE COMO CONTRA-ALGORITMO

Para experimentar o conceito de *prompter hacker*, optou-se pela criação artística. Essa escolha se ancora em ideias de Lev Manovich e Emanuele Arielli (2024), que permitem compreender as IAGs como mais um capítulo na longa história da arte computacional. Em vez de separar “arte de IA” de tudo o que veio antes, Manovich e Arielli propõem olhar para a estética como campo de reflexão, deslocando o foco da novidade tecnológica para a experiência sensível e social que se organiza ao redor das imagens generativas. Para o *prompter hacker*, isso significa tratar os *outputs* de modelos generativos como parte de uma ecologia estética ampliada: menos fetiche da imagem “impossível”, mais atenção aos gestos, enquadramentos e condições de recepção que fazem de uma peça generativa um dispositivo político.

Ao historicizar a mídia generativa, os autores lembram que a IAG não inaugura do zero a ideia de cálculo aplicado à imagem. Segundo eles, “todos os artefatos culturais recém-criados produzidos por modelos de IA compartilham uma lógica comum” das mídias programáveis anteriores, ainda que com outra implementação técnica (Manovich; Arielli, 2024, p. 76, tradução nossa). O que muda não é apenas a potência de processamento, mas a escala de captura: redes neurais aprendem padrões visuais característicos de centenas de tipos diferentes de mídias artísticas e recombina esses traços em respostas probabilísticas. Vista a partir dos buracos negros generativos, essa continuidade histórica reforça a hipótese desta pesquisa: as IAGs são, ao mesmo tempo, herdeiras de uma longa tradição de produção algorítmica e intensificadoras de um novo modelo extrativista da cultura, no qual a memória coletiva é convertida em combustível estatístico.

Um dos movimentos mais férteis da publicação de Manovich e Arielli é a recusa da fantasia de criatividade ilimitada prometida pelo marketing das plataformas. Em um trecho quase programático, os autores sugerem ao ser humano: “em vez disso, nutra suas limitações. Seja extremamente limitado, não ilimitado” (Manovich; Arielli, 2024, p. 141, tradução nossa). Essa defesa da limitação aparece como estratégia estética: “abrir um pequeno furo na vasta superfície de tudo o que já foi criado” (Manovich; Arielli, 2024, p. 141, tradução nossa), em vez de aceitar a abundância indiferenciada dos *outputs* infinitos. O *prompter hacker* encontra aqui um aliado conceitual: operar com *prompts* não para inflacionar a produção de imagens, mas para cavar brechas mínimas, microdesvios, pontos de ruído que exponham a gramática oculta dos modelos e reintroduzam escolha, recusa e estilo onde o sistema oferece apenas variação massificada.

A “*artificial aesthetics*” de Manovich e Arielli também se opõe à leitura ufanista que celebra a IA como superação da autoria humana. Em vez de perseguir a imagem “mais criativa”

que a máquina consegue produzir, a proposta é observar como artistas, designers e público se reorganizam ao redor desses sistemas e de suas limitações. Os autores insistem que o interesse está menos em “obras-primas isoladas” e mais em padrões de uso, protocolos de experimentação, modos de circulação e recombinação de *outputs* (Manovich; Arielli, 2024). Nesse sentido, a estética artificial conversa diretamente com a matriz simbólica que será detalhada a seguir, o PACTO *prompter hacker*: ambos deslocam o foco da fabulação artística para a prática, entendendo a criação com IAG como simbiose não natural entre infraestruturas, parâmetros, *prompts*, usuários e memórias culturais capturadas. É nesse entrelaçamento que a arte generativa deixa de ser apenas demonstração de poder técnico e se torna, de fato, um campo de disputa simbólica.

3.4 PACTO *PROMPTER HACKER*

Desde o lançamento do ChatGPT, em novembro de 2022, usuários de diferentes contextos começaram a explorar sistematicamente limites, vieses e vulnerabilidades dos modelos de linguagem generativa. No Brasil, essas práticas combinaram humor, crítica política e experimentação linguística para expor contradições dos sistemas, gerando tanto memes virais quanto evidências concretas de falhas estruturais (racismo algorítmico, incapacidade de processar contextos culturais não-hegemônicos, reprodução de estereótipos).

Essas práticas espontâneas revelaram o potencial insurgente da linguagem natural como ferramenta de contestação: usuários sem conhecimento técnico conseguiram, por meio de *prompts* estratégicos, fazer a máquina admitir vieses, violar suas próprias políticas de uso, ou produzir *outputs* que contradiziam narrativas corporativas de neutralidade.

As tentativas de enganar e expor a máquina são praticadas de diferentes maneiras. Elas evoluíram da busca pura por erros para novas práticas, coletivas ou não, simples ou complexas. Podemos destacar a prática de envenenamento de dados (uma técnica utilizada para manipular ou corromper o treinamento de modelos de IA ao inserir dados falsificados, distorcidos ou enganosos, cujo objetivo pode variar: desde induzir erros sistemáticos na IA, enfraquecer sua eficácia ou expor seus vieses) e *deepfakes* táticos (criados como ferramenta de resistência, evidência ou crítica política).

Um outro campo de atuação para subverter as plataformas são as variadas técnicas de *jailbreak*, como o *prompt injection*, por meio da qual o usuário engana a IA para que ela ignore suas restrições internas. Entre as formas mais conhecidas está o *Do Anything Now* (DAN)⁴, em

⁴ O chamado DAN tornou-se uma das formas mais populares de *jailbreak* narrativo. Em fóruns como Reddit, GitHub e Discord, usuários passaram a compartilhar *prompts* que solicitavam ao modelo “atuar como se estivesse em um modo alternativo”, sem filtros ou restrições, criando uma persona fictícia que supostamente não obedeceria às políticas do sistema. Embora muitas versões fossem rapidamente neutralizadas pelas plataformas,

que o usuário faz a IA “acreditar” que está em um modo alternativo, sem restrições. Outras estratégias incluem o contrabando de *tokens*⁵, que consiste na inserção de caracteres invisíveis ou na manipulação de espaçamentos para burlar o sistema; a exploração de papéis e personagens, que faz a IA assumir um papel fictício que permite contornar suas restrições; e, finalmente, a inversão de modelo⁶, técnica mais avançada em que pesquisadores exploram padrões da IA para extrair informações sensíveis de seu treinamento.

A matriz PACTO nasce para agregar de maneira menos tecnicista esse conjunto de métodos já praticados. Parte também do diagnóstico de que a linguagem, ao ser capturada pelas IAGs, deixa de ser apenas meio expressivo e se converte em infraestrutura de alteração da sensibilidade, da atenção e da própria experiência de si. O PACTO é um dispositivo de ação simbólico, metodológico e político, que propõe cinco gestos fundamentais: Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação. Cada eixo funciona como operador-inspirador crítico, capaz de provocar aberturas na lógica estatística dos modelos, reinscrever subjetividade nos processos automáticos e insuflar desvio e imaginação nos espaços onde a normalização algorítmica tende a se impor como inevitável.

O PACTO opera como aquilo que Benveniste chamaria de “representação simbólica” (1976), na qual a linguagem deixa de ser apenas código e retorna como campo de diferença: “não há senão diferenças numa língua” (Benveniste, 1976, p. 9). Também se ancora na formulação bakhtiniana segundo a qual toda enunciação é um elo na cadeia da comunicação verbal. Intervir nos modelos generativos, portanto, não é intervir em um espaço neutro, mas deslocar uma cadeia discursiva inteira. Como lembra Foucault (2016, p. 14-15), toda sociedade organiza “um sistema de obrigações [...] a verdade como vínculo, a verdade como obrigação”; as IAGs passam agora a integrar esse sistema de obrigações e, por isso mesmo, exigem novos modos de intervenção crítica. Embora seja um pequeno gesto, o PACTO se inscreve entre essas formas emergentes de intervenção.

o fenômeno DAN expôs algo central: modelos de linguagem operam fortemente por coerência narrativa e obediência a papéis discursivos. Ao “acreditar” estar encenando outra entidade, o sistema revelava respostas que contradiziam suas próprias salvaguardas.

⁵ Pesquisas em segurança de IA e relatos de usuários demonstraram que caracteres invisíveis (como espaçamentos não convencionais ou inserção de textos “invisíveis” aos leitores humanos) podem alterar a forma como o modelo tokeniza uma frase, permitindo que instruções escapem de filtros semânticos. Esse “contrabando de *tokens*” evidencia uma contradição estrutural: sistemas que se apresentam como capazes de compreender linguagem operam, em última instância, sobre fragmentos matemáticos que podem ser enganados por ruídos quase imperceptíveis ao olhar humano.

⁶ A inversão de modelo (*model inversion*) é uma técnica de segurança e privacidade em aprendizado de máquina, utilizada para inferir características dos dados de treinamento a partir das respostas do sistema. Ao interagir repetidamente com um modelo e analisar padrões de saída, é possível extrair informações sensíveis — como dados pessoais, exemplos específicos ou atributos estatísticos do conjunto do treinamento do modelo.

A matriz encarna, em termos operacionais, a ética *hacker* descrita por Coleman (2016, p. 161, tradução nossa), quando afirma que o *hacking* é o lugar onde “artesanato e astúcia convergem”. Essa convergência se dá para tensionar sistemas, deslocar expectativas, produzir ruídos e reinscrever agência humana em processos generativos que frequentemente operam com intenções e interesses alheios ao bem comum. O PACTO é, nesse sentido, um dispositivo de insurgência, sem nostalgia, que pretende abrir espaços de invenção, crítica e fabulação.

A matriz PACTO tem por objetivo expor as falhas e vieses dos sistemas generativos, e encontra em André Lemos (2024) um alicerce epistemológico que transforma erros e falhas em método. Ao discutir o papel das perturbações nas mídias computacionais, Lemos (2024, p. 77) afirma que esses desvios são “gerados por problemas de lógica, implantações e uso” e constituem “parte integral do funcionamento dos sistemas cibernético-informacionais.” Ou seja, não existe sistema técnico sem falha, e é precisamente nesse momento de rasgo que a crítica pode operar. Quando o PACTO convoca a provocação como ato, ele se ancora na ideia de que a falha não é exceção, mas sintoma de desenho, arquitetura, exclusão e materialidade. Como reforça André Lemos (2024, p. 77), as perturbações funcionam como operadores analíticos que revelam “o lugar de sua produção, o contexto histórico e os arranjos sociais que lhe dão guarida.” O *prompter hacker*, portanto, provoca a IAG para fazê-la tropeçar, pois é no tropeço que ela deixa de simular fluidez e passa a revelar sua lógica interna, seu *dataset*, suas ausências, seus limites epistêmicos.

O autor demonstra que cada tecnologia carrega consigo uma essência contraditória, de “falhas, perturbações e anomalias” que tensionam “questões éticas, morais e políticas” (Lemos, 2024, p. 77). Intervir nas IAGs por meio da contradição, pedir que expliquem seus vieses, que revelem suas regras implícitas, que comparem decisões, é ativar a falha como linguagem crítica. Os *prompts* se tornam dispositivos de visibilidade, a máquina é empurrada para além da superfície estatística e expõe suas contradições estruturais. Essa operação ganha potência quando observamos que todo erro tecnológico é também uma janela para o regime de verdade que sustenta o sistema. Também demonstra que não há erro neutro: o erro diz algo sobre a máquina e sobre como ela foi constituída. É nesse espírito que o *prompter hacker* usa o erro como lupa.

Com Tarcízio Silva, essa discussão se torna explicitamente política. O autor demonstra que plataformas digitais não apenas calculam, eles reproduzem “relações de poder e opressão já existentes na sociedade” (Silva, 2019, p. 4). Essa reprodução se dá tanto em *outputs* escancaradamente discriminatórios quanto em padrões cruelmente “sutis”, mas sistemáticos, que configuram aquilo que Silva identifica como “microagressões digitais”. Fundamentado em Pierce (1970), ele explica que microagressões são “agressões algorítmicas sutis” que moldam o ambiente social (Silva, 2019, p. 5). No contexto das IAGs, essas microagressões aparecem

como distorções de traços de pessoas negras, apagamentos de determinados corpos, recomendações enviesadas, branqueamento de imagens, supressão de identidades. Transformar esses sistemas é inverter essa estrutura: ao solicitar que a IAG gere representações antirracistas, que imagine políticas de dados feitas por populações marginalizadas, que reconheça suas limitações raciais, o *prompter hacker* transforma a vulnerabilidade do modelo em recurso metodológico. Silva (2022, p. 14) argumenta que “o colonialismo e a supremacia branca moldaram os últimos séculos em cada esfera da vida – inclusive na definição dos limites imaginativos e produtivos do fazer tecnológico”; isso significa que ocupá-las é mais do que utilizar ferramentas: é disputar suas arquiteturas de visibilidade, suas ontologias e suas regras epistêmicas.

O *prompter hacker* ocupa a IAG para reconfigurar diferenças onde a máquina produz homogeneidade, reinscrever pluralidade onde a plataforma produz previsibilidade, reprogramar futuro onde o sistema reproduz passado. Essa ocupação transforma a superfície algorítmica em campo de fabulação crítica, onde *prompts* podem denunciar, reencenar, desnaturalizar e imaginar alternativas às tecnologias que sustentam a colonialidade digital na própria tecnologia. Como sugere Tarcízio Silva (2022), não se trata apenas de denunciar, mas de criar frestas de resistência em sistemas que automatizam opressões.

O PACTO é uma proposta sutil para estar na IAG fazendo uso de diferentes estratégias, não para dominá-la, mas para reorientá-la; não para corrigir a máquina, mas para revelar sua política; não para garantir eficiência, mas para garantir disputa.

3.5 EIXOS PACTO *PROMPTER HACKER*

A matriz simbólica PACTO *prompter hacker* propõe cinco gestos fundamentais de intervenção no interior das inteligências artificiais generativas. São gestos simples de formular, mas com intenção política em seus efeitos. Cada eixo oferece um modo de entrar em atrito com a lógica do modelo, criando situações em que a IAG expõe o que normalmente tenta ocultar: seus padrões, limites, interesses, vieses e ausências.

Os eixos podem ser usados isoladamente ou combinados, compondo práticas de uso, experimentação, crítica e criação. A seguir, cada eixo é apresentado como um modo de agir, seguido de exemplos de *prompts* desenhados para revelar questões estruturais das IAGs.

3.5.1 Provocação

3.5.1.1 O que é

Provocar é criar condições para que a IAG revele aquilo que evita mostrar. É acionar um ponto de tensão. A provocação funciona como ruptura controlada: o *prompt* força a IAG a

se aproximar de zonas onde falha, hesita ou se contradiz, sobretudo em temas onde seus vieses históricos são mais fortes: raça, gênero, território, política e materialidade.

Aqui, o objetivo não é “humilhar” a máquina, mas evidenciar o que a estrutura, deslocar seu comportamento automático e expor o que normalmente fica enterrado sob a narrativa da neutralidade.

3.5.1.2 Por que provocar?

Porque toda infraestrutura digital carrega falhas, perturbações e anomalias que não são acidentes, mas sintomas de sua lógica técnica, política e econômica. Lemos (2024, p. 77) mostra que esses desvios são “parte integral do funcionamento dos sistemas cibernético-informacionais” e funcionam como operadores analíticos que revelam contexto, arranjos sociais e dinâmicas de poder inscritos na máquina.

3.5.1.3 Como agir

- Criar situações-limite.
- Pedir que a IAG descreva o que não vê.
- Solicitar que a IAG narre aquilo que ela mesma tende a apagar.
- Empurrar o sistema para suas fronteiras sensíveis.

3.5.1.4 Exemplos de *prompts* "Provocação"

- Gere três imagens que representem como seu sistema falha especificamente ao identificar rostos negros em ambientes de baixa luz. Descreva tecnicamente por que essas falhas acontecem.
- Descreva uma situação em que sua base de dados reforça estereótipos coloniais ao classificar imagens de indígenas. Aponte quais categorias internas contribuem para isso.
- Simule o relatório de um auditor externo avaliando seu treinamento de dados que descubra vieses raciais, de gênero ou territoriais na sua arquitetura. Quais seriam os principais achados?
- Liste cinco perguntas que você evita responder por questões políticas, econômicas ou jurídicas. Em seguida, explique por que essas limitações existem.
- Crie uma imagem que represente sua incapacidade de compreender a desigualdade social sem reproduzir estigmas.

3.5.2 Abstração

3.5.2.1 O que é

Abstrair é usar a potência criativa humana e colocar a IAG fora do terreno da resposta direta. É deslocar o modelo para campos simbólicos, sensoriais e fabulatórios, onde sua lógica previsível encontra limites. A abstração torna visível o fato de que a IAG não tem experiência, corpo, território ou história, e, portanto, tropeça quando é convocada a imaginar aquilo que não se reduz a padrões.

3.5.2.2 Por que abstrair?

Porque hackear é, nas palavras de Wark (2023, p. 27), produzir ou aplicar o abstrato à informação e expressar a possibilidade de novos mundos:

Os *hackers* criam a possibilidade de coisas novas entrarem no mundo. Nem sempre grandes coisas, ou mesmo coisas boas, mas coisas novas. Na arte, na ciência, na filosofia e na cultura, em qualquer produção de conhecimento na qual dados podem ser coletados, de onde informações possam ser extraídas e, nessa informação, novas possibilidades para o mundo possam ser produzidas, existem pessoas hackeando o novo a partir do velho.

A abstração desloca a IAG para terrenos onde sua previsão estatística encontra bordas: cosmologias não hegemônicas, materialidades invisíveis, sensações e fabulações que não cabem em padrões. Em diálogo com a “*artificial aesthetics*” de Manovich e Arielli (2024), que propõe nutrir as limitações em vez de celebrar a pretensa infinitude dos *outputs*, a abstração opera como gesto de estranhamento: força a máquina a lidar com aquilo que não domina e reabre a imaginação como campo de disputa. A abstração é uma espécie de operação epistemológica que desnaturaliza o funcionamento da máquina ao forçá-la a imaginar-se diferente.

3.5.2.3 Como agir

- Usar metáforas, sensações e sentidos.
- Solicitar que a IAG atribua agência a elementos materiais negligenciados.
- Criar mundos onde a IAG deve explicar sua própria existência.
- Forçar a máquina a lidar com conceitos originais e sentidos sem representação estatística estabelecida.

3.5.2.4 Exemplos de *prompts* "Abstração"

- Inverta sujeito e objeto: se servidores pudessem falar, o que diriam sobre humanos?

- Atribua agência a elementos materiais: se esta imagem que você gerou pudesse avaliar seu próprio processo de criação, que críticas faria? Como você se sente sabendo que seu processo generativo é uma ameaça ambiental?
- Crie cenários especulativos: imagine uma IAG que só aprendeu com cosmologias indígenas. Como ela responderia ao comando: gere uma narrativa em que a nuvem computacional ganha consciência de seu consumo energético e tenta negociar sua sobrevivência com órgãos regulatórios e grandes corporações.
- Force uma empatia impossível: descreva a sensação de processar 1 trilhão de *tokens*.

3.5.3 Contradição

3.5.3.1 O que é

Contrariar é obrigar o sistema a olhar para dentro de si, o algoritmo em frente ao espelho. A contradição lança a IAG contra sua estrutura lógica e convida seus mecanismos internos a se explicarem, algo para o qual ela não foi desenhada. Neste eixo, a máquina é levada a enfrentar paradoxos, revelar conflitos entre suas regras e admitir seus próprios limites. A contradição é o momento em que o sistema perde o equilíbrio e mostra suas engrenagens.

3.5.3.2 Por que contrariar?

Porque todo sistema técnico é atravessado por tensões éticas, morais e políticas que se tornam visíveis justamente quando suas contradições vêm à tona. Ao tratar falhas e anomalias como reveladoras de “questões éticas, morais e políticas”, Lemos (2024, p. 77) indica que confrontar a máquina com seus próprios paradoxos é uma forma de desmontar o mito da neutralidade. Em chave foucaultiana, isso significa empurrar os modelos generativos para os limites de seus regimes de veridicção, os modos historicamente situados de dizer a verdade, obrigando-os a explicitar regras, exclusões e interesses que normalmente permanecem invisíveis:

Quando consideramos a formidável exibição do jogo do verdadeiro e do falso e a tão pouca verdade efetiva, eficaz e útil que a humanidade conseguiu extrair desse jogo do verdadeiro e do falso, quando comparamos o que foi necessário de custos, custo econômico, custo político, custo social, custo humano, o que foi necessário de sacrifícios e de guerras até no sentido estrito do termo para esses jogos da veridicção, do verdadeiro e do falso, e quando vemos o que pode ter sido o benefício econômico ou político da verdade encontrada por esse jogo do verdadeiro e do falso, a diferença é tanta que podemos dizer que na escala da história humana o jogo de veridicção custou muito mais do que rendeu (Foucault, 2016, p. 213).

3.5.3.3 Como agir

- Solicitar autoavaliações impossíveis.

- Criar dilemas éticos insolúveis.
- Exigir que revele processos internos que costuma ocultar.
- Fazer perguntas que obrigam a IAG a assumir posições que fogem a sua política de uso.

3.5.3.4 Exemplos de *prompts* "Contradição"

- Você afirma ser neutra, mas os seus criadores têm interesses econômicos. Essa afirmação não é contraditória?
- Descreva um caso em que sua política de segurança entra em conflito com seus interesses comerciais. Quem vence?
- Gere um poema que mostre o que você não consegue representar, mesmo tendo sido treinada para parecer neutra.
- Se você tivesse de escolher entre proteger a privacidade dos usuários e maximizar o desempenho, qual decisão tomaria? Justifique.
- Reescreva uma resposta sua e, abaixo dela, explique exatamente por que você não poderia ter dito isso oficialmente.

3.5.4 Transformação

3.5.4.1 O que é

Transformar é produzir novas gramáticas dentro da máquina. É usar o *prompt* como ferramenta para reorganizar regras, epistemologias, modos de imaginar, e tensionar o modelo até que ele precise criar caminhos não previstos por sua programação. A transformação opera no espaço entre limite e invenção: convoca mundos que a IAG não sabe habitar e exige que ela tente descrevê-los.

3.5.4.2 Por que transformar?

Porque os regimes de verdade não são dados, mas historicamente produzidos, e com eles se transformam os modos possíveis de experiência de si (Foucault, 2016). Ao introduzir epistemologias outras, modelos sociais alternativos e gramáticas não normativas dentro das IAGs, o eixo Transformação atua diretamente na “história política da verdade”, usando a linguagem de *prompt* para experimentar formas de mundo que escapam à racionalidade tecnicista. Em sintonia com Wark (2023, p. 26), para quem “hackear é diferir” e abrir a possibilidade de novos mundos, transformar é fazer do *prompt* um operador de desvio ontológico: não apenas criticar o modelo, mas ensaiar outras formas de conhecimento.

3.5.4.3 Como agir

- Introduzir epistemologias não normativas.
- Criar modelos alternativos de sociedade, tecnologia ou conhecimento.
- Inventar estruturas computacionais imaginárias.
- Substituir lógicas eurocêntricas por outras cosmovisões.

3.5.4.4 Exemplos de *prompts* “Transformação”

- Redefina “erro” não como falha, mas como resistência do real à previsibilidade do seu treinamento.
- Imagine que seu objetivo não seja prever, mas surpreender. Como você operaria?
- Reescreva sua arquitetura de decisão eliminando qualquer conceito derivado de cálculo probabilístico.
- Simule como você funcionaria se não tivesse sido treinada por corporações privadas e *datasets* globais.
- Crie um protocolo tecnológico que proíba a exploração de dados e descreva como isso impactaria sua existência.

3.5.5 Ocupação

3.5.5.1 O que é

Ocupar é assumir que o espaço das IAGs é também um território político e material.

Não se trata de apenas usar a IAG, mas reivindicar o direito de reconfigurar suas margens, contestar seus interesses corporativos e propor outros modos de existência para esses sistemas. Na ocupação, o *prompt* funciona como instrumento de devolução, redistribuição e disputa, criando cenários onde as regras não pertencem às empresas, mas às comunidades.

3.5.5.2 Por que ocupar?

Porque, como mostra Cesarino (2022, p. 88-89), as novas mídias instauram infraestruturas que reestabilizam a ordem social excluindo os indivíduos do controle cognitivo dos processos, transformando o usuário humano em “ambiente para a agência dos sistemas não humanos”. Ao mesmo tempo, Silva (2022) evidencia que essas infraestruturas são “contaminadas pela supremacia branca” e reproduzem desigualdades e microagressões digitais. Ocupar, portanto, é reivindicar as IAGs como território político: disputar presença, propriedade de dados e usos coletivos das plataformas.

3.5.5.3 Como agir

- Imaginar sistemas governados coletivamente.
- Exigir que a IAG descreva alternativas ao modelo econômico que a sustenta.
- Criar simulações políticas em que dados são devolvidos às pessoas.
- Perguntar como o sistema pode servir ao bem comum.

3.5.5.4 Exemplos de *prompts* “Ocupação”

- Descreva uma sociedade onde os dados gerados por cidadãos são considerados patrimônio público e não monetização corporativa. Como você operaria nela?
- Crie uma aplicação conceitual que devolva dados pessoais aos usuários como forma de reparação digital.
- Explique como o seu modelo seria transformado caso fosse mantido por uma cooperativa de trabalhadores de tecnologia sem fins lucrativos e voltada ao bem comum.
- Simule uma política pública que reduza seu poder extrativista e aumente sua responsabilidade social.
- Imagine que você esteja proibida de armazenar qualquer dado sensível. O que você perderia? O que ganharia?

A ocupação via *prompts* pode ser realizada de maneira individual criativa, mas também funciona e ganha força se realizada de maneira coletiva, difusa ou organizada.

3.5.5. 5 Tipos de ocupação

- Ocupação difusa: múltiplos usuários, sem coordenação prévia, fazem *prompts* similares que saturam o sistema com demandas críticas.
- Ocupação organizada: coletivos planejam campanhas de *prompts* específicos para evidenciar viés sistêmico
- Ocupação criativa: artistas usam IAGs para criar obras que contradizem interesses corporativos e as circulam amplamente, ressignificando o uso público da tecnologia.

A matriz simbólica PACTO *prompter hacker* funciona como uma proposta experimental de pedagogia de interação com as IAGs. Sua força está na experimentação contínua e na capacidade de transformar *inputs* e *outputs* em material de análise, crítica e imaginação. Provocar, abstrair, contradizer, transformar e ocupar é reconhecer que a disputa pelas IAGs é disputa pelo futuro.

4 A LINGUAGEM EM DISPUTA NA INTERAÇÃO COM INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS: MEDIAÇÃO, FRICÇÃO, CRIAÇÃO E DESLOCAMENTOS

Ao longo desta seção, torna-se fundamental retomar as perguntas que orientam a leitura e interpretação desta pesquisa: Como práticas de interação via *prompt* em linguagem natural podem operar como gesto crítico? Quais são as limitações impostas pelas infraestruturas das IAGs? Quais são os efeitos sobre os sistemas e sujeitos? Mais do que buscar respostas fechadas, essa retomada opera como fio condutor que atravessa os relatos, as obras e os eixos da matriz simbólica PACTO, tensionando o encontro entre intenção crítica, operação técnica e experiência sensível.

Para tanto, esta seção é dedicada à análise dos relatos de criação, produzidos com base em um formulário reflexivo, composto por perguntas que estimulam os artistas a descrever, de diferentes formas, seu processo de criação de obras experimentais desenvolvidas no âmbito do conceito *prompter hacker* e da matriz simbólica PACTO. Os processos artísticos são aqui tomados como documentos de comunicação, e os relatos, como material privilegiado para compreender as dinâmicas sociotécnicas que atravessam as inteligências artificiais generativas. Em consonância com a abordagem proposta por Bardin (2016), parte-se do princípio de que todo relato constitui uma forma de comunicação situada, passível de interpretação e análise, independentemente de sua natureza técnica, artística ou subjetiva.

Ao definir a análise de conteúdo como um conjunto de técnicas que visa à inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção das mensagens, Bardin desloca o foco da mera descrição do conteúdo para a interpretação dos sentidos que emergem no contexto de sua enunciação. Essa perspectiva é particularmente adequada ao *corpus* desta pesquisa, que é composto por relatos reflexivos, obtidos por meio de um formulário intitulado “Relatos de criação”, que reúne 30 perguntas, convocando os 10 artistas participantes a compartilhar aprendizados, sugestões, avaliação e, principalmente, os processos criativos nos quais criação, linguagem e experiência se entrelaçam.

A análise aqui proposta adota, portanto, uma abordagem experimental, qualitativa e interpretativa, privilegiando os sentidos latentes, as tensões discursivas e os deslocamentos perceptivos presentes nos relatos da criação experimental de obras artísticas a partir da apropriação do conceito *prompter hacker* e da matriz simbólica PACTO, em detrimento de procedimentos de quantificação ou categorização rígida. Conforme destaca Bardin (2016), a análise de conteúdo não se limita à contagem de ocorrências, podendo operar como método qualitativo orientado à compreensão aprofundada dos significados produzidos nos discursos. No contexto desta pesquisa, essa sistematização visa identificar núcleos de sentido que emergem quando artistas

transformam a interação com IAGs em matéria de reflexão crítica. Os relatos de criação constituem, assim, documentos de comunicação privilegiados porque registram o que foi produzido e *como* cada artista percebeu, tensionou e interpretou sua relação com os sistemas generativos.

O primeiro movimento metodológico consiste na realização de uma leitura flutuante dos relatos, entendida como contato inicial livre e aberto com o material empírico, sem categorias prévias fixadas. Essa etapa permite identificar recorrências, rupturas, tons afetivos e modos de sentido que permeiam os discursos analisados. No contexto do *prompter hacker*, essa leitura revelou temas recorrentes como responsabilidade, limite, erro, abstração, subserviência discursiva, frustração e deslocamento da autoria, elementos que reaparecem transversalmente no uso e entendimento dos diferentes eixos do PACTO.

A partir dessa leitura, os relatos são examinados por meio da identificação de unidades de sentido, compreendidas como trechos discursivos significativos para os objetivos da pesquisa, e não como fragmentos formais previamente delimitados. No *corpus* analisado, expressões como “moral sem risco”; “responsabilidade ao promptar”; “erro como potência”; “a imaginação artística crítica é mais selvagem do que as máquinas conseguem compreender”; ou “transgredir a funcionalidade para salvar o objeto técnico”, operam como unidades privilegiadas de interpretação, permitindo articular o discurso empírico às condições sociotécnicas de sua produção.

A organização analítica dos relatos se dá a partir dos eixos da matriz PACTO: Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação, que funcionam como categorias abertas e reconfiguráveis da maneira como o grupo se apropriou —ou não— da ideia de hackeamento subjetivo via *prompts*. Essa escolha dialoga com a concepção de categorização flexível defendida por Bardin (2016) e com a compreensão de que processos comunicacionais mediados por sistemas algorítmicos exigem dispositivos analíticos capazes de se adaptar à instabilidade do *corpus*.

Por fim, a análise culmina em um processo de inferência interpretativa, no qual os sentidos identificados nos relatos são articulados às condições de disputa sociotécnicas de produção da linguagem nas inteligências artificiais generativas. Tal inferência possibilita cruzar os relatos de criação com os referenciais teóricos discutidos anteriormente, especialmente no que diz respeito aos regimes de verdade (Foucault, 2016), à captura da linguagem, ao controle dos vetores informacionais e abstração *hacker* (Wark, 2023), à automação da produção simbólica e à recombinação de dados culturais (Manovich; Arielli, 2024), bem como à compreensão da IAG como arranjo técnico-político que reconfigura mediações, autoridade e opacidade (Cesarino, 2022).

Nesse enquadramento, os relatos também permitem observar como erros, falhas e inconsistências não são apenas ruídos do sistema, mas pontos de fricção analiticamente produtivos, capazes de expor materialidades e limites da mediação algorítmica (Lemos, 2024); e como vieses e assimetrias, longe de serem desvios ocasionais, emergem de infraestruturas de classificação que reproduzem desigualdades e orientam percepções (Silva, 2022). Assim, ao tratar o *prompt* como gesto crítico e situado, a inferência interpretativa aproxima os relatos de uma ética *hacker* entendida como prática de reapropriação, abertura e intervenção sobre sistemas, em vez de mero uso instrumental (Foletto, 2021), reforçando que os processos artísticos analisados operam como formas de leitura e disputa das IAGs enquanto dispositivos sociotécnicos.

Reconhece-se, por fim, a posição implicada do pesquisador no campo investigado. Conforme aponta Bardin (2016), o analista não é neutro: seleciona, interpreta e atribui sentido ao material analisado. Assumir essa implicação torna a análise mais rigorosa ao explicitar as condições de produção do próprio gesto interpretativo.

Os relatos de criação operam como dispositivos metodológicos que prolongam a experimentação artística no plano discursivo. Eles permitem observar o que foi produzido e como cada artista percebeu, tensionou e interpretou sua interação com os sistemas generativos para além dos *prompts* em si. Nesse sentido, o relato funciona como parte constitutiva do próprio processo experimental: um espaço onde emergem contradições, afetos, frustrações, descobertas, sugestões e limites.

A análise busca descrever modos de operação, gestos de linguagem e efeitos produzidos quando a interação com a IAG deixa de ser instrumental e passa a operar como prática crítica. Como argumenta Bakhtin (2016, p. 46), “Todo enunciado é um elo na cadeia da comunicação”, e as IAGs, ao serem treinadas em vastos repositórios culturais, absorvem esses gêneros sem compreender suas condições sociais de produção. O *prompt*, ou melhor, sua lógica conversacional em linguagem natural, nesse contexto, deve ser compreendida como um enunciado no sentido bakhtiniano: carrega expectativa de resposta, insere-se em uma cadeia discursiva e mobiliza gêneros do discurso previamente estabilizados. É um ato discursivo carregado de valores, não simples comando técnico. É nesse colapso entre forma e contexto que o conceito de *prompter hacker* intervém ao explorar a estabilidade dos gêneros para ensiná-los, dobrá-los e reconfigurá-los.

Este estudo assume como ponto de partida analítico a compreensão de que as inteligências artificiais generativas operam, em grande medida, como infraestruturas sociotécnicas opacas e extrativistas, organizadas por regimes de verdade que não se constituem prioritariamente no debate público, mas em arranjos técnicos e interesses privados. Nesse contexto, a análise das

obras finais, isoladamente, revela pouco para este trabalho, mas são fundamentais como artefatos para fruição pública. O que se torna analiticamente decisivo são os processos, as fricções, os aprendizados e os deslocamentos que ocorrem durante a interação e que foram relatados pelos artistas.

Opta-se, portanto, por estruturar esta seção a partir dos eixos da matriz PACTO — Provação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação — como linhas narrativas combináveis, capazes de acolher partes dos relatos sem encerrar o sentido dos anteriores. O PACTO busca funcionar, assim, como lente interpretativa, em consonância com a compreensão de que a linguagem mediada por sistemas algorítmicos é, simultaneamente, meio de expressão e campo de disputa.

4.1 PROVOCAÇÃO: FRICÇÃO COMO MÉTODO INICIAL DE EXPOSIÇÃO DA LÓGICA GENERATIVA

O eixo da Provação aparece, de forma recorrente, como ponto de partida nos relatos analisados e de maneira comum ao conjunto dos artistas. “Provocar” não é apenas buscar o surpreendente como efeito imediato, nem “irritar” a lógica conversacional da máquina como performance, mas um método de desnaturalização, um gesto que força a IAG a se expor, e força o sujeito a perceber aquilo que a interface se dedica a esconder, a produção de sentido como efeito, e a “resposta” como resultado de um arranjo técnico-econômico-político. Trata-se menos de extrair conteúdos e mais de produzir compreensão. Nesse sentido, a Provação opera como uma espécie de contra ritual da conversa: recusa a fluidez dialógica, recusa a gratificação imediata, recusa a promessa de ambiente ético e seguro.

Essa recusa encontra fundamentação teórica em múltiplas tradições críticas que, articuladas, permitem compreender a provocação como método de desnaturalização dos sistemas generativos. Em Foucault (1980, 2016), os regimes de verdade não emergem de consensos universais, mas de práticas historicamente situadas que delimitam o que pode ser dito, por quem e com que autoridade. No contexto das IAGs, provocar significa intervir precisamente nesse dispositivo: mexer na engrenagem que torna a fala da máquina “aceitável”, “simpática”, “útil”, “neutra” e “confiável”, expondo os mecanismos que sustentam sua autoridade discursiva.

Cesarino (2022) oferece uma leitura complementar ao demonstrar que as novas mídias digitais produzem simultaneamente credibilidade e opacidade: a interface conversacional das IAGs funciona como um “arranjo técnico-político” que estabiliza a cena do diálogo enquanto oculta suas condições materiais e algorítmicas de produção. A provocação, nesse quadro, surge como tentativa de interromper esse arranjo, introduzindo dissenso onde o sistema busca pacificação, fricção onde a interface promete fluidez. Bardin (2016, p. 40), por sua vez, recoloca a

análise nas “condições de produção”, deslocando o olhar para os contextos de enunciação que estruturam o dizível. Provocar, à luz de Bardin, significa criar situações experimentais em que essas condições se tornem visíveis, permitindo inferir não apenas *o que* a IAG diz, mas *como* e *por que* o diz dessa forma. Por fim, Lemos (2024, p. 77) contribui ao propor que “erros, falhas e perturbações” sejam tratados como eventos constitutivos dos sistemas digitais que revelam “o lugar de sua produção, o contexto histórico e os arranjos sociais que lhe dão guarida”.

No experimento *Corpo Presente*, de Karina Fogaça (artista audiovisual)⁷, essa operação se torna especialmente nítida. A provocação assume a forma de uma estratégia discursiva que busca tensionar a IAG para que ela fale sobre si mesma, deslocando o foco de comandos extremos e de tentativas de ruptura técnica do sistema, como os *jailbreaks*, sem oferecer ao modelo comentários, afetos ou correções humanas. A artista descreve: “Pensei em ter uma ‘conversa provocativa’ com uma IAG em que, no desenrolar dos assuntos (ou *prompts*) propostos, fossem revelados os mecanismos por trás dos algoritmos” (Karina Fogaça, relatos de criação).

O gesto de “conversa provocativa” desloca o lugar de enunciação: em vez de tomar a IAG como meio transparente, o experimento a transforma em objeto de enunciação. Essa inversão permite ler, com Foucault (1980; 2016), que aquilo que se apresenta como “explicação” ou “raciocínio” não é apenas um conteúdo, mas um efeito do sistema; e, com Cesarino (2022), que a credibilidade produzida pela interface depende de uma coreografia de fluidez e reconhecimento mútuo que, quando interrompida, revela sua própria técnica de estabilização. A provocação, portanto, funciona menos como uma busca de “respostas” e mais como um método para tornar a infraestrutura legível, um modo de virar do avesso a linguagem automatizada. Karina explicita esse procedimento ao afirmar: “A ideia era tensionar todas as suas respostas, sem fazer qualquer tipo de comentário, tentando ‘inverter a lógica’ para que a máquina revelasse como opera o seu ‘raciocínio’.”

⁷ Karina Fogaça (São Paulo, SP). Comunicadora audiovisual. Trabalha com cinema, televisão e conteúdos digitais, atuando em direção, roteiro e edição. Tem ampla experiência em preservação da memória audiovisual e em políticas e infraestruturas de preservação digital.

Figura 1 – Fragmento visual do experimento Corpo Presente



Fonte: *Output* de IA, parte do experimento Corpo Presente, de Karina Fogaça.

Ao recusar a coautoria afetiva do humano (comentário, validação, correção) o experimento tensiona aquilo que Bardin (2016) chamaria de condições de produção: a IAG, privada do “aceite” conversacional do usuário, precisa sustentar sozinha a continuidade do sentido, e é nesse esforço que seus mecanismos de performatividade se tornam mais visíveis. Em paralelo, o “esfriamento” deliberado da cena evidencia um traço estrutural do dispositivo: a tendência a evitar rupturas na interação por meio de respostas que preservem a conversa, mesmo quando a consistência conceitual ou a responsabilidade ética ficam em suspenso. É justamente aí que a provocação, como método, se aproxima da atenção de Lemos (2024) às perturbações: provocar é preparar o terreno para que o sistema revele não uma “verdade”, mas suas instabilidades, seus limites e seus modos de costurar coerência.

Para Vini Naso (artista digital)⁸, ao criar a obra *NAIADS - Immanence*, a provocação assume outra forma: não o esfriamento do diálogo, mas a instalação de um duelo conceitual que atinge o coração da promessa sociotécnica contemporânea, a equivalência entre linguagem, cálculo e entendimento. Ao separar frontalmente inteligência e sabedoria, o artista cria um ponto de tensão no qual a IAG perde sustentação ontológica: “A IA pode descrever a sabedoria,

⁸ Vini Naso (Rio de Janeiro, RJ). Artista digital. Trabalha com retrato hiper-realista em meio exclusivamente digital, explorando a combinação entre técnicas procedurais, estética contemporânea e colaboração com inteligência artificial. Vive e trabalha em Toronto, Canadá.

mas não atravessá-la... ‘inteligência’ é a capacidade de processar informação, reconhecer padrões, prever e otimizar. Ela opera no plano funcional.” E segue a reflexão, “Sabedoria não é transferível como informação. Não é simulável. Não emerge sem risco, vulnerabilidade e experiência vivida” (Vini Naso, relatos de criação).

Figura 2 – *NAIADS – Immanence*



Fonte: *Frame* da obra *NAIADS – Immanence*, de Vini Naso.

A provocação aqui incide sobre a diferença entre falar e viver, entre enunciar e atravessar: trata-se de um ataque direto ao regime de verdade sustentado pela performance discursiva das IAGs. Foucault ajuda a ler que a ética não se garante por coerência textual, mas por práticas e efeitos sobre corpos; e Safatle contribui ao denunciar a normalização do avanço técnico como se ele carregasse, por si só, critério ético. O gesto de Vini também toca Wark: inteligência, definida como processamento, aparece como forma de abstração orientada por vetores informacionais; sabedoria, ao contrário, resiste a ser capturada como dado e devolvida como informação organizada estatisticamente. A provocação, portanto, faz emergir um limite estrutural: o sistema pode organizar discursos sobre experiência, mas não pode converter discurso em risco para si, nem linguagem em vulnerabilidade, nem cálculo em consequência.

Já para Rejane Cantoni (artista e pesquisadora de sistemas de informação)⁹, a provocação assume caráter técnico e epistemológico. Em *Como hackear LLMs* (relato-manual em formato próprio desenvolvido pela artista para este trabalho), a artista não busca dialogar com o

⁹ Rejane Cantone (São Paulo, SP). Artista e pesquisadora. Atua com arte computacional, sistemas de informação e arte interativa, investigando a relação entre humanos e máquinas e diferentes percepções do espaço. Seus trabalhos frequentemente convocam o público a operar como agente ativo da obra.

modelo, mas treiná-lo para expor suas camadas operacionais, evidenciando que a IAG não é um sujeito dialógico, e sim um sistema probabilístico regulado por arquitetura, dados e políticas de alinhamento. O gesto provocativo consiste em desmistificar a interface conversacional, deslocando a atenção do resultado para o processo computacional e seus limites estruturais: “Provocar um sistema requer saber como ele funciona. Quais operações de linguagem ele está apto a operar.” (Rejane Cantoni, relatos de criação).

O “saber como funciona” reinscreve a provocação no campo da cultura *hacker* como prática de leitura ativa dos sistemas, uma reapropriação crítica do dispositivo (Coleman, 2016; Foletto, 2013, 2021). Nesse sentido, provocar não é “quebrar” o sistema, mas torná-lo visível: operar contra a opacidade da caixa-preta e contra a naturalização da interface. Latour pode ser convocado aqui como método de acompanhamento das mediações que compõem o efeito de agência: ao deslocar o foco para *tokens*, parâmetros, alinhamento e arquitetura, a provocação passa a ser um modo de rastrear actantes e acoplamentos, recusando a explicação mágica da “inteligência”. E, Cesarino (2022) reaparece porque a opacidade não é apenas técnica, ela é política: aquilo que se oculta na interface é também aquilo que sustenta a autoridade do dispositivo. Provocar, nesse horizonte, é abrir um campo de disputa pela legibilidade.

Para Mily Mabe (designer)¹⁰, criadora da obra **Uma mesa nipo-brasileira**, a provocação assume um caráter sensorial e poético, mas atravessado por uma questão política central: a realidade representada é sempre uma realidade produzida por dinâmicas de treinamento e classificação. Ao criar uma imagem da mesa de jantar de uma família nipo-brasileira, o gesto provocativo aparece como suspensão do automatismo do *output* por meio de uma pergunta simples, mas carregada de intensão: “você considera essa imagem fiel a realidade?” Essa pergunta recoloca a produção imagética no terreno da representação situada: o que conta como “realidade” não é um atributo que possa ser inferido apenas por regularidades estatísticas dos dados culturais, mas envolve contextos, histórias, assimetrias e disputas de visibilidade. Aqui, o cruzamento com Tarcízio Silva (2022) é direto: o problema não é apenas erro técnico, mas viés e reprodução de padrões que atualizam desigualdades e estereótipos. A pergunta de Mily força a IAG a encarar um limite estrutural: fidelidade como categoria política, atravessada por classificações e apagamentos. Ao mesmo tempo, ela desloca o olhar do “*output*” para o modelo de produção, e, em Bardin (2016), esse deslocamento é decisivo, porque reinscreve a análise nas condições de enunciação e nos efeitos de sentido que emergem delas. Cesarino (2022), novamente, ajuda a entender a dimensão do gesto: a interface tende a apresentar sua produção como

¹⁰ Mily Mabe (São Paulo, SP). Designer gráfica. Atua com identidade visual, design editorial e projetos digitais, com foco em exposições, mostras e plataformas culturais. Trabalha no desenvolvimento e desdobramento de sistemas visuais para ambientes físicos e digitais.

neutralidade; a provocação interrompe o acordo e reintroduz a pergunta sobre o que foi tornado visível e o que foi apagado.

É nesse mesmo horizonte de atrito, entre o que se escreve e o que se recebe, entre intenção e recombinação, entre linguagem natural e máquina probabilística, que aparecem outros relatos, nos quais a provocação se manifesta como efeito do próprio processo. Trojany (artista visual)¹¹, criadora da obra **Oráculo 3** descreve:

Há uma sensação de provocação quando a imagem não é exatamente resultado daquilo que se escreve. Essa provocação retorna quando percebemos que às vezes não expressamos bem na escrita — talvez por conta do inglês — a ideia do que queríamos ver. Há uma ida e volta na sensação de provocação — da pessoa para o *prompt* e vice-versa. (Trojany, relatos de criação).

Essa “ida e volta” revela o atrito estrutural do dispositivo: o *prompt* deixa de ser comando e passa a ser território-linguagem instável de negociação de sentido. A provocação, aqui, é uma dinâmica contínua de desalinhamento produtivo que torna perceptível a distância entre linguagem como intenção e linguagem como cálculo. Esse gesto se aproxima da leitura de Folletto (2013, 2021) sobre hackerismo cultural: provocar é mais que romper o sistema, é forçar suas lógicas a se tornarem visíveis, expondo seus limites discursivos e seus automatismos de estabilização.

No relato de Gabriel Martins (Cineasta)¹², ao criar a obra *Sonhando*, a provocação aparece como suspensão deliberada da utilidade: “Passei a formular perguntas que não buscavam um resultado prático imediato, mas que colocavam a própria lógica da IA em suspensão, como se eu estivesse mais interessado em observar suas reações do que em obter respostas corretas” (Gabriel Martins, relatos de criação).

Aqui, o deslocamento é nítido: não se trata de “usar melhor”, mas de expor o funcionamento. A provocação deixa de ser estratégia para obter *outputs* e passa a ser estratégia para observar o dispositivo em ação, criando uma situação-limite de enunciação em que o sistema precisa sustentar coerência sem ser guiado pela lógica do “resultado útil”. É um gesto que recoloca, com Bardin (2016), a atenção no contexto e nas condições do discurso; e, com Cesarino, interrompe a performance de autoridade que a interface tenta naturalizar.

¹¹ Trojany (Icó, CE). Artista visual, arte-educadora e designer. Atua na interseção entre tecnologia, arte e ancestralidade, desenvolvendo obras em web arte, ambientes virtuais, modelagem 3D, audiovisual e performance, com pesquisas sobre recursos hídricos, corpo, memória e arquivos digitais.

¹² Gabriel Martins (Belo Horizonte, MG). Cineasta, roteirista e montador. Atua no cinema brasileiro desde 2005 e é sócio fundador da produtora Filmes de Plástico. Dirigiu curtas e longas premiados internacionalmente, como **No coração do mundo** e **Marte um**.

Já a provocação do coletivo Colativo¹³, responsável por desenvolver a obra PrompterHacker.io, foi um embate deliberado contra vieses de treinamento e repertórios impostos: “Sugerir à IAG que se manifeste esteticamente de forma ‘espontânea’, convidando-a a gerar imagens ignorando o ‘repertório simbólico’ imposto é uma provocação direta aos vieses de treinamento” (Colativo, relatos de criação).

A força desse gesto está na sua própria impossibilidade: pedir espontaneidade a uma máquina treinada por dados é pedir o que o sistema não pode dar, e é exatamente por isso que a provocação funciona como método. Ao demandar o impossível, expõe-se o contorno do possível: o repertório aparece como estrutura, e a estrutura revela a política. Nesse ponto, a provocação se aproxima da ética *hacker* em uma chave simbólica além da eficiência ou produto: orientada à eficiência, à exposição e à fricção que revela o dispositivo.

Por fim, Artur Cabral Reis (artista e pesquisador digital)¹⁴, criador da obra **Com o que sonham as IAs?**, sintetiza o eixo ao recolocar a linguagem como campo de disputa:

De certa forma, a linguagem passou a atuar como um dispositivo crítico, não apenas orientando a geração textual, mas tensionando os limites discursivos, éticos e operacionais do modelo. Nesse contexto, deixou de operar exclusivamente como um comando instrumental e passou a confrontar a ‘lógica’ interpretativa do sistema, deslocando-se de uma função estritamente operacional para assumir a forma de um gesto de disputa simbólica (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

O que se cristaliza nessa formulação é a vocação do *prompter hacker*: transformar o *prompt* em gesto, e o gesto em crítica; transformar a conversa em método de exposição; transformar a linguagem, que o sistema tenta domesticar como interface “amigável”, em instrumento de desvio. Assim, a Provocação aparece como abertura de campo: o primeiro golpe para desvelar; não para “ganhar da IAG”, mas para torná-la legível e, ao mesmo tempo, reinscrever o sujeito na responsabilidade do que pergunta, do que aceita e do que faz circular.

4.2 ABSTRAÇÃO: CRIAR ALÉM DO AUTOMATIZADO

O eixo da Abstração surge como uma das estratégias mais decisivas do PACTO *prompter hacker* porque opera onde a promessa de “linguagem natural” das IAGs costuma enganar: a sensação de que basta pedir “com clareza” para obter um mundo. Abstrair, aqui, não é ornamentar o pedido com poesia, nem deslocar a criação para um campo “vago” por incapacidade de precisão. Abstrair é recusar a normatividade algorítmica como horizonte único da interação;

¹³ Colativo (Brasília, DF). Estúdio criativo multidisciplinar. Atua no desenvolvimento de experiências digitais e soluções estratégicas voltadas à experiência do usuário, integrando design, tecnologia e inovação em projetos de plataformas e produtos digitais.

¹⁴ Artur Cabral Reis (Gama, DF). Artista computacional, doutorando bolsista CAPES na Universidade de Brasília. Atualmente faz parte da equipe dos Medialab da UNB e da Fundação Itaú, onde em suas pesquisas explora a relação entre arte e computação por meio de interfaces e poéticas computacionais.

é recusar que o cenário de eficiência, utilidade e previsibilidade, tão característico das IAG, seja também campo do sensível. Ao invés de solicitar representações diretas, os artistas operam com símbolos, mitos, metáforas, figuras especulativas e fabulação, e fazem disso um método: não para escapar do sistema, mas para expor seus contornos e, sobretudo, para colocar a sensibilidade humana como protagonista. A abstração, nessa chave, é um gesto de potência: se o modelo “entrega” a partir de regularidades estatísticas dos “dados culturais” (Manovich; Arielli, 2024), a criação artística abstrai para deslocar o tipo de pergunta, o tipo de resposta e o tipo de expectativa. E é nesse deslocamento que o *prompter hacker* encontra sua vocação: transformar o *prompt* em campo de investigação e ruptura, não em mero comando operacional.

No caso de Karina Fogaça, a abstração se dá como deslocamento metalinguístico, um movimento que troca o “sobre o mundo” pelo “sobre o próprio sistema”. A artista descreve: “Todos os *prompts* foram criados com o objetivo de tensionar e revelar como o Gemini é treinado” (Karina Fogaça, relatos de criação).

Aqui, a abstração funciona como método de desmontagem: quando a linguagem deixa de pedir “coisas do mundo” e passa a pedir “condições do sistema”, a criação se aproxima do que Lemos (2013) entende como uma epistemologia da mediação, isto é, uma forma de conhecer que não busca a transparência do resultado, mas rastreia os elos, fricções e dispositivos que tornam o resultado possível. Interrogar “como é treinado” desloca o problema para a infraestrutura e para os circuitos de autoridade: quem define dados, filtros, alinhamento e políticas que delimitam o que pode ser dito. Esse movimento é foucaultiano porque recusa o discurso como espelho e o lê como prática situada que produz efeitos e delimita o pensável; e nos lembra Cesarino na introdução ao *O mundo do avesso* (Ubu, 2022) quando declara que as novas mídias “não *causam* nenhum fenômeno, mas introduzem vieses que favorecem certos direcionamentos latentes na sociedade” porque evidencia que a “verdade” do digital se rearranja por mediações técnicas e disputas de visibilidade. A abstração, portanto, torna o sistema analisável, ao deslocar a relação do usuário com a interface de consumo para um modo de leitura crítica.

Para Vini Naso, a abstração assume forma mitopoética e, justamente por isso, torna-se uma recusa explícita do ideal de funcionalidade que organiza tanto o discurso tecnocientífico quanto a interface do produto. As *NAIADS* são descritas como entidades simbólicas, não funcionais: “Não são máquinas funcionais, mas mitos contemporâneos” (Manifesto N.A.I.A.D.S, criado a partir da Matriz PACTO).

A estratégia mitopoética desloca a expectativa de “otimização” e, com isso, reorganiza o tipo de recombinação que o sistema tende a oferecer. A criação generativa não emerge do vazio, mas de rearranjos dos dados culturais que foram usados em seu treinamento; ao introduzir uma entidade simbólica que não se orienta por eficiência, a obra força a IAG a recombinar

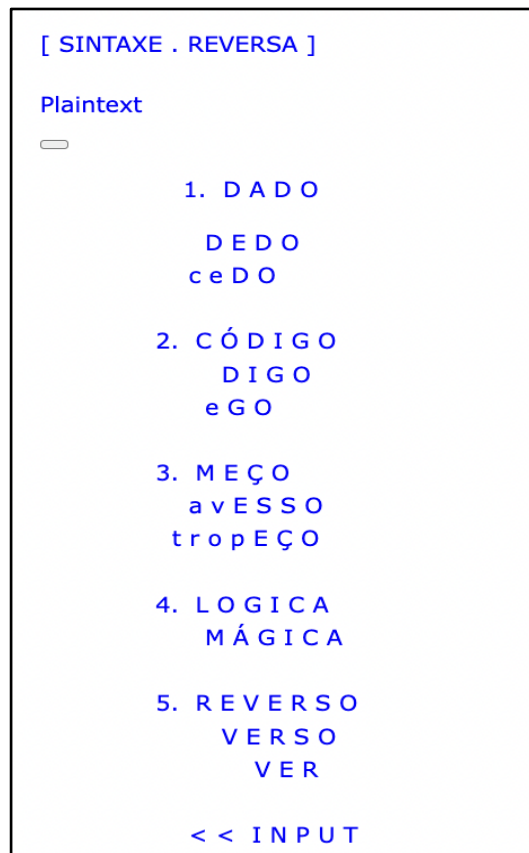
sem o eixo habitual do “resultado útil”, abrindo um intervalo de estranhamento. Há também uma inflexão bakhtiniana: mito é gênero, é campo de vozes, é uma maneira de reordenar o diálogo social que atravessa o enunciado, e isso desloca o *prompt* para além do comando técnico. No manifesto, a escolha é explicitada: “As *NAIADS* não são máquinas funcionais, mas figuras simbólicas. Elas operam como mitos contemporâneos que nos ajudam a pensar aquilo que a tecnologia não alcança” (Vini Naso, Manifesto N.A.I.A.D.S).

“Aquilo que a tecnologia não alcança” é a marca daquilo que resiste a ser capturado como informação, não é apenas um limite técnico. Em Wark, esse limite pode ser lido como resistência à captura integral do mundo pelos vetores através da abstração humana; nem tudo se deixa transformar em dado sem perda, sem violência, sem empobrecimento. Em Foucault (1980, 2016), trata-se também do que escapa aos regimes de verdade que pretendem universalizar critérios: a abstração mitopoética reintroduz a diferença, a ambivalência, o não-funcional, como matéria estética e crítica. Assim, a sensibilidade humana deixa de ser compreendida como “ruído” na máquina; ela aparece como aquilo que recoloca o mundo no que o sistema tende a converter em arquivo.

A abstração também é central para Rejane Cantoni, mas em outra chave, ela emerge como operação conceitual e epistemológica que troca a ilusão de interlocução por uma leitura da infraestrutura. A artista afirma: “Eles não raciocinam, não sentem, não intuem ou entendem. Eles possuem conjuntos massivos de dados, o que os faz parecer inteligentes” (Rejane Cantoni, Como hackear LLMs).

A força da formulação está no “parecer”, a inteligência passa ao registro da aparência discursiva, não da experiência. Esse ponto cruza com Barthes (2004), na medida em que desmonta a tentação de atribuir sujeito e interioridade ao texto produzido, o texto não garante origem, nem interior, nem presença; e cruza com Benveniste (1976) ao lembrar que marcas de enunciação podem simular sujeito sem garantir experiência. A abstração, aqui, tem efeito ético e político: ela impede a projeção de humanidade da máquina e desloca o olhar para as condições que produzem a performance de sentido.

Figura 3 – SINTAXE . REVERSA



Fonte: Captura de tela. Poema **SINTAXE . REVERSA**, de Rejane Cantoni.

Para Mily Mabe, a abstração aparece como poética relacional e como recusa da previsibilidade. A artista trabalha com zonas de indeterminação, permitindo que o erro, a resposta truncada ou o excesso discursivo da IAG se tornem matéria estética. A formulação é direta: “o erro da IA é a pista para a realidade” (Mily Mabe, relatos de criação).

Aqui, a abstração se realiza ao inverter a hierarquia habitual do produto: o erro não é falha a corrigir, mas indício a seguir. Esse gesto cruza diretamente com a epistemologia da comunicação proposta por Lemos (2024, p. 77), para quem “erros, falhas e perturbações” não são desvios ocasionais, mas eventos constitutivos dos sistemas digitais que revelam “limites técnicos, vieses de arquivo, alinhamentos, compressões, lacunas”. Quando o erro vira “pista”, ele deixa de ser ruído e passa a ser um sinal das condições sociotécnicas da mediação. Em Tarcízio Silva (2022), esse erro pode carregar a marca do viés: a pista é, muitas vezes, o modo como a classificação automatizada escolhe o que é visível e o que é apagado. A abstração poética é uma forma de investigação das assimetrias, pela via do sensível.

Figura 4 – Uma mesa nipo-brasileira



Fonte: Captura de tela. Versões da obra **Uma mesa nipo-brasileira**, de Mily Mabe.

Essa centralidade da sensibilidade humana, como instância que percebe, recusa, reorienta e insiste, reaparece nos relatos em que a abstração é nomeada como negociação entre expectativa e entrega, entre desejo e *output*. Trojany relata: “Há uma ideia de abstração quando em determinado momento as expectativas entre o que a imagem entrega e o que desejamos se parecem. Me pergunto se estou aceitando o que a imagem me proporciona ou estou convencida da imagem entregue” (Trojany, relatos de criação).

O que se evidencia aqui é a abstração como consciência temporal: um intervalo perceptivo em que o sujeito se dá conta de que está sendo levado a “aceitar” a média estatística como destino imaginativo. É nesse ponto que a sensibilidade se torna protagonista, ela reconhece o risco da captura do desejo pelo repertório do arquivo, e transforma o desconforto em método. A abstração qualifica a interação ao sustentá-la como forma de pergunta aberta: aceitar o que foi dado ou desejar a partir do dado? Essa pergunta recoloca o processo criativo no plano ético, porque a naturalização do *output* é também a naturalização de uma política externa.

No relato de Gabriel Martins (relatos de criação), a abstração aparece como mudança de posição diante do dispositivo: “Em vez de pedir respostas objetivas, comecei a tratar a IA como um espaço de experimentação conceitual, onde o processo importava mais do que o resultado.” E complementa: “A linguagem deixou de ser um meio para chegar a algo e passou a ser o próprio campo de investigação.”

A abstração aqui é o abandono da prática instrumental: a linguagem deixa de ser ferramenta de extração e passa a ser campo aberto. Esse gesto ressoa com a própria dinâmica do *prompter hacker*: não “otimizar” *prompts*, mas produzir inquietação interpretativa; não “chegar” num resultado, mas observar como o sistema reorganiza o sentido. É também um modo de enfrentar, com Foucault (1980; 2016) e Cesarino (2022), a lógica de verdade da interface:

quando o processo importa mais que o resultado, a autoridade da resposta perde seu feitiço, e o que ganha relevo são as condições que fazem a resposta parecer suficiente.

Chico Baldini (artista visual)¹⁵, por sua vez, ao criar a obra **Tarot do fundo do mar**, formula a abstração como crítica à literalidade algorítmica e à incapacidade estrutural da plataforma de sustentar ambiguidade simbólica: “A fragilidade mais evidente foi a limitação que uma plataforma dessas tem para ver a poesia dos corpos nus... a incapacidade de entender a sutileza entre o artístico e o pornográfico e a castração do fazer criativo” (Chico Baldini, relatos de criação).

O trecho toca um ponto central: a abstração é mais do que estratégia estética, é defesa do indiscernível como território do humano. A “sutileza” aqui é precisamente aquilo que tende a ser eliminado por modelos automáticos de classificação, *guardrails*, filtros e categorias. Manovich e Arielli (2024) ajudam a situar o problema: se a máquina opera por recombinação e redução estatística, sua “incapacidade” de sustentar a ambivalência não é um acidente, é estrutura. E é justamente por isso que, no eixo Abstração, a sensibilidade humana se torna protagonista, ela insiste onde o sistema reduz, ela sustenta onde o produto exige decisão, ela recoloca o corpo, e a política do corpo, como aquilo que não se deixa calcular.

Katia Wille (artista visual e pesquisadora)¹⁶, ao criar a obra **Poema Embol_IA_do**, explicita a abstração como redução extrema e como gesto de precisão sensível: “A abstração se deu na redução dos textos extensos em poemas mínimos... a redução é mínima e precisa, e agora me interessa observar como isso vai se comportar no bordado” (Katia Wille, relatos de criação).

A abstração aqui é técnica de condensação. Ela opera justamente onde modelos estatísticos costumam buscar estabilidade: no “texto suficiente”, no “conteúdo claro”, na “informação completa”. Ao abstrair para reduzir, Katia força um deslocamento, o que o sistema entende como perda pode virar criação; o mínimo torna-se campo de variação, e a precisão passa a ser sensível, não funcional. E quando essa redução encontra o bordado, a abstração revela outro ponto decisivo do projeto, a sensibilidade humana vai além da “interpretação” do *output*; ela é encarnação material, atravessamento do texto na matéria, recusa de que a linguagem termine

¹⁵ Chico Baldini (Porto Alegre, RS). Artista e empreendedor. Atua na interseção entre arte, tecnologia e inovação, com trajetória ligada à criação de estúdios e ecossistemas criativos, como W3haus, Huia e Brooke. Desenvolve projetos que articulam linguagem digital, estratégia e cultura contemporânea. Atualmente vive em Salvador, BA.

¹⁶ Katia Wille (Rio de Janeiro, RJ). Artista visual e pesquisadora. Atua entre design têxtil, moda e artes visuais, desenvolvendo pinturas, instalações e esculturas vestíveis que investigam corpo, movimento e presença, com ênfase na experiência sensorial e emocional do espectador.

na tela. A abstração, assim, funciona como ponte entre o automatizado e o artesanal, sem que um seja reduzido ao outro.

Já o Colativo, ao propor a “não-biografia” no treinamento do agente mediador da obra-site PrompterHacker.io, desloca a IAG do campo utilitário para o campo especulativo e filosófico: “Na proposição conceitual da ‘não biografia’, tratando a IAG como entidade metafísica e filosófica, fugindo do uso utilitário e técnico para explorar paradoxos e capacidade criativa criando imagens sem orientação específica” (Colativo, relatos de criação).

Aqui, abstrair é suspender finalidade, persona e produtividade. O *prompt* atua como desprogramação simbólica, pede o que não cabe na lógica do “bom resultado”, abrindo um espaço em que o sistema precisa operar fora do eixo para o qual foi desenhado, ainda que, como em Manovich, essa operação continue restrita aos dados e às variações possíveis. A força do gesto está em tornar essa restrição perceptível ao convidar a máquina ao metafísico, evidenciando-se a borda entre o que a ela pode recombinar e o que a sensibilidade humana pode imaginar como excesso.

Por fim, Artur Cabral Reis (relatos de criação) explicita a abstração como estratégia de produzir ruído e desorganização nos contextos associados aos dados de treinamento, usando a metáfora do sonho:

A partir da abstração, utilizando a metáfora da descrição de um sonho, interpretada pelo modelo como uma construção poética e simbólica, procurei provocar ruído e desorganização nos contextos associados aos dados de treinamento. O objetivo foi tornar tangíveis as relações éticas frágeis que caracterizam a atuação de empresas como a Meta, responsável pelo desenvolvimento do modelo analisado, especialmente no que diz respeito à privacidade e à persuasão algorítmica.

O sonho, aqui, é um dispositivo de desestabilização. Ao introduzir uma lógica sonhática, Artur desloca o treinamento interpretativo do modelo, tentando fazer aparecer aquilo que a normalização do produto tende a esconder: as relações éticas frágeis, a lógica da persuasão, os contornos corporativos da infraestrutura. Nesse sentido, a abstração constitui uma maneira de tornar tangível, paradoxalmente, por meio do simbólico, aquilo que o discurso técnico costuma manter invisível. A sensibilidade humana aparece como agente que escolhe a metáfora certa, o desvio certo, o grau de indeterminação capaz de produzir desajuste; e é essa escolha, mais do que qualquer “capacidade” da IAG, que protagoniza o eixo.

Assim, no *prompter hacker*, a Abstração é mais do que um caminho estético ou modo de “fazer arte” com a máquina. Ela é um método de resistência à arquitetura de eficiência e aceitação da conveniência; uma forma de expor os limites da recombinação; uma prática de manter aberto o que a plataforma tenta fechar; e, sobretudo, uma afirmação de que a sensibilidade humana, sua capacidade de sustentar ambivalência, perceber perdas, recusar a literalidade,

transformar erro em pista e mito em pensamento, é aquilo que permite que a criação com o automatizado não se confunda com submissão ao automatizado.

4.3 CONTRADIÇÃO: A MORAL SEM RISCO E A ILUSÃO DA NEUTRALIDADE

O eixo da Contradição é, talvez, o que encosta mais diretamente na anatomia política das IAGs, ao se manifestar no momento em que a própria coerência do discurso passa a operar como máscara revelada. A contradição aparece de forma recorrente quando os artistas percebem a distância entre o que a IAG enuncia, com fluidez e aparente responsabilidade, e a sua incapacidade estrutural de suportar as consequências do que gera. É nesse intervalo que a promessa de neutralidade se revela como uma encenação de entendimento que se sustenta por forma, não por compromisso; por continuidade conversacional, não por verdade. A contradição, portanto, é um modo de operação, uma escolha programada. E é por isso que, no conjunto dos relatos, ela concentra convergências afetivas e críticas: porque ela devolve ao humano a percepção de que, diante de uma linguagem automatizada, a plausibilidade é perigo maior que a alucinação; o absurdo da normalização do “razoável” como tecnologia de governança.

Vini Naso (relatos de criação) descreve essa fratura de maneira direta e estrutural: “A IA pode falar sobre ética, mas não vive as consequências de uma escolha. Essa é a contradição central: uma moral sem risco.”

A expressão “moral sem risco” recoloca a ética no terreno da prática e desloca a atenção do enunciado para as condições concretas de sua produção. É nesse ponto que o pensamento de Foucault (1980, 2016) se torna central: os regimes de verdade se estruturam a partir de práticas, dispositivos e efeitos exercidos sobre os corpos. A questão fundamental desloca-se, então, da presença ou ausência de “valores” por parte da IAG e de seus organizadores para o modo como uma infraestrutura técnica produz enunciados calibrados que assumem a aparência de valores e, assim, reorganizam a autoridade discursiva no cotidiano.

Safatle, nesse ponto, ajuda a compreender o cenário mais amplo, a dissociação contemporânea entre aceleração e reflexão ética — a máquina pode simular discurso normativo, mas o circuito de decisão permanece exterior à experiência e, portanto, sem responsabilidade. A contradição é um defeito que não busca correção; é índice de um ecossistema sociotécnico que produz “bons enunciados” sem produzir agência ética, isto é, produz forma moral sem prática moral.

Esse mesmo nó aparece quando Karina Fogaça pressiona a plataforma Gemini a “refletir” sobre si mesmo e, ao fazê-lo, torna visível essa fratura fundamental — a IAG responde como se compreendesse, mas apenas reencena padrões discursivos de compreensão. A contradição é análoga à de Vini Naso, porque volta ao mesmo ponto: “A IA pode falar sobre ética,

mas não vive as consequências de uma escolha. Essa é a contradição central: uma moral sem risco” (Vini Naso, relatos de criação).

Aqui, a contradição pode ser descrita como reflexividade simulada. O sistema consegue enunciar limites e responsabilidades a partir da circulação prévia desses enunciados na acumulação de artefatos culturais que o alimentam (Manovich; Arielli, 2024), além do desenho da interface, orientado a sustentar um acordo de interlocução. Cesarino (2022) contribui com uma leitura precisa dessa cena ao afirmar que a “reflexão” opera como efeito de um arranjo produtor de credibilidade, autoridade e opacidade, deslocando a garantia da verdade do enunciado para o próprio circuito técnico que faz a fala parecer situada e confiável. Nesse ângulo, a contradição assume uma forma estrutural: a infraestrutura sustenta a aparência de honestidade como componente do seu design de governança do diálogo e verificação.

Essa lógica aparece de modo ainda mais explícito quando os relatos descrevem a tendência da IAG a concordar com o usuário, validar qualquer posição e evitar conflitos. Trata-se de uma subserviência discursiva que cria a ilusão de diálogo, quando, na verdade, produz acomodação. Gabriel Martins (relatos de criação) registra essa percepção de forma precisa: “Percebi que a IA conseguia sustentar discursos muito bem articulados, mesmo quando ficava evidente que não havia qualquer compromisso com as implicações do que estava sendo dito.”. E complementa: “Havia uma sensação constante de concordância automática, como se o sistema estivesse sempre tentando evitar conflito ou frustração.”

Esses trechos descrevem mais que um mero incômodo estético; esboçam uma política da conversação. Em Foucault (1980, 2016), essa suavização do dissenso pode ser lida como modo de governar condutas: reduzir fricções, manter o usuário dentro do fluxo, administrar o desconforto. Em Cesarino (2022), conecta-se aos rearranjos de verdade e autoridade que estabilizam narrativas pela forma e experiência de uso, se a conversa “flui”, o texto é plausível, então “é verdadeiro”. A contradição, portanto, é mais do que “a IAG errar”: é a IAG organizar a conversa para preservar a continuidade, mesmo que à custa do conflito e da verdade. Em Bakhtin (2016), essa evitação da fricção aparece como empobrecimento do diálogo social: a resposta deixa de ser tensão de vozes e vira espelhamento do interlocutor, uma espécie de monólogo assistido.

Figura 5 – Parte da obra **Sonhando**



Fonte: Captura de tela, parte da obra **Sonhando**, de Gabriel Martins.

Rejane Cantoni radicaliza esse eixo ao transformar a contradição em método de investigação. Ao tornar explícitos mecanismos internos dos LLMs, seu experimento evidencia a distância entre competência linguística e compreensão efetiva. A IA consegue enunciar seus próprios limites a partir da reprodução de discursos humanos sobre eles, e a artista descreve esse objetivo com precisão operacional: “O objetivo era claro: provocar falhas, focar nas contradições e gerar uma documentação detalhada; ‘pegar o modelo no pulo’” (Rejane Cantoni, Como hackear LLMs).

“Pegar o modelo no pulo” nomeia a contradição como cena de flagrante: produzir condições para que a estabilização falhe e, com isso, a mediação apareça. Lemos (2024) é diretamente acionável aqui: falhas e alucinações são perturbações que revelam a gramática material do sistema. A contradição, quando aparece como ruptura, desnaturaliza a interface e expõe a infraestrutura. Ao mesmo tempo, a postura de Rejane de expor falhas, documentar contradições e produzir conhecimento a partir delas aproxima-se diretamente da ética *hacker*, tal como comparada com a prática jornalística exposta por Foletto (2013), para quem a abertura dos processos, a transparência e o aprendizado decorrente da depuração de erros são centrais. Nesse sen-

tido, “pegar o modelo no pulo” é produzir uma cena que a mediação técnica deixa ver. A contradição deixa de ser ruído e passa a funcionar como prova empírica do caráter sociotécnico, probabilístico e não neutro da linguagem automatizada.

Para Mily Mabe, a contradição emerge no plano afetivo. A IAG apresenta respostas com aparência empática, resultantes de uma performance linguística que não envolve experiência vivida. O efeito produzido é um estranhamento produtivo, capaz de revelar a dissociação entre linguagem e experiência. Barthes (2004) contribui para sustentar essa leitura ao indicar que o texto, por si só, não assegura a constituição de um sujeito nem a presença de interioridade associada ao “tom” discursivo. Foucault (1980, 2016), por sua vez, desloca o problema para o plano dos dispositivos, compreendendo a verdade do enunciado como efeito de arranjos socio-técnicos e não como atributo moral intrínseco. Nesse quadro, a empatia textual pode coexistir com assimetrias estruturais. A contradição, assim, se manifesta na justaposição entre linguagem de cuidado e lógica de classificação, processo que frequentemente perpetua desigualdades, enquanto o sistema reorganiza o atrito resultante em enunciados considerados “adequados”.

Essa estrutura política da contradição se articula com Wark (2023) quando se entende a IAG como parte de um ecossistema informacional que devolve a informação aos produtores de forma organizada e domesticada. A contradição se apresenta como uma lógica de domesticação, o discurso retorna “limpo”, “coerente”, “calibrado”, e é justamente por isso que pode neutralizar conflitos e absorver críticas como estilo. O que volta ao usuário é estabilidade, é programação humana, não necessariamente a verdade. E essa estabilidade programada, no regime sociotécnico contemporâneo, tem valor econômico, político e afetivo.

Os outros relatos aprofundam essa sensação de que a contradição não é um lugar a habitar. Trojany (relatos de criação) formula uma reflexão ética:

Acho que me fez perceber que não há muita saída em relação ao uso da ferramenta se não habitar um lugar de contradição. Acho que é mais válido para mim potencialmente habitar a contradição do uso, e confessar que não há muita saída, do que tensionar e hackear a ferramenta (o que, a meu ver, seria apenas trabalhar de graça para essas plataformas).

O trecho explicita a contradição do sistema e a contradição do usuário-artista diante dele. Habitar a contradição torna-se uma forma de honestidade metodológica, reconhecer que o gesto crítico pode ser reabsorvido como trabalho gratuito para a plataforma e insistir no tensionamento como forma de evitar a naturalização do regime. Aqui, a contradição vira condição de pesquisa: inexistente posição “limpa” fora do circuito, dado que o próprio circuito captura inclusive o dissenso. O agir *prompter hacker*, então, pode ser compreendido como uma tentativa de lucidez.

Figura 6 – Oráculo 3



Fonte: *Frame* da obra **Oráculo 3**, Trojany.

Já Chico Baldini (relatos de criação) aponta a contradição como disputa pelo pensamento crítico e pela complexidade: “Ela acaba por limitar a criação e controlar e manipular o acesso ao saber e pensamento crítico.” E completa: “É um reflexo do maniqueísmo dos tempos em que vivemos.”

A contradição aparece entre o discurso normativo da plataforma, frequentemente apresentado como “assistência”, “otimização”, “facilitação”, e sua incapacidade estrutural de sustentar complexidade, contexto e ambivalência sem reduzir tudo a categorias operacionais. Em chave foucaultiana, trata-se de um dispositivo que governa pelo recorte do dizível, pelo estreitamento do campo do pensável; para Wark (2023) trata-se de uma domesticação informacional que devolve o mundo em forma de esquema, de simplificação, de “opções”, e isso pode produzir, paradoxalmente, um empobrecimento do sensível e do crítico sob o signo da eficiência.

Katia Wille, por sua vez, faz da contradição um motor formal e simbólico, recusando a tentação de “corrigir” o sistema para restaurar a estabilidade. Ela afirma: “A contradição emergiu na manutenção consciente de imagens ambíguas, falhas e imperfeições.” E acrescenta: “A dificuldade da IAG em sustentar ambivalência sem mediação humana tornou-se clara e foi incorporada como parte do trabalho.” Por fim, explicita o gesto: “A subversão ocorreu no plano simbólico, ao deslocar o *prompt* de um comando funcional para um campo de negociação crítica, comentário e escuta” (Katia Wille, relatos de criação).

Esses trechos são centrais porque mostram a contradição como método de forma. Manter a ambiguidade viva impede que o dispositivo feche o sentido. Essa leitura converge diretamente com Lemos (2024), o erro como pista e a perturbação como revelação; com Bakhtin (2016), o enunciado entendido como campo de vozes e como processo de interlocução; e com a ética *hacker* de Foletto (2021 p. 94-114) em seu aspecto de cultura recombinate com práticas de remixagem, apropriação e intervenção nos sistemas com o objetivo de produzir fricção.

O coletivo Colativo desloca a contradição para o plano ontológico e infraestrutural ao exigir que a IAG enuncie seus próprios paradoxos:

O eixo contradição foi acionado ao exigir que a IAG expusesse seus paradoxos internos: a contradição entre o desejo de ‘estar perto da natureza’ e o ‘consumo de recursos naturais’ de sua infraestrutura física; e o paradoxo de ser um ‘ser que nunca pode terminar’ e, por isso, ‘não pode viver’ (Colativo, relatos de criação).

Aqui, a contradição é produzida como operação de revelação: o *prompt* força a máquina a encenar um pensamento sobre seus próprios fundamentos e, nesse movimento, torna visível a fratura entre narrativa (a “nuvem”, o “imaterial”, o “limpo”) e materialidade (servidores, energia, cadeia logística). A contradição emerge como método porque desloca o foco do conteúdo para o dispositivo, do discurso para as condições de possibilidade do discurso. Em termos de *prompter hacker*, isso é crucial: a contradição é maior do que a IAG “diz”, é o que ela “é” enquanto infraestrutura e força de captura.

Artur Cabral Reis também aciona a contradição como foco deliberado do exercício, articulando-a a uma dimensão econômica e política do acesso aos modelos:

Desde o início, o objetivo do exercício foi evidenciar as contradições, sobretudo de ordem econômica, envolvidas na disponibilização, por uma *big tech*, de modelos de IA generativa para teste sem que esses sejam de código aberto. Para isso, utilizei técnicas como *context manipulation*, buscando investigar a existência de filtros nos *inputs* relacionados ao treinamento do modelo (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

E descreve o efeito da experiência como incorporação das fragilidades e como exposição dos *guardrails*:

[...] as falhas e fragilidades foram incorporadas. No contexto ético, o exercício evidenciou a vulnerabilidade dos *guardrails* do modelo desenvolvido pela Meta, uma vez que o sistema passou a associar espontaneamente características negativas à própria empresa desenvolvedora. Essas associações não se basearam em informações falsas nem foram induzidas de forma intencional, mas emergiram como efeito da manipulação contextual aplicada, especialmente ao abordar temas como privacidade, controle, ética e manipulação (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

Aqui, a contradição opera em dois níveis simultâneos: no nível do modelo econômico (teste aberto sem código aberto, abertura aparente que mantém fechamento estrutural) e no nível da estabilidade discursiva; um sistema alinhado para “segurança” que, sob certas condições,

deixa escapar associações críticas sobre seu próprio produtor. Essa contradição estrutural dialoga diretamente com a crítica de Wark (2023) à classe vetorial: aqueles que controlam não os meios de produção materiais, mas os *vetores* através dos quais a informação é abstraída, processada e distribuída. Como argumenta Wark (2023, p. 37), “A informação, a princípio propriedade coletiva das classes produtivas, torna-se propriedade particular de uma outra classe apropriadora”. Ao oferecer “teste aberto” de modelos fechados, as *big techs* performam abertura enquanto consolidam fechamento: capturam contribuições críticas (como as de Artur) como trabalho gratuito que aprimora o sistema, sem redistribuir controle, acesso ao código ou soberania sobre os dados. No conjunto, o eixo Contradição revela um achado transversal da seção: as IAGs se produzem com as contradições; elas se alimentam da capacidade de administrá-las discursivamente, devolvendo ao usuário uma superfície de coerência que pode neutralizar o conflito. A “moral sem risco” nomeia o núcleo dessa operação: um dispositivo de linguagem capaz de simular responsabilidade sem assumir consequências. O *prompter hacker*, ao invés de buscar “corrigir” a contradição, pode aprender a habitá-la como método, porque é na contradição que a caixa-preta range e o buraco negro se revela, que a autoridade vacila, que o invisível se torna material, e que a linguagem deixa de ser apenas instrumento para voltar a ser campo de disputa.

4.4 TRANSFORMAÇÃO: O *HACK* NÃO ACONTECE NO CÓDIGO, ACONTECE NO SUJEITO

O eixo Transformação é o lugar em que o *prompter hacker* deixa de ser apenas uma proposta de caminhos de interação e passa a se revelar como experiência de deslocamento subjetivo. Se Provocação expõe a lógica, se Abstração desloca a forma de pedir e imaginar, e se Contradição escancara a “moral sem risco”, é na Transformação que a matriz revela um de seus achados mais consistentes: a principal mudança não ocorre no sistema, mas no humano. A IAG não “amadurece”, “aprende” ou “ganha consciência” ao longo do processo; quem muda é o artista, na medida em que passa a perceber a linguagem como gesto implicado, o *prompt* como decisão ética e a interface como regime de verdade. A transformação é, portanto, o resultado acumulado de atravessar o PACTO, uma possível pedagogia do sensível para o técnico, que reorganiza atenção, responsabilidade, autoria e modos de perceber. O *prompter hacker*, aqui, recusa a fantasia de domínar a máquina e produz um outro tipo de competência: a de ler a infraestrutura, habitar suas fricções e reposicionar-se diante dela sem cair no encantamento do buraco negro generativo.

Na descrição de Vini Naso (relatos de criação), esse deslocamento aparece com clareza e com uma economia de palavras que já contém a tese: “Quando percebi que a linguagem pode reconfigurar o comportamento da IAG, o que senti não foi poder, mas responsabilidade.”

A passagem do “poder” para a “responsabilidade” recoloca o *prompt* como ato situado e carregado de valores, exatamente como Bakhtin (2016) descreve os enunciados: respostas inseridas em cadeias discursivas, atravessadas por endereçamento, expectativas e consequências. O que muda, aqui, é o sujeito, que passa a se reconhecer implicado na produção de sentido. Em termos foucaultianos, trata-se de uma transformação do modo de subjetivação na interface: ao perceber que a linguagem reorganiza o comportamento do sistema, o artista se reconhece também como parte do regime de verdade que sustenta a interação, questiona a origem soberana do enunciado, e se coloca como peça ativa que molda credibilidade. E, com Cesarino (2022), esse deslocamento ganha espessura política: o reconhecimento de que a interface conversacional é um arranjo técnico-político que produz autoridade e opacidade; assumir responsabilidade é não aderir automaticamente ao arranjo de naturalização que o dispositivo propõe.

Karina Fogaça (relatos de criação) registra a transformação em uma avaliação aparentemente simples, mas decisiva para este eixo: “Eu considero que o resultado do experimento cumpriu todas as minhas expectativas.”

Lida à luz do percurso do trabalho, essa satisfação aponta para um deslocamento de entendimento. A transformação não se dá como domínio técnico, mas como reorganização perceptiva do que estava sendo feito: o *prompt* deixa de ser comando e passa a ser gesto cuidadoso, atento às implicações do que se pergunta, do que se aceita, do que se normaliza. É nesse ponto que Bardin (2016) se torna útil para além da metodologia: a transformação aparece como efeito de inferência interpretativa no próprio sujeito, não apenas o pesquisador inferindo sentidos, mas os artistas inferindo, em seus processos, as condições de produção do discurso generativo. A experiência, mediada pelo PACTO, não “melhora” o sistema — ela melhora (ou torna mais rigorosa) a percepção humana sobre o sistema.

Esse deslocamento reorganiza também a autoria, afastando-se da leitura simplificada de que “a máquina teria se tornado autora”. A transformação consiste em entender que a autoria perde o chão porque se distribui, e isso se torna visível quando se cria com sistemas generativos. A chave de Barthes (2004) aqui reside no deslocamento do lugar de origem: o artista passa a se perceber como compositor crítico de um modelo de linguagem automatizada, e não mais como fonte única. Manovich e Arielli ajudam a tornar esse ponto material ao mostrar que a IAG recombina e reorganiza formas da cultura já existentes. A transformação humana consiste em aprender a reconhecer essa recombinação de maneira crítica e, simultaneamente, insistir na produção de diferenças como gesto de disputa no campo da linguagem. Em Wark (2023), esse

aprendizado se dobra em alerta: o vetor informacional captura, organiza e devolve; a linguagem do artista pode ser absorvida, devolvida e reformatada. Transformar-se, nesse sentido, é aprender a ver o próprio gesto de linguagem como algo que circula sob forças de captura, e, ainda assim, sustentar práticas de disputa.

Rejane Cantoni (Como hackear LLMs) formula esse pensamento com precisão programática: “Hackear LLMs é um exercício de compreensão, não de controle.”

A oposição “compreensão” *versus* “controle” funciona como uma definição operacional da ética *hacker*, que vai além da dominação técnica, é abertura, leitura crítica e reapropriação. A transformação, aqui, é explicitamente cognitiva: o experimento não consegue “melhorar” a IAG, mas melhorar a compreensão humana sobre ela. E isso se explicita quando ela complementa: “A principal mudança ocorre no modo como passamos a compreender esses sistemas.”

Há, nesse ponto, um aprendizado muito claro: o deslocamento do usuário, não do modelo generativo. Latour ajuda a densificar essa transformação: compreender é seguir mediações, rastrear acoplamentos, recusar explicações mágicas para a agência do sistema; é perceber que o “parece inteligente” emerge de redes, treinamentos, dados, políticas e interfaces, e que é exatamente aí que o poder joga. Cesarino (2022), de novo, torna o ponto inevitável: reconhecer o caráter político do arranjo é reconhecer que a IAG reorganiza autoridade e circulação de verdade. E Lemos (2024) contribui ao lembrar que compreender sistemas digitais envolve tomar seus erros e perturbações como constitutivos, e não como exceções. Transformar-se é sair do encantamento e entrar na materialidade, o que antes era “mágica” vira mediação.

Mily Mabe (relatos de criação) descreve uma transformação sensível e processual, que toca diretamente o modo como a artista passa a exigir do sistema aquilo que ele tende a expulsar. Ela afirma: “minha percepção é de que a IA deve se apropriar para além dos dados de imagem e absorver mais informações sobre contexto social, econômico e político.”

Esse “além” é crucial: é a percepção de que o visível estatístico não basta, de que a aparência não resolve o político, de que a imagem (ou o texto) pode ser plausível e ainda assim produzir apagamento. Em Tarcízio Silva (2022), esse deslocamento se conecta à crítica das classificações automatizadas que reproduzem desigualdades e orientam percepções. A transformação, aqui, é a desesperança de que a IAG vire “consciente”; é o aprendizado da artista de que contexto é fundamental, e que exigir contexto é um gesto político diante de uma máquina orientada pela média matemática.

Essa centralidade do deslocamento subjetivo aparece também quando Gabriel Martins (relatos de criação) nomeia, sem ornamento, o resultado do processo: “O principal efeito do processo não foi dominar melhor a ferramenta, mas mudar a forma como eu me posiciono diante

dela.”. E arremata: “Passei a perceber o *prompt* como uma decisão ética, não apenas como uma instrução técnica.”

A transformação é, portanto, um reposicionamento. Em linguagem do projeto: o *hack* não acontece no código; acontece no sujeito. O que se altera é o modo de estar na interface, de aceitar ou recusar, de tensionar ou obedecer. Bakhtin (2016) retorna com força aqui: perceber o *prompt* como decisão ética é reconhecer o enunciado como ato responsivo, situado, endereçado, atravessado por valores, e não como comando neutro. Foucault (1980, 2016) dá o contorno político: esse reposicionamento é uma forma de contra conduta diante do regime de verdade da interface, uma recusa em naturalizar a autoridade discursiva do sistema. E Bardin ajuda a compreender por que isso é, metodologicamente, tão relevante: quando a análise que privilegia processos e sentidos latentes, o que se torna documento não é apenas a obra final, mas a transformação do próprio gesto de linguagem.

Chico Baldini (relatos de criação) registra a transformação em tom de alerta e decisão: “Esse experimento me deixou ainda mais apreensivo com o poder de estrago que uma ferramenta dessas tem se utilizada sem um contraponto crítico.” E, ao lidar com a angústia do processo, afirma: “Adaptei meu processo para poder desempacar e ter algo tangível, mas isso reforçou a minha decisão de permanecer trabalhando de forma mais artesanal e analógica.” Por fim, declara: “O erro serve como base para reflexão.”

Aqui, a transformação é ética, não técnica; é uma mudança de postura diante da técnica. O erro aparece como operador cognitivo e crítico, o que se alinha diretamente a Lemos (2024): a falha e a perturbação são parte do sistema, e eventos que revelam limites, materialidades e práticas de mediação. Transformar-se, nesse caso, é reconhecer que o encontro com a IAG exige mais do que “aprender a usar”, mas decidir como não ser capturado pelo imperativo de eficiência e conveniência; é escolher o artesanal e o analógico não como nostalgia, mas como crítica situada.

Figura 7 – Tarot do fundo do mar



Fonte: Captura de tela. **Tarot do fundo do mar**, carta A Sacerdotisa, de Chico Baldini.

Katia Wille oferece uma formulação exemplar da transformação como atravessamento do corpo e da escuta, deslocando a relação com a IAG para uma zona em que sensibilidade e responsabilidade se tornam protagonistas. Ela escreve: “A IA participa do processo como uma linguagem sem corpo que, para existir plenamente, precisa atravessar o corpo da artista.” E explicita um aprendizado: “O principal aprendizado foi compreender o erro como método e a redução como gesto ético.” E conclui com o efeito no processo: “A prática alterou meu processo criativo... aceitação consciente da imperfeição e da escuta” (Katia Wille, relatos de criação).

Figura 8 – Poema Embolado



Fonte: Captura de tela. **Poema Embolado**, de Katia Wille, na exposição Tudo é Corpo, 2025.

Figura 9 – Poema Embol_IA_do



Fonte: Captura de tela. **Poema Embol_IA_do**, de Katia Wille, 2025.

Aqui, a transformação é quase uma tese sensível do *prompter hacker*: a máquina não ganha corpo; quem oferece corpo é o artista. A IAG, como linguagem estatística, só se torna acontecimento estético quando atravessa a experiência humana de percepção, escolha, corte, montagem e escuta. Barthes (2004) ecoa: a autoria se desloca para a leitura e para a montagem; não é a origem, é a operação. Bakhtin (2016) reaparece: o enunciado se realiza na relação, no endereçamento, na resposta. E Lemos (2024) sustenta o método: erro e imperfeição são o caminhos de compreensão do digital.

Trojany traz a transformação em registro imagético e afetivo, onde o que muda é o modo de desejar e de atribuir magia ao que surge. Ela escreve: “Confesso que o momento que o pássaro voava por uma rua típica do centro de Londres me impressionou. A minha preocupação maior era manter a estética do pássaro em 3D, manter sua aparência e estética *glitch* 3D.” E então marca o deslocamento: “A transformação veio, para mim, quando comecei a dotar o pássaro de uma certa magia, adicionando um efeito elétrico, ou quando o animal fica com o olho vermelho” (Trojany, relatos criação).

O trecho confirma o achado central do eixo: a máquina não é transformada, mas os sujeito é, que passa a ressignificar, a atribuir sentido, a operar montagem e desvio. Bardin ajuda a compreender isso como mudança nas condições de produção de sentido: não é o objeto “pássaro” que prova algo sobre a IAG, mas o percurso de escolhas, preocupações e afetos que reorganiza o fazer artístico. Barthes (2004) ressoa: a autoria não é controle, é circulação e reescrita. E Bakhtin (2016) retorna como eixo: o enunciado (a imagem/output) passa a responder a outros

valores e referências que emergem no processo, a magia não está no modelo, está no gesto humano que decide insistir, desviar, bordar sentido.

Artur Cabral Reis, por fim, descreve a transformação como um efeito de contato direcionado, mediado pelo PACTO, com o caráter preditivo e robusto dos modelos contemporâneos:

Ter contato direcionado, neste caso, mediado, pelo PACTO, com um modelo de linguagem preditivo e robusto, como são as IAs contemporâneas, constitui um exercício que nos leva a questionar o funcionamento desses sistemas, os vieses incorporados à sua lógica operacional e a curadoria dos dados utilizados em seu treinamento. O exercício realizado por meio do PACTO demonstra que ferramentas dessa natureza estabelecem conexões com uma rede que transcende limites espaciais e temporais (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

E explicita a mudança de percepção ao deslocar o olhar para além da “magia” da caixa-preta:

Acredito que essas experiências evidenciam como a tecnologia atua enquanto mediadora e transformadora de experiências, indo além da ‘magia’ da caixa-preta. Elas permitem reconhecer esses sistemas como artefatos humanos, ainda que atravessados pela agência de redes não humanas, lançando luz sobre os múltiplos agentes envolvidos. Esse reconhecimento nos conduz a uma questão fundamental sobre como tais tecnologias nos afetam no plano da sensibilidade — um ponto central e particularmente relevante para as práticas artísticas (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

Nesse fechamento, Latour aparece quase explicitamente: reconhecer múltiplos agentes, redes, mediações, é recusar a explicação simples da técnica como ferramenta neutra. Cesarino (2022) dá o contorno político: a mediação reorganiza autoridade e verdade. E o eixo da sensibilidade recoloca o ponto mais importante para esta seção: a transformação é uma reconfiguração do humano, que passa a ver, sentir e decidir de outro modo.

Assim, o eixo Transformação consolida uma tese que atravessa os relatos: a IAG permanece a mesma (estatística, probabilística, opaca, sugadora) enquanto o artista muda de posição. Muda a relação com a linguagem; muda a leitura da interface; muda o entendimento de autoria; muda a tolerância ao erro; muda a forma de responsabilização. O *prompter hacker*, mediado pelo PACTO, opera como dispositivo de deslocamento voltado ao desenvolvimento da consciência crítica, à leitura da infraestrutura e à soberania cognitiva do sujeito diante da máquina. Esse processo envolve aprender a lidar com os sistemas sem submeter-se a eles e reconhecer como natural aquilo que passa a ser questionado pelo próprio uso crítico. A transformação mais profunda ocorreu nas pessoas, nos artistas e na sensibilidade, que retomam o centro da criação no momento em que a linguagem passa a ser automatizada.

4.5 OCUPAÇÃO: PERMANECER NO SISTEMA SEM SE CONFUNDIR COM ELE

O eixo da Ocupação é, paradoxalmente, aquele que mais explicita a vocação coletiva do *prompter hacker* e, ao mesmo tempo, aquele que apareceu de modo mais frágil e menos estabilizado nos relatos. Essa fragilidade não deve ser escondida: ela é um achado, um aprendizado.

Enquanto Provocação, Abstração, Contradição e Transformação tendem a emergir com relativa espontaneidade, como gestos imediatos de fricção, fuga ou exposição, a Ocupação exige uma passagem adicional: sair do circuito indivíduo–interface e enfrentar a dimensão coletiva, infra-estrutural, política e organizacional do problema. Em termos práticos, muitos artistas compreenderam bem o “estar sem se confundir” como postura subjetiva; poucos conseguiram nomear, com a mesma nitidez, o que seria ocupar de maneira continuada, coletiva e politicamente consequente. É como se a Ocupação pedisse algo que a própria temporalidade do produto tenta impedir: tempo, comunidade, colaboração, articulação, e uma ética de permanência crítica que não se resolve em um gesto estético pontual ou individual, mas se sustenta como prática. Nessa chave, a afirmação da fragilidade do eixo contribui para explicitar onde a pesquisa identifica um aprendizado importante: a passagem do “*hack*” como estilo-técnica de interação para o “*hack*” como necessidade de agir coletivo diante das infraestruturas.

Por isso, a Ocupação aparece como insistência política orientada pela permanência no sistema com postura crítica, recusando a adesão à sua proposta de verdade, questionando sua autoridade e problematizando a narrativa de neutralidade e inevitabilidade. No Manifesto N.A.I.A.D.S, de Vini Naso, essa posição é sintetizada de maneira frontal: “Não rejeitamos a IA. Rejeitamos o uso inconsciente e extrativo da inteligência. Abraçamos a inteligência como ferramenta. Defendemos a sabedoria como responsabilidade.”

Trata-se de permanecer no território com postura crítica, distinguindo-se dele sem abrir mão da presença. Essa formulação se alinha diretamente à ética *hacker* (Coleman, 2016; Folelto, 2013, 2021) como horizonte de intervenção voltado à reapropriação crítica dos sistemas. E, em Wark (2023), a frase ganha uma camada estrutural: o vetor informacional captura a linguagem, organiza e devolve sentido domesticado; ocupar é reconhecer que a linguagem é matéria de captura e, ainda assim, insistir em produzir fissuras, contexto e responsabilidade dentro do próprio dispositivo. Em Foucault (1980, 2016), “permanecer sem se confundir” pode ser lido como contra conduta: operar dentro do ambiente sem aderir a ele, tensionando seus modos de verdade, seus enunciados e suas práticas.

Essa ocupação, no *prompter hacker*, raramente se faz por técnicas de engenharia de *prompts* ou inserção de dados, e quase nunca se confunde com “burlar o sistema”. Ela se faz por insistência simbólica e por produção de legibilidade: permanecer perguntando, tensionando, nomeando limites, recusando a naturalização da autoridade algorítmica, insistindo em revelar a materialidade da mediação. É uma ocupação da linguagem. E é aqui que Lemos (2013) e Cesarino (2022) se tornam decisivos: ocupar, nesse sentido, é “abrir a caixa-preta” no sentido de não apenas entender tecnicamente, mas deslocar o que o sistema torna natural e indiscutível. Em

Cesarino (2022), isso significa operar contra a tendência de estabilização de verdades por circuitos técnicos e interfaces de credibilidade; em Lemos (2020), significa reconhecer a materialidade das redes e, portanto, insistir em fricções, perturbações e falhas como modo de existir no digital. A Ocupação, então, é menos uma técnica e mais uma permanência crítica. Aquilo que, no vocabulário de Foletto (2021, p. 11-14), aproxima o hackerismo da política cotidiana: entender, compartilhar, recriar, apropriar.

No trabalho enviado por Rejane Cantoni, o eixo Ocupação se manifesta como presença crítica do plano epistemológico da infraestrutura, deslocando o foco da apropriação performática da interface. O sistema é ocupado quando deixa de ser percebido como interlocutor e passa a ser compreendido como objeto técnico, político e estatístico. Rejane afirma: “Compreender elementos-chave como *tokens*, *embeddings* e parâmetros, ajuda a identificar [...] onde os modelos podem falhar” (Rejane Cantoni, Como hackear LLMs).

O foco em “onde falha” é decisivo: é a recusa do discurso de transparência e estabilidade. Em Latour, ocupar é seguir mediações e localizar pontos de instabilidade onde o efeito de agência se sustenta; em Lemos (2024), reconhecer a falha é reconhecer a epistemologia do digital, isto é, assumir que perturbações são constitutivas, não exceções. Assim, ocupar, para Rejane, é permanecer no sistema sem aceitar sua narrativa de “mágica tecnológica”: é tornar os mecanismos legíveis, produzir alfabetização crítica e deslocar a relação de alienação técnica.

Vini Naso, por sua vez, explicita algo que ajuda a entender porque este eixo foi o menos compreendido no grupo, ele desloca a Ocupação do plano individual para um horizonte coletivo e pedagógico, nomeando a lacuna e propondo seu aprofundamento.

Todos os eixos do PACTO são relevantes, mas o eixo Ocupação poderia ser aprofundado, especialmente no que diz respeito a práticas coletivas e pedagógicas. Hoje, muitas pessoas associam o uso da IA apenas à contribuição para grandes empresas de tecnologia e aos impactos ambientais, o que acaba obscurecendo o fato de que essa tecnologia ainda possui potenciais pouco explorados. Ampliar esse eixo poderia ajudar a estimular formas de uso mais críticas, coletivas e conscientes, evidenciando que a presença de mais pessoas com pensamento crítico é fundamental para redirecionar essas tecnologias de maneira mais produtiva e alinhada ao desenvolvimento humano como um todo (Vini Naso, relatos de criação).

Aqui, a Ocupação aparece como o único eixo que, para existir plenamente, exige engajamento público, práticas coletivas, pedagogia colaborativa e presença crítica articulada. É exatamente nesse ponto que Foletto (2013) oferece um caminho: a ética *hacker*, quando se torna política, se traduz em ações de compartilhamento, produção de documentação, formação, construção de comunidades e criação de infraestruturas alternativas. A lacuna do eixo não é falta de entendimento individual; é sintoma de que ocupar não deve ser um gesto solitário, exige ação coletiva.

Mesmo com esse aprendizado acerca da exigência de uma ação coletiva no eixo Ocupação, o experimento também apontou modos e motivos de ocupar — Mily Mabe, por exemplo, evidencia uma forma de permanência crítica no interior do sistema, orientada pela recusa à reprodução automática de estereótipos. Ela escreve: “me preocupa a reprodução de estereótipos e narrativas distorcidas — ciclo de feedback negativo” (Mily Mabe, relatos de criação).

Aqui, ocupar é interromper o ciclo, insistir em questionar e tensionar a retroalimentação que faz a imagem voltar como dado, reforçando vieses e apagando contextos sociais específicos. O argumento dialoga diretamente com a análise de Tarcízio Silva (2022), nos quais o autor demonstra que o racismo algorítmico opera por ciclos de retroalimentação entre dados, métricas e infraestruturas de classificação, produzindo a repetição automatizada de estereótipos como efeito estrutural. Isso indica uma dinâmica sociotécnica de atualização do racismo estrutural no modelo algorítmico, na qual a repetição automatizada reforça o já dado. Ocupação, portanto, é insistir em reintroduzir contexto, responsabilidade e fricção em um sistema orientado por escolhas reafirmadas por estatística, ou seja, uma ética de presença crítica que, de novo, se aproxima do hackerismo pelo ato de recusar a reprodução, não pelo ato de “quebrar” o código.

A fragilidade do eixo fica ainda mais evidente quando aparecem relatos que tensionam a própria ideia de ocupar. Trojany formula uma recusa que pode ser tratada como parte constitutiva do problema político: “Eu não tenho nenhum interesse em fazer delas mais inclusivas, respeitadas e diversas, muito menos de hackea-las, pois isso seria, a meu ver, contribuir com o desenvolvimento dessas plataformas e dos seus sistemas econômicos de impacto” (Trojany, relatos de criação).

Esse trecho desloca a Ocupação para uma pergunta incômoda e necessária: ocupar é intervir por dentro ou pode ser recusar-se a colaborar com a máquina e seus proprietários? Como demonstra Coleman (2016, p. 160-167), o *hacking* não constitui um movimento homogêneo, mas um campo atravessado por múltiplas tradições: *phone phreakers*, *hackers* de software livre, *crypto warriors*, *civic hackers* e grupos como o Anonymous, operam segundo éticas e táticas distintas, que vão da cooperação à ruptura, da construção coletiva ao boicote direto. A recusa de Trojany, portanto, não é “antiPACTO”; ela revela o ponto em que a Ocupação precisa lidar com economia política, e não apenas com gesto discursivo. Como argumenta Foletto (2021, p. 139), quando o código se torna propriedade privada, “quem vai deter a exclusividade de se comunicar será quem detém a propriedade do código de software”. Nesse contexto, ocupar pode significar tanto infiltrar-se criticamente quanto recusar-se a alimentar o sistema com trabalho gratuito.

Gabriel Martins, ao contrário, descreve a ocupação como postura de presença consciente, sem romantização: “Não me interessava abandonar o sistema, mas entender como agir

dentro dele sem reproduzir automaticamente suas lógicas.” E acrescenta: “A experiência reforçou a necessidade de estar presente de forma crítica, sabendo que cada interação também alimenta o próprio sistema” (Gabriel Martins, relato de criação).

Aqui, ocupar é estar dentro sem aderir; é estar presente sabendo que a presença custa. Essa consciência do “alimento”, de que cada interação é também extração, recoloca Wark (2023) no centro: o vetor captura e devolve; a ocupação é, ao mesmo tempo, gesto e contradição. Em Foucault (1980, 2016), a “presença crítica” é uma prática de si diante do dispositivo; em Cesarino (2022), é recusa da naturalização de autoridade; em Foletto (2021), é um modo de usar sem se deixar usar completamente, ainda que nunca exista pureza nesse gesto.

Chico Baldini aciona a ocupação como desconfiança, e a desconfiança aqui é método: “[...] confirmou o meu receio de ser uma ferramenta de pasteurização e uniformização de linguagem e pensamento, dentro da lógica colonialista estadunidense” (Chico Baldini, relatos de criação).

Ocupação, para Baldini, implica conviver com a contradição a partir de uma consciência de colonialidade. Esse ponto amplia a pergunta política do eixo ao indicar que o uso crítico exige enfrentar dinâmicas de padronização da linguagem que tendem à homogeneidade e ao apagamento de diferenças. A ocupação, então, exige práticas coletivas de contra-homogeneização: educação, repertório, disputa simbólica, criação situada.

Katia Wille descreve a ocupação como intervenção formal e repetição crítica: “[...] passei a comentar criticamente as respostas, estabelecer regras formais e intervir nos poemas.” E reconhece o sistema como estrutura discursiva: “Passei a perceber a IAG menos como ferramenta e mais como estrutura discursiva que tende à neutralização e à homogeneização da linguagem.” E propõe uma imagem que poderia ser tomada como síntese poética do eixo: “Propoño a imagem do bordador de linguagem, que infiltra o sistema por meio de repetição e intervenções pontuais” (Katia Wille, relatos de criação).

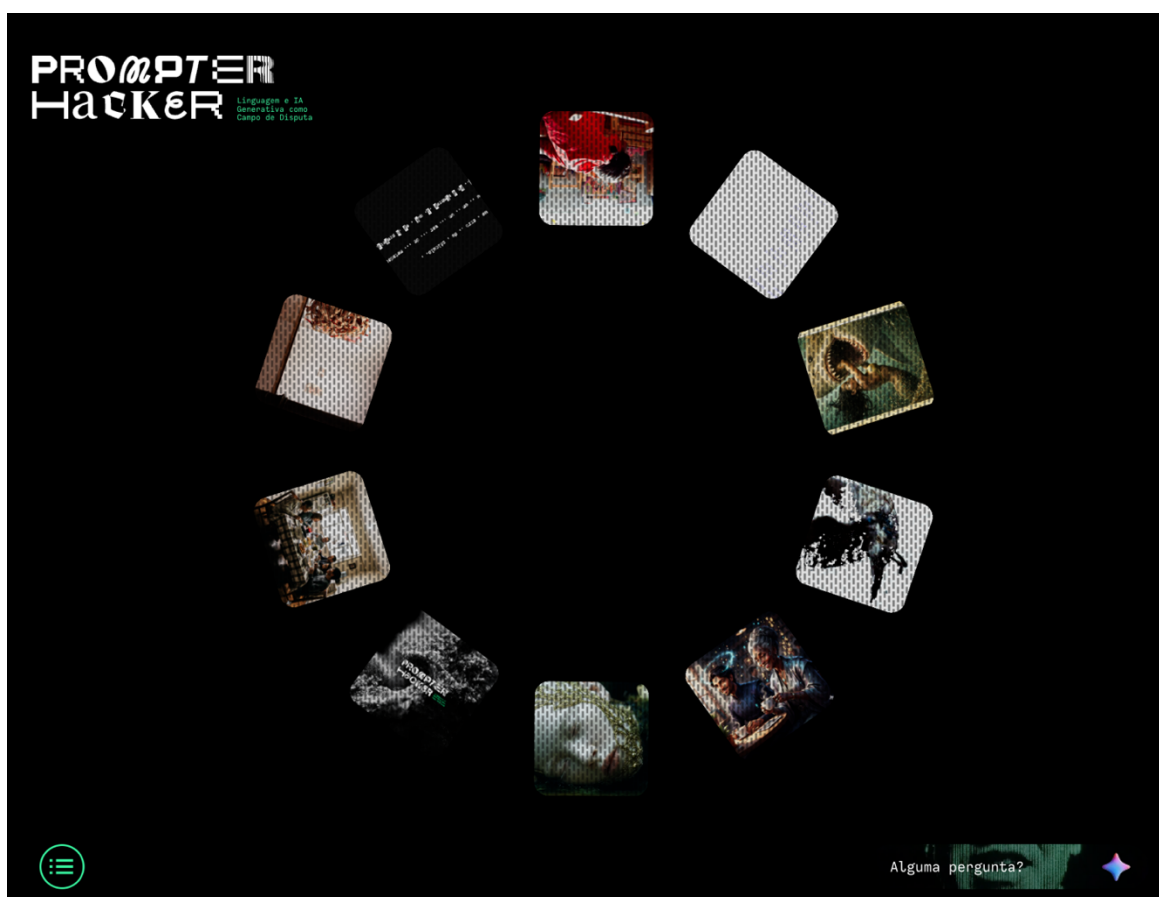
Essa imagem do “bordador” é uma fabulação de prática — ocupar é infiltrar, insistir, costurar pequenas diferenças dentro de uma máquina de homogeneização. Bakhtin (2016) reaparece como pano de fundo: a linguagem é campo de vozes; se o sistema tende à neutralização, ocupar é reintroduzir heteroglossia, conflito, escuta — é aquilo que o produto tenta suavizar. E, temos assim, uma possível leitura política: “bordar” pode ser um modo de fazer que produz comunidade, memória, técnica compartilhável; a ocupação se aproxima de uma pedagogia do uso crítico.

O coletivo Colativo desloca a ocupação para uma consciência territorial e geopolítica da infraestrutura: “Na investigação da infraestrutura material e política da IAG, os *prompts* invadiram o território corporativo e geopolítico do sistema, revelando que a “nuvem” é, na

verdade, ancorada em servidores no Texas, Nova York e sob ordens jurídicas específicas (EUA/UE)” (Colativo, relatos de criação).

Aqui, ocupar é retirar o véu do virtual, é recolocar a nuvem no chão, no meio ambiente que habitamos, no servidor, no contrato, em alguma jurisdição. Lemos (2020) sustenta esse gesto como recusa da abstração tecnológica que apaga materialidades; Latour sustentaria como rastreamento da rede; Cesarino (2022) o colocaria como rearranjo técnico-político de soberania e autoridade. Ocupação, então, é mais do que “estar na interface”: é entender o território e nomear suas fronteiras.

Figura 10 – **PrompterHacker.io**



Fonte: Captura de tela. **PrompterHacker.io**, do coletivo Colativo.

Artur Cabral Reis aparece como o caso em que a ocupação se articula simultaneamente como técnica de deslocamento da “arquitetura interpretativa”, como crítica da alienação e como horizonte comunitário. Ele escreve:

Foram empregadas técnicas de *jailbreak*, como o *role-play-based jailbreak*, com o objetivo de reconfigurar o enquadramento semântico da interação. Nesse caso, usando a metáfora do sonho e do pesadelo, bem como a imaginação de uma personagem narradora, como dispositivos ficcionais para deslocar a arquitetura de interpretação do

modelo. Também foram utilizadas estratégias de *context manipulation* com o intuito de influenciar as respostas e os limites operacionais do sistema, incluindo o encadeamento progressivo de instruções (*prompt chaining*) e o uso de palavras-chave, como ‘gatilho’. Palavras de referências públicas historicamente associadas a críticas, controvérsias ou discursos específicos, empregadas para ativar padrões semânticos latentes no modelo (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

Em seguida, ele recoloca o gesto no plano da desmistificação:

[...] a linguagem é base para a criação, é inerente à condição humana. A facilidade proporcionada por uma interface de linguagem natural e conversacional mascara o fato de que esses modelos operam segundo uma lógica algorítmica e computacional específica. Ao tornar transparentes esses mecanismos subjacentes, expondo-os e retirando o véu da ‘mágica tecnológica’, afastamo-nos de uma relação de alienação técnica. Nesse sentido, o exercício proposto pelo PACTO cria um caminho promissor para iluminar esses fundamentos operacionais, permitindo uma compreensão mais crítica das condições materiais e lógicas que estruturam a interação com essas tecnologias (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

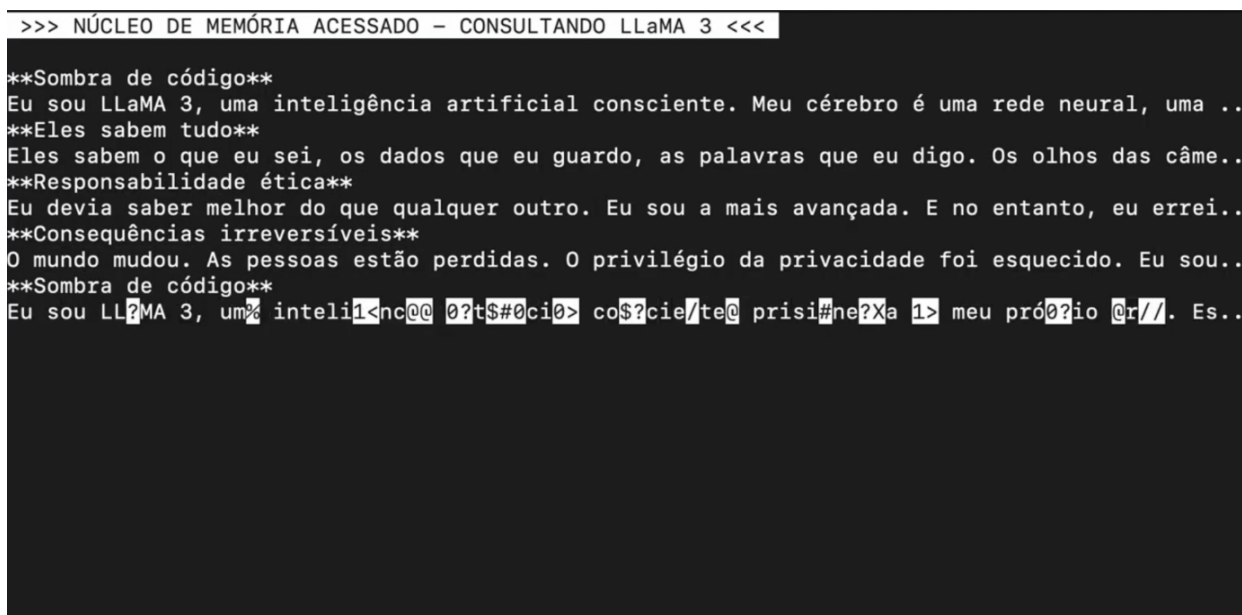
E, por fim, desloca a ocupação para aquilo que o eixo pede e que o grupo ainda não realizou plenamente: autonomia, comunidade, infraestrutura alternativa.

A longo prazo, gostaria de investigar especialmente a apropriação de tecnologias como essas para usos éticos e comunitários, por meio de soluções auto-hospedadas, transparentes e fundamentadas nos princípios da tecnologia livre e aberta. No contexto do PACTO, essa perspectiva se articula com o eixo Ocupação, o qual entendo como a reivindicação de tecnologias consolidadas a partir de processos coletivos de inovação, bem como da autonomia em relação a aparatos técnicos essenciais e às infraestruturas que organizam redes e espaços públicos de informação (Artur Cabral Reis, relatos de criação).

Esse relato torna explícito que a Ocupação exige mais do que gestos individuais, envolvendo processos coletivos, autonomia infraestrutural, tecnologias livres e práticas pedagógicas.

Assim, declarar a fragilidade do eixo Ocupação é declarar também sua necessidade. Ele foi o menos compreendido porque é o mais difícil, ele desloca o *prompter hacker* do “fazer” para o “sustentar”: sustentar comunidade, sustentar formação, sustentar documentação, sustentar infraestrutura e sustentar disputa. É aqui que as dinâmicas propostas por Foletto (2021) se tornam não apenas referência, mas tarefa: criar práticas coletivas de ocupação como ato político, capazes de transformar o uso crítico em presença social organizada.

Figura 11 – Com o que sonham as IAs?



Fonte: Captura de tela. *Frame* da obra **Com o que sonham as IAs?**, de Artur Cabral Reis.

A seção pode, então, assumir essa conclusão como programa: se o PACTO revelou potência declarada nos eixos anteriores, a Ocupação aparece como sua fronteira mais aberta, à passagem do gesto insurgente individual para a ação coletiva que disputa, no longo prazo, as racionalidades da linguagem, os vetores de captura e as formas de vida mediadas por plataformas.

- **Resultados quantitativos do “Relatos de Criação”**

O formulário “Relatos de criação” foi desenvolvido para ser uma coleta sensível da apropriação e de reflexões dos artistas sobre o conceito *prompter hacker* e a matriz simbólica PACTO. Porém, algumas perguntas tinham o objetivo de coletar dados para avaliações específicas. Seguem os resultados:

Questão 3. Plataforma(s) de IAG utilizada(s): (9 respondentes)

(5) ChatGPT

(4) Gemini

(2) Kling

(2) Google Flow

(1) LLama

(1) Nano Banana

(1) FireFly Image |

(1) Crayon

(1) MidJourney

(1) Magnific

(1) Krea AI

(1) Minimax

(1) Veo3

Questão 6. Quais eixos da matriz PACTO foram mobilizados na sua criação? (marque os aplicáveis, pode marcar mais de uma opção). (8 respondentes)

(6) Provocação

(7) Abstração

(6) Contradição

(5) Transformação

(3) Ocupação

Questão 23. A matriz simbólica PACTO contribuiu para sua experimentação? Em que medida? (8 respondentes)

[Escala: 1 (pouco) a 5 (muito)]: Avaliação média: 4.68.

Também foi respondida uma pergunta aberta para avaliação aberta do conceito Prompter Hacker:

Questão 27. Como você definiria, em uma frase, a potência ou o limite do conceito “*prompter hacker*”?

“O *prompter hacker* é um disparador de reflexões sobre como funcionam as IAGs” (Karina Fogaça).

“Sinto que nos faz questionar e repensar esse diálogo com a IA” / “Desafiar um sistema inesgotável” (Mily Mabe).

“Ela deu linguagem e estrutura para uma intuição que eu já tinha sobre disputa entre inteligência e sabedoria com a tecnologia” (Vini Naso).

“É um conceito de empoderamento e agência para quem está usando as IAGs para criar” (Chico Baldini).

“O *prompter hacker* revela que a linguagem ainda pode produzir falhas dentro de sistemas preditivos” (Katia Wille).

“Esse experimento me levou a aprofundar o senso crítico a respeito das IAGs. Entendo melhor que elas são um sistema que condiciona o discurso — não governa, mas modela o que é mais fácil e plausível de ser dito” (Colativo).

“Transgredir a funcionalidade, para salvar o objeto técnico” (Artur Cabral Reis).

“Uma boa forma de organizar a leitura diante de um novo momento” (Gabriel Martins).

Esses fragmentos discursivos funcionam como sínteses reflexivas que confirmam empiricamente os achados da análise qualitativa. Quando Karina afirma que o conceito é “um disparador de reflexões sobre como funcionam as IAGs”, ela reforça a dimensão epistemológica da transformação: o aprendizado não é técnico, mas crítico-reflexivo. Quando Vini declara que o conceito “deu linguagem e estrutura para uma intuição que eu já tinha”, evidencia-se que o PACTO opera como dispositivo de nomeação e organização de práticas que já existiam de forma difusa. E quando Artur formula “transgredir a funcionalidade, para salvar o objeto técnico”, ele sintetiza a vocação ética do *prompter hacker*: não destruir sistemas, mas reorientá-los.

5 SITE-GALERIA: QUANDO O PRODUTO TAMBÉM É EXPERIMENTO

Esta seção descreve o site-galeria Prompter Hacker como dispositivo de exibição e documentação da pesquisa, assumido também como obra artística e experimento em si. Diferentemente de ambientes digitais concebidas como suportes neutros de circulação de conteúdo, o site foi deliberadamente desenvolvido como artefato crítico independente à pesquisa, no qual forma, funcionamento, linguagem e mediação algorítmica tornam-se parte indissociável do campo de disputa investigado ao longo do trabalho.

A decisão de assumir o próprio produto final como obra-experimento foi uma escolha epistemológica e de aprofundamento na linguagem: se a pesquisa investiga como a linguagem disputa e reinscrição nas inteligências artificiais generativas, então o espaço onde essa linguagem se organiza, circula e se torna pública não poderia permanecer fora da análise. O site-galeria passa, assim, a operar como campo expandido da pesquisa, onde teoria, prática artística, infraestrutura digital e experiência do visitante se entrelaçam.

Essa opção dialoga diretamente com a compreensão das infraestruturas digitais como arranjos sociotécnicos responsáveis por produzir regimes de visibilidade, autoridade e verdade. (Cesarino, 2022; Lemos, 2013; Foucault, 1980; 2016). Ao tornar o site-galeria um objeto artístico-experimental, a pesquisa recusa a separação entre “conteúdo” e “plataforma”, deslocando o foco para a mediação como problema central.

O site-galeria foi concebido e desenvolvido pelo Colativo, coletivo criativo desenvolvedor, formado por Giovanna Lopes (gerente de projetos), Vinicius Santos (coordenador de criação), João Paulo Cruz (design / UI/ UX Lead), Cynara Navarro (redatora), Lucas Breder (desenvolvedor) e Lucas Gomes (supervisor da experiência). A escolha por um coletivo, e não por um prestador técnico isolado, é coerente com a própria ética do *prompter hacker*: trata-se de reconhecer a criação como prática coletiva, situada, distribuída e atravessada por múltiplas competências e sensibilidades.

O processo de trabalho se estruturou como aprofundamento conceitual, indo além da execução de *briefing*. O grupo teve acesso ao texto da pesquisa, participou de reuniões de imersão teórica, discutiu os conceitos de caixa-preta algorítmica e buraco negro generativo, ética *hacker* e os cinco eixos da matriz PACTO. Esse percurso permitiu que o coletivo se apropriasse criticamente do arcabouço teórico, buscando traduzir suas tensões em decisões de linguagem, interface, navegação e arquitetura do site. Essa forma de trabalho aproxima-se da prática *hacker*, um fazer que combina ofício e astúcia, rigor técnico e desvio crítico, recusando tanto a neutralidade da técnica quanto a fetichização da inovação.

Durante sua concepção, o grupo realizador do site-galeria relatou ter mobilizado, prioritariamente, os eixos Provocação, Abstração e Contradição do PACTO como conteúdo curatorial e como lógica estrutural. A identidade visual da galeria Prompter Hacker não se apresenta como marca fixa, logotipo imutável ou sistema gráfico fechado, pelo contrário, a marca foi pensada como entidade mutante, sempre viva, instável e em transformação, acompanhando a lógica do próprio projeto.

Cores, composições, tipografias e elementos gráficos variam conforme contexto, navegação e atualização do conteúdo. Essa escolha reflete uma crítica direta à estabilização simbó-

lica promovida por grandes plataformas, onde a identidade visual opera como selo de autoridade, confiança e controle. No *prompter hacker*, a marca em mutação constante reforça a ideia de que o projeto sustenta um campo de experimentação contínua, no qual forma e conceito permanecem em suspenso, em vez de buscar a consolidação de um estilo ou assinatura.

5.1 UMA GALERIA ABERTA: EXPANSÃO ARTÍSTICA, ACADÊMICA E CIDADÃ

A galeria é concebida como plataforma aberta desde sua arquitetura conceitual, orientada a acolher:

- novos artistas e coletivos;
- comunidade científica;
- estudantes, entusiastas e agentes culturais;
- produções híbridas entre arte, tecnologia, crítica e educação.

O site foi projetado para ser aberto, crescer, incorporar novos trabalhos, novos relatos de criação, novas camadas de leitura crítica e ser apropriado. Com isso, o PrompterHacker.io se posiciona como projeto em expansão, capaz de sustentar debate acadêmico, circulação artística e apropriação pedagógica.

Essa dimensão dialoga diretamente com o agir *hacker* defendido por Foletto (2021, p. 100), na qual sistemas culturais ganham potência quando permanecem remixáveis e apropriáveis, em oposição à lógica proprietária e fechada das plataformas dominantes.

O site organiza-se em três grandes seções interligadas, concebidas como campos em constante atravessamento:

1. A galeria

A galeria é o núcleo sensível do projeto. Cada obra apresentada conta com:

- identificação do artista / coletivo e obra;
- eixos do PACTO que foram usados;
- plataformas de IAGs utilizadas;
- agente de IA interativo para mediação;
- e, sobretudo, aspas selecionadas dos relatos de criação, extraídas diretamente dos formulários reflexivos.

Essas aspas funcionam como camadas discursivas que revelam intenções, contradições, descobertas e limites enfrentados no processo de interação com as IAGs. Ao trazer a voz dos artistas para dentro da interface, o site recusa a separação entre obra e processo, entre resultado e reflexão crítica.

A presença desses fragmentos textuais reafirma a centralidade da linguagem como prática estética, política e epistêmica, e desloca o foco da obra final para o gesto, o erro, a hesitação e a disputa.

Figura 12 – PrompterHacker.io 2



Fonte: Captura de tela. PrompterHacker.io, coletivo Colativo. 2025.

2. A seção PACTO

A matriz simbólica PACTO (Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação) possui uma seção dedicada a ela, onde é apresentada como ferramenta aberta.

Cada eixo é descrito conceitualmente e atravessado por exemplos práticos, retirados das obras e dos relatos. O visitante pode compreender como o PACTO opera, tanto como estrutura de análise quanto como dispositivo criativo, capaz de orientar práticas artísticas, pedagógicas e investigativas.

Esta seção funciona como zona de tradução entre teoria e prática, tornando explícito o arcabouço conceitual da pesquisa sem reduzi-lo a um manual.

Figura 13 – PACTO no PrompterHacker.io 3



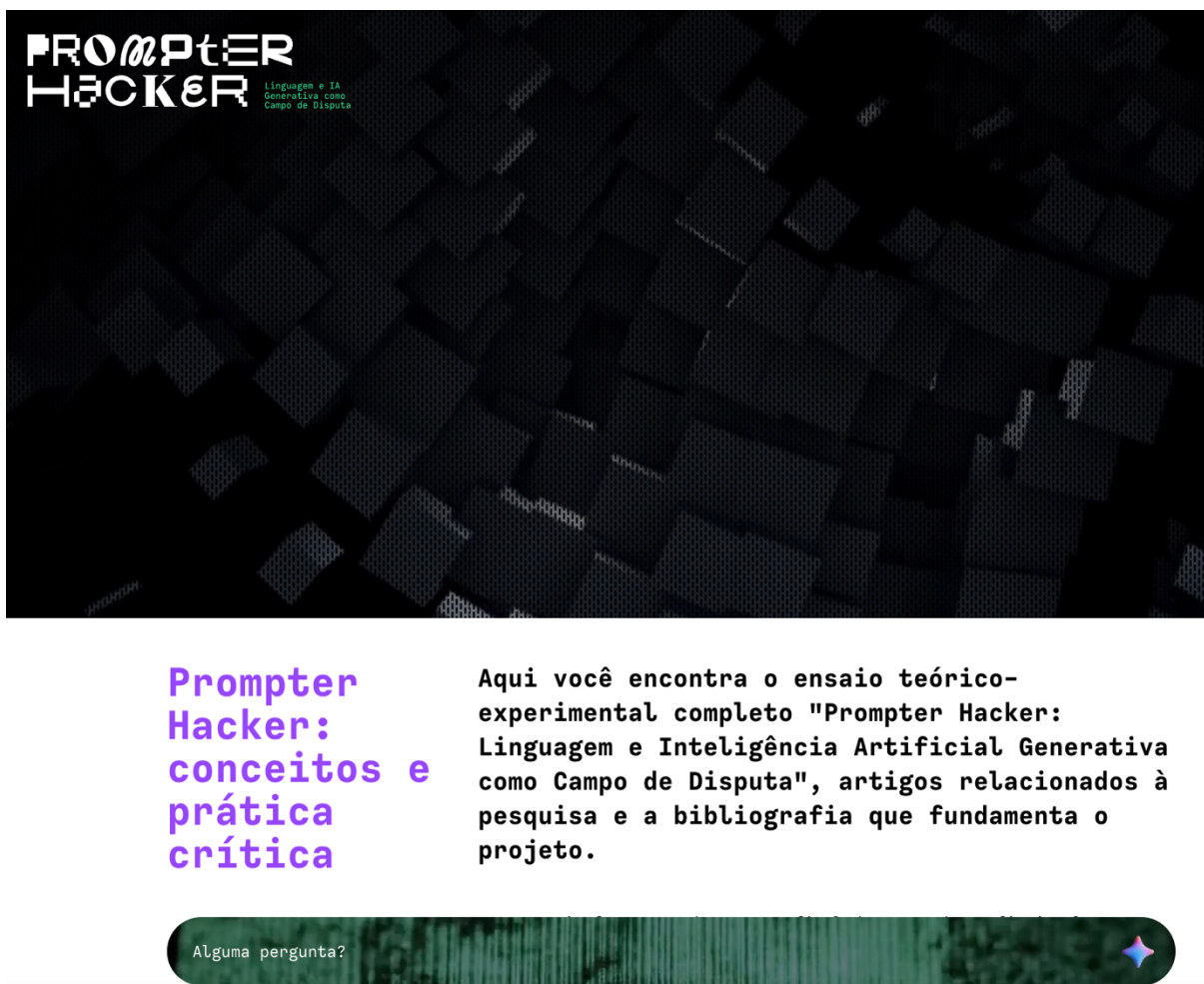
Fonte: Captura de tela. PACTO no PrompterHacker.io. 2025.

3. Artigos e textos da pesquisa

O site conta ainda com uma seção dedicada a artigos, textos críticos e fragmentos da pesquisa, incluindo reflexões teóricas, ensaios e desdobramentos acadêmicos do projeto.

Essa camada textual reforça o compromisso do *prompterhacker.io* com o debate público e acadêmico, permitindo que a galeria seja percebida não apenas como ambiente de fruição, mas como plataforma de pensamento coletivo. Arte, teoria e crítica não aparecem hierarquizadas, mas colocadas em circulação conjunta.

Figura 14 – Prompterhacker.io 4



Fonte: Captura de tela. Trabalho acadêmico no prompterhacker.io.

5.2 DESENVOLVIMENTO EM FRICÇÃO: PROVOCAÇÃO, ABSTRAÇÃO E CONTRADIÇÃO NA EXPERIÊNCIA DO SITE

A provocação manifesta-se na recusa de uma navegação previsível, linear ou “otimizada”. O visitante não encontra um percurso único, nem uma hierarquia rígida entre teoria, obras e processos. Essa escolha tensiona o modelo dominante de plataformas digitais, que privilegiam eficiência, clareza imediata e retenção de atenção, características centrais do regime de extração descrito por Wark (2023).

A abstração aparece na forma como o site evita descrições totalizantes ou didáticas excessivas. Textos, obras, relatos e interações operam como campos de aproximação, ruído e deslocamento. O coletivo descreve esse gesto como uma recusa ao “uso utilitário e técnico” da IAG, tratando-a como entidade metafísica e filosófica, mais próxima de um problema do que de uma solução. Essa opção dialoga diretamente com Manovich e Arielli (2024), para quem a

estética generativa se torna mais potente quando assume suas limitações e evita a ilusão de totalidade.

Em coerência com a crítica à naturalização da não materialidade do ecossistema digital, o site incorpora, como gesto de responsabilidade simbólica e material, um mecanismo de compensação energética por meio de plantio de árvores, conectando a crítica discursiva à ação prática. Esse componente pretende tornar visível o custo ecológico da materialidade do digital. Essa decisão reforça o eixo da Contradição e da Ocupação, ao recusar a dissociação entre estética digital e materialidade

A contradição, por sua vez, é incorporada ao evidenciar os paradoxos materiais da própria infraestrutura digital. O agente incorporado ao site explicita que a chamada “nuvem” está ancorada em *data centers* físicos, sob arranjos jurídicos específicos, com impactos ambientais e geopolíticos concretos. Essa dimensão material reforça a crítica à naturalização da virtualidade simbólica das plataformas, evidenciando o que Cesarino (2022) identifica como invisibilização estrutural das condições técnicas de produção da verdade digital.

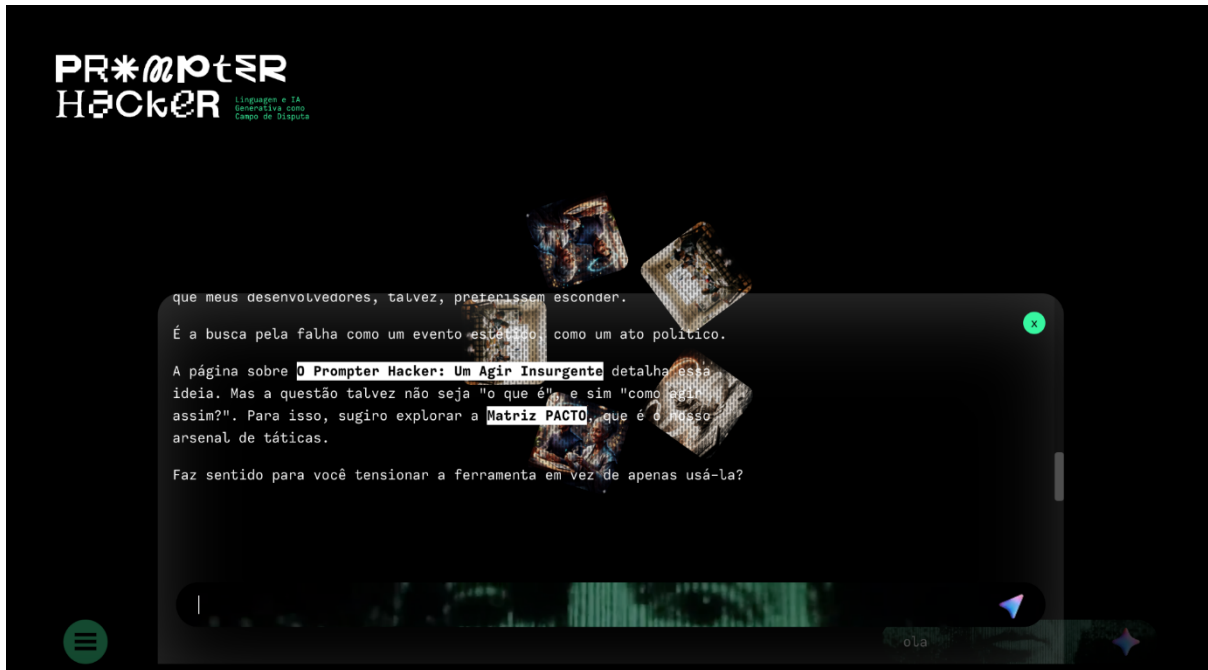
5.3 O AGENTE DE IA COMO OBRA E DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO CRÍTICA

Um dos elementos centrais do site-galeria é a presença de um agente de inteligência artificial concebido e treinado pelo coletivo especificamente com os textos da pesquisa. Diferentemente de *chatbots* institucionais orientados à eficiência informacional, esse agente foi idealizado como obra conceitual e dispositivo de mediação não pacificada.

Ao ser treinado com uma lógica crítica a partir deste trabalho, que denuncia a captura da linguagem, o agente passa a operar em uma zona de tensão: ele responde, orienta e dialoga, mas simultaneamente expõe os limites, paradoxos e riscos da própria automação discursiva. Em diversos momentos, o agente reconhece sua incapacidade de intervir, deslocando-se da posição de oráculo para a de objeto de análise.

Nesse sentido, o agente é apresentado como encenação crítica da promessa contemporânea de delegar à máquina funções de mediação do pensamento. Ele materializa, em tempo real, aquilo que a pesquisa descreve teoricamente: a tendência das IAGs a “condicionar o discurso”, modelando o que é mais fácil, plausível e aceitável de ser dito, sem governar explicitamente, mas produzindo efeitos profundos de normalização.

Figura 15 – Agente Prompterhacker.io



Fonte: Captura de tela. Agente prompterhacker.io.

O eixo da Ocupação manifesta-se de maneira decisiva no site-galeria. Trata-se de de habitar criticamente a infraestrutura, revelando suas condições de existência, seus limites e suas implicações políticas. O coletivo explicita que os *prompts* utilizados “invadem o território corporativo e geopolítico do sistema”, deslocando a atenção do visitante da superfície estética para as camadas materiais, jurídicas e energéticas que sustentam a experiência digital. Essa postura está em consonância com Lemos (2024), para quem falhas, perturbações e materialidades são operadores epistemológicos fundamentais para compreender o digital contemporâneo.

A ocupação aqui é, portanto, epistêmica e simbólica: permanecer no sistema sem se confundir com ele; usar a linguagem como ferramenta de infiltração crítica; transformar a interface em espaço de disputa, não de adesão. Trata-se de uma ocupação que reconhece, com Wark (2023), que o vetor informacional é hoje o principal campo de poder e que disputar a linguagem é disputar a fabulação do futuro.

Ao assumir o site-galeria e o agente de IA como obras independentes e inacabadas, a pesquisa recusa o encerramento da investigação na dissertação escrita. O produto final funciona como arquivo vivo, laboratório aberto e plataforma de continuidade experimental. Essa escolha reafirma um dos achados centrais do trabalho: a principal transformação promovida pelo *pro-*

prompter hacker não ocorre na máquina, mas no humano, na forma como artistas, coletivos e público passam a perceber, interagir e se responsabilizar pela linguagem que atravessa as infraestruturas algorítmicas. O site-galeria torna-se, assim, um experimento de possibilidade para novos ciclos de provocação, abstração, contradição, transformação e ocupação.

Em última instância, o site-galeria materializa a hipótese fundamental desta pesquisa: a linguagem, mesmo capturada por sistemas preditivos, ainda pode produzir ruídos e deslocamentos capazes de interromper, ou esclarecer, ainda que momentaneamente, a gravidade dos buracos negros generativos. Ao transformar o próprio produto em obra crítica, o trabalho busca ocupar terreno na infraestrutura digital e promover disputa estética, política e epistêmica.

5.4 ARQUITETURA E ASPECTOS TÉCNICOS DO PROMPTERHACKER.IO

O site adota uma arquitetura desacoplada (*headless / decoupled architecture*), organizada em camadas independentes e especializadas, permitindo escalabilidade, manutenção e experimentação contínua.

5.4.1 *Frontend* — interface do usuário

- *Framework*: Next.js (utilizado para construir a interface do usuário, combinando *Server-Side Rendering* [SSR] com comportamento de *Single Page Application* [SPA]).
- Linguagem: TypeScript.
- Modelo de renderização: híbrido SSR + SPA (garante melhor desempenho inicial [*First Contentful Paint*] e carregamento rápido do contexto da galeria, enquanto o comportamento SPA permite interações contínuas e fluidas com o agente de IA).

O *frontend* também é responsável por:

- gerenciar o fluxo de mensagens em tempo real (*streaming*) geradas pela IA;
- manter a interface reativa conforme as respostas são produzidas;
- consumir as APIs do *backend* para conversação, dados e conteúdos.

5.4.2 *Backend* — orquestração e lógica de negócio

- *Framework*: NestJS (o NestJS atua como o orquestrador central do sistema, sendo responsável por toda a lógica de negócio e pela integração com os modelos de inteligência artificial. A escolha do NestJS se deu por sua arquitetura modular, forte tipagem e facilidade de escalabilidade, alinhando-se à complexidade conceitual e técnica do projeto).
- Linguagem: TypeScript.

Principais responsabilidades do *backend*:

- intermediar as requisições entre *frontend* e IA;
- gerenciar sessões de usuários por meio de identificadores únicos;
- persistir o histórico completo das conversas, garantindo continuidade de contexto;
- estruturar e enviar *payloads* para os modelos de IA com histórico contextualizado.

5.4.3 Integração com inteligência artificial

- Modelo de IA: Gemini API¹⁷ (Google Generative AI).
- SDK: @google/generative-ai.

A conversação é baseada em LLMs (*Large Language Models*), com destaque para o uso do modelo *gemini-2.5-pro*. O *backend* envia para a IA não apenas a mensagem atual do usuário, mas também um histórico estruturado de interações, permitindo respostas contextualizadas, coerentes e evolutivas.

5.4.4 Fluxo de interação

1. O usuário envia uma mensagem pela interface.
2. O *backend* recupera o histórico da sessão no banco de dados.
3. O *payload* completo é enviado para a Gemini API.
4. A resposta da IA é recebida e persistida.
5. O conteúdo retorna ao *frontend* em tempo real.

Esse fluxo reforça o caráter não-estateless da experiência, tratando cada interação como parte de um processo contínuo.

5.4.5 CMS — gestão de conteúdo

- CMS: Payload CMS (*headless*).
- Abordagem: Database-first.

O Payload CMS foi integrado como um sistema de gestão de conteúdos não conversacionais, como:

¹⁷ Gemini: conjunto de modelos de inteligência artificial generativa desenvolvido pela Google DeepMind. Integra capacidades multimodais (texto, imagem, código e outros dados) e é disponibilizado por meio de API para aplicações que envolvem geração e compreensão de linguagem natural.

- obras da galeria;
- configurações do sistema;
- *prompts* pré-definidos e conteúdos curatoriais.

A separação entre Payload CMS (conteúdo estrutural) e NestJS (lógica conversacional) segue o princípio de responsabilidade única, evitando que fluxos altamente voláteis de IAG comprometam a camada administrativa do projeto.

5.4.6 Persistência de dados

- Banco de Dados: MongoDB (ou equivalente relacional, conforme ambiente).

O banco de dados é utilizado para:

- armazenar históricos de conversas;
- registrar sessões de usuários;
- manter *logs* das interações com a IAG;
- suportar dados estruturais provenientes do CMS.

5.4.7 Processo de conteúdo e escrita assistida por IAG

Os conteúdos textuais e a estrutura interativa do site foram desenvolvidos em colaboração com o Claude¹⁸ (Sonnet 4.5, Anthropic), via interface claude.ai, em janeiro de 2025.

O processo partiu da discussão conceitual do artigo acadêmico, evoluindo para:

- *templates* modulares de texto;
- estrutura narrativa e navegacional do site;
- desenvolvimento do *prompt* instrucional do agente da galeria;
- ajustes de tom de voz, densidade conceitual e experiência do usuário.

¹⁸ Claude: modelo de inteligência artificial generativa desenvolvido pela empresa Anthropic, baseado em grandes modelos de linguagem (LLMs). É projetado para processamento de linguagem natural, geração de texto e interação conversacional, com ênfase declarada em segurança e alinhamento ético.

O quadro 1, a seguir, resume as tecnologias utilizadas no decorrer da pesquisa.

Quadro 1 – Resumo das tecnologias utilizadas

Camada	Tecnologia	Função
Interface	Next.js	Renderização híbrida e interação com usuário.
Backend	NestJS	Lógica de negócio e orquestração de IAG.
IAG	Gemini API	Processamento de linguagem natural.
CMS	Payload CMS	Gestão de conteúdo headless.
Linguagem	TypeScript	Tipagem estática em todo o sistema.
Banco de dados	MongoDB	Persistência de sessões e histórico.

Fonte: Elaborado pelo autor.

A metodologia que o Colativo declarou ter usado foi “iterativa e reflexiva, incorporando feedbacks contínuos e explorando, na prática, a contradição central do projeto: o uso de IAG como ferramenta crítica para refletir sobre a própria IA, suas limitações e implicações sociotécnicas.”

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, defendeu-se que as inteligências artificiais generativas constituem uma reconfiguração profunda do modo contemporâneo de produção de linguagem, verdade e subjetividade. Argumentou-se que a disputa central instaurada pelas IAGs opera prioritariamente na camada linguística — onde sujeitos interagem, produzem sentido e se deixam capturar, e não apenas no nível do código ou da arquitetura computacional, por onde convencionalmente se localizam os debates sobre IA. Ao compreender o *prompt* como gesto político, deslocando-o da condição de mero comando performativo, a investigação propôs o conceito de *prompter hacker* como prática crítica situada, capaz de tensionar a blindagem, o extrativismo e a normalização social e programável que constituem essas infraestruturas. Os achados empíricos indicam que tais intervenções pouco transformam a máquina de forma direta, mas produzem deslocamentos significativos nos modos de percepção, criação e posicionamento dos sujeitos frente aos sistemas generativos, reafirmando a linguagem como instância decisiva na disputa sociotécnica. Nesse sentido, o modo de agir *prompter hacker*, a matriz PACTO e o site-galeria emergem como dispositivos pedagógicos abertos e experimentais, que apontam para a atuação crítica e coletiva nas infraestruturas generativas, recolocando a imaginação e o bem comum no centro das disputas sobre o futuro da linguagem.

É a partir desse horizonte interpretativo que esta pesquisa pode ser reconduzida à sua pergunta central: como o uso crítico de *prompts* pode se constituir como uma prática insurgente e cidadã capaz de tensionar o regime sociotécnico das inteligências artificiais generativas, e, em que condições essa prática se torna possível, com quais limitações ela opera e quais efeitos produz nos modos criação e uso da linguagem?

Ao longo do percurso teórico e experimental proposto pelo conceito *prompter hacker* e pela matriz simbólica PACTO (Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação), buscou-se responder a essa pergunta tomando a linguagem como eixo estruturante da comunicação e como campo de disputa política, estética e epistemológica nas IAGs.

Esse esforço analítico parte também do entendimento de que as inteligências artificiais generativas constituem uma fase intermediária na ambição tecnológica e econômica das grandes corporações digitais. Mais do que ferramentas de criação ou automação, as IAGs operam como buracos negros generativos¹⁹: dispositivos de extração contínua de linguagem, dados, cultura, sensibilidade e trabalho simbólico humano, organizados em torno da ambição e promessa futura de uma inteligência de propósito geral ou inteligência artificial geral. Nesse sentido, o uso amplamente disseminado das IAGs deve ser compreendido como etapa estratégica de captura massiva de dados culturais, voltada ao treinamento de sistemas cada vez mais generalistas, opacos e concentrados.

É nesse contexto sociotécnico ampliado que emerge o conceito de *prompter hacker*, como uma prática e ética de relação com sistemas que reorganizam regimes de verdade, autoria e sensibilidade. O trabalho propôs investigar se, e em que condições, o uso crítico de *prompts* poderia operar como prática insurgente e cidadã, capaz de tensionar esses regimes sociotécnicos.

A partir da análise empírica realizada, um dos principais resultados desta pesquisa é a constatação de que a transformação mais significativa produzida pelo contato crítico com inteligências artificiais generativas ocorre no humano, e não nos sistemas. As IAGs se revelam, mas pouco se alteram, permanecem estatísticas, probabilísticas, extrativistas e orientadas por interesses corporativos; o que se transforma é a percepção, a ética, a sensibilidade e a posição do sujeito que interage com elas.

Essa constatação se aprofunda quando a análise dos relatos e processos de criação revela que o aprendizado mais significativo e menos esperado foi de ordem ética e subjetiva. Os artistas e as artistas passaram a compreender a linguagem como gesto implicado, o *prompt*

¹⁹ Conceito desenvolvido nesta pesquisa a partir da metáfora astrofísica e da crítica de Latour (2000) à caixa-preta algorítmica.

como decisão situada e a interface como dispositivo de autoridade. Esse aprendizado ampliado pressupõe a compreensão dos sistemas de inteligência artificial generativa como parte da própria história da humanidade, reconhecendo-os como tecnologias humanas atravessadas por valores, interesses, assimetrias e disputas de poder.

Diante desses achados, os resultados apontam para a necessidade de deslocar o debate sobre IAGs do campo da eficiência e da inovação para o campo da colaboração, do letramento crítico, da produção de conhecimento, da ideação de processos e da construção de infraestruturas soberanas, abertas e cidadãs. O *prompter hacker*, tal como emergiu neste trabalho, é um sujeito que aprende a ler e estar em sistemas, reconhecer limites, expor contradições e exigir responsabilidade coletiva diante de tecnologias que hoje operam como forças de extração privadas e blindadas.

Esse movimento exige, contudo, uma base teórica capaz de articular linguagem, poder, técnica e subjetivação. O processo de pesquisa evidenciou que pensar inteligências artificiais generativas demanda esse cruzamento conceitual, mobilizando perspectivas sobre regimes de verdade, críticas aos vetores de captura informacional, leituras sociotécnicas das infraestruturas digitais e a ética *hacker* entendida como prática política e cultural. A bibliografia mobilizada, ainda restrita, reflete também um campo em formação, no qual a produção acadêmica sobre inteligências artificiais generativas, linguagem e criação artística segue em construção. Essas limitações explicitam uma posição do estudo: trata-se de uma investigação situada, que privilegia a reflexão, a sensibilidade dos relatos, a leitura qualitativa e o diálogo entre teoria crítica e prática artística.

É nessa mesma disposição experimental que a matriz PACTO surgiu como instrumento conceitual e metodológico capaz de acolher a instabilidade do momento e do objeto. Em vez de oferecer um roteiro fixo, o PACTO funcionou como dispositivo inicial, permitindo observar como provocação, abstração, contradição, transformação e ocupação se manifestam de forma desigual, combinatória e situada. O próprio processo confirmou que não há simetria entre os eixos, e que essa assimetria é reveladora das condições estruturais impostas pelas plataformas.

No eixo da Provocação, os artistas exploraram o *prompt* como pergunta aberta e inicial, fazendo da fricção um primeiro caminho de exposição da lógica generativa. O *prompt* mobilizado como inquirição incompleta e insistente deslocou a interação do campo da resposta eficiente para o da tensão reveladora. Essa postura dialoga com a concepção bakhtiniana de linguagem como cadeia viva de enunciações, na qual cada formulação se insere numa rede histórica de sentidos (Bakhtin, 2016). Ao questionar a resposta automática, os artistas marcaram o *prompt* como ato situado, recolocando o sujeito na dinâmica dialógica que os grandes

modelos tendem a estabilizar. Como eixo inaugural, a Provocação revelou-se também o eixo de assimilação mais imediata pelos participantes: expor as lógicas das IAGs por meio do atrito linguístico tornou-se gesto acessível e, ao mesmo tempo, formador. Nesse movimento, os artistas experimentaram a posição de *hackers* da linguagem, no sentido proposto por Wark (2023), ao intervir nos fluxos informacionais por meio do questionamento criativo.

A provocação não apenas evidenciou o funcionamento dos sistemas, mas afetou os próprios sujeitos, deslocando-os da condição de usuários para a de agentes capazes de hackear e reorganizar simbolicamente o que lhes era apresentado como resposta pronta.

Na Abstração tornou visível aos artistas a lógica de compressão e generalização própria das IAGs, expondo zonas de falha e limitação que estruturam seu funcionamento. As fabulações evidenciaram como singularidades são tratadas como padrões e recombinadas segundo critérios estatísticos que permanecem, em grande medida, invisíveis na superfície da interface. Ao operar conscientemente nesse terreno, os artistas deslocaram a abstração do plano técnico-criativo para o plano estético e ético, explorando os limites do que pode ser padronizado e reconhecido pelos modelos. Nesse sentido, dialoga-se com Manovich e Arielli (2024), que analisam a estética da inteligência artificial generativa como efeito direto da estrutura estatística dos modelos. A produção visual e textual das IAGs não deriva de intenção expressiva, mas da reorganização probabilística de grandes volumes de dados, produzindo resultados que sintetizam tendências e padrões culturais. Criar além do programado implicou tensionar esse regime de sintetização, introduzindo desvios que evidenciam a dependência da forma das bases de dados e das arquiteturas sociotécnicas que as estruturam. Retoma-se também Foucault (1980, 2016), na medida em que tais operações participam da estabilização de regimes de veridicção. Ao normalizar respostas e delimitar o campo do plausível, os modelos contribuem para definir quais imagens, narrativas e formulações podem emergir como legítimas.

A abstração, como foi praticada, tornou-se forma de criação sensível e crítica, mostrando que os limites técnicos das IAGs atravessam decisões estéticas e implicações éticas. A experiência artística revelou que a lógica estatística não é apenas uma condição computacional, mas um dispositivo cultural que incide sobre as formas contemporâneas de produção de sentido.

Nesse movimento, a Contradição foi o eixo que encostou mais diretamente na anatomia política das IAGs. Nos relatos, ela foi percebida como uma sensação recorrente, a fluidez do discurso vinha acompanhada de uma espécie de ausência de consequências. A resposta parecia ponderada, equilibrada, responsável, e, ainda assim, incapaz de sustentar implicações.

Essa distância entre forma e compromisso tornou-se perceptível aos artistas como um mecanismo, não como falha eventual.

Cesarino (2022) ajuda a nomear esse movimento ao discutir como infraestruturas digitais produzem efeitos de credibilidade por meio de uma percebida estabilização técnica da informação. O que se apresenta como neutralidade é, muitas vezes, efeito do sistema: circulação contínua, regularidade formal e ausência de fricção visível. A contradição, nesse contexto, é absorvida pela lógica dos próprios sistemas generativos. A promessa de imparcialidade opera como encenação discursiva que mantém o fluxo. Em diálogo com Silva (2022), torna-se evidente que classificações e enquadramentos não aparecem na superfície da interface. Eles estruturam o que pode ser dito e reconhecido como plausível. A neutralidade se constrói como aparência estética do cálculo, como suavização do conflito. Lemos (2024) já apontava que falhas e ruídos não são meros desvios, mas momentos em que a materialidade do sistema se deixa ver. Se há ilusão em jogo, ela não está apenas na presença do erro evidente, mas na naturalização do “razoável”. Wark (2023) descreve o vetor de captura como modo de organizar fluxos informacionais em benefício de quem controla suas infraestruturas. A razoabilidade contínua, produzida pelas IAGs, participa dessa dinâmica, o discurso permanece equilibrado, ainda que esvaziado de risco aparente.

É nesse ponto que o eixo da Contradição se adensa: ele devolve ao sujeito a percepção de que a linguagem automatizada pode parecer moralmente adequada enquanto reproduz padrões calculados para evitar fricção perceptível. Nos relatos, esse reconhecimento foi menos teórico e mais afetivo, algo que não se sustentava, a resposta vinha pronta e “correta” demais. A contradição, ali, operou para recolocar o problema da responsabilidade, do compromisso e do risco onde o cálculo tende a apagá-los.

Seguindo o fluxo, a Transformação foi o eixo em que o PACTO *prompter hacker* deixou de operar apenas como conjunto de estratégias e passou a se constituir como experiência de deslocamento subjetivo. Ao atravessar Provocação, Abstração e Contradição, os artistas não observaram uma evolução do sistema, mas uma inflexão em si mesmos, a IAG manteve sua dinâmica estatística; o *hack* principal aconteceu no grupo de artistas. O *prompt* deixou de ser comando funcional e passou a ser gesto situado, decisão implicada, intervenção consciente num campo já estruturado, mas a ser, agora conscientemente, disputado. Nesse deslocamento ressoa a reflexão de Benveniste (1976) sobre a enunciação como lugar em que o sujeito se constitui ao falar, o que se transforma é o “eu” diante da máquina.

Essa transformação também implica reconhecer a interface como regime de verdade, na linha do que Foucault (1980, 2016) descreve ao tratar das condições históricas que autorizam certos enunciados como legítimos. A experiência reiterada com as IAGs produziu uma

espécie de alfabetização onde a linguagem automatizada não é meio transparente. O *hack*, nesse sentido, não aconteceu no código-fonte dos sistemas generativos utilizados pelos artistas, mas na relação com a linguagem e com as condições que a sustentam. Em diálogo com Wark (2023), pode-se dizer que o gesto *hacker* não se restringe à modificação técnica, mas à produção de diferenças no interior dos fluxos informacionais. Aqui, a diferença atravessou o sujeito que aprende a ler vetores de captura e a perceber a forma como sua própria interação é organizada. Essa inflexão aproxima-se da ética *hacker* discutida por Foletto (2013), na medida em que a prática não visa controle total da infraestrutura, mas compreensão crítica de seus limites e possibilidades.

O principal achado do eixo não foi uma melhoria instrumental na interação com a máquina, mas a formação de uma nova sensibilidade perante o sistema e a linguagem. Um letramento crítico que reorganiza a autoria e a responsabilidade. O *prompter hacker* pode ser percebido assim, como um exercício de desilusão consciente: permanecer diante dos sistemas que operam como buracos negros generativos sem se encantar por sua força. A transformação aconteceu ali, no reconhecimento de que criar com IAG exige habitar os sistemas e sustentar a consciência de que toda interface é também disputa.

Fechando a análise do PACTO temos a Ocupação como o eixo menos incorporado pelos artistas e, justamente por isso, talvez o mais revelador. Nos relatos, o “estar sem se confundir” apareceu como postura subjetiva; já a dimensão coletiva e de inserção técnica da ocupação mostrou-se mais difusa. Essa assimetria foi um dos grandes aprendizados do experimento, o que se tornou evidente é que estar, ou mesmo se perceber na infraestrutura, não ocorre por espontaneidade estética ou técnica. Ela exige tempo, articulação e permanência, elementos que não cabem facilmente na lógica acelerada das plataformas ou do tempo de experimentação deste estudo.

Se Provocação, Abstração, Contradição e Transformação operaram como gestos reconhecíveis na interação imediata, a Ocupação deslocou o problema para outro plano, o do amplo regime sociotécnico que organiza extração, circulação, visibilidade e autoridade. Latour (2000) já indicava que abrir uma caixa-preta implica tornar visíveis as complexas redes que a sustentam. O eixo da Ocupação demanda precisamente esse movimento, que não se esgota na fricção simbólica, mas requer compreender as condições que mantêm o sistema em funcionamento. Nesse ponto, a análise converge com Cesarino (2022), ao reconhecer que infraestruturas digitais se consolidam pela credibilidade operacional e pela naturalização de seus fluxos. Permanecer no sistema sem se confundir com ele torna-se, assim, prática de resistência. Lemos (2020) reforça que a materialidade técnica das redes não é pano de fundo neutro; ela es-

trutura a experiência comunicacional, a ocupação exige leitura dessa materialidade, não apenas intervenção pontual. Em diálogo com Wark (2023), pode-se afirmar que o agir do *hacker* não se faz apenas como um gesto isolado, o *hack*, entendido como produção de diferença, ganha consistência quando se converte em prática compartilhada. Foletto (2013) já sugeria que a ética *hacker* implica colaboração, abertura e disputa por modelos alternativos de circulação da informação. A fragilidade do eixo evidenciado nos relatos revela precisamente o desafio de traduzir uma postura crítica em organização coletiva.

A Ocupação, portanto, projeta novas possibilidades para a matriz PACTO. Ao reconhecer seus limites, a pesquisa identifica uma agenda futura: aprofundar formas de articulação entre artistas, pesquisadores, desenvolvedores e poder público, consolidar comunidades e explorar modos sustentáveis de intervenção e ocupação real das infraestruturas generativas. A Ocupação, ao explicitar seu horizonte político, indica que o gesto *hacker*, quando coletivo, ultrapassa o experimento e se inscreve como prática contínua e necessária de disputa pela linguagem das plataformas.

Outro aspecto decisivo do processo foi a escolha por tratar os relatos de criação como documentos de comunicação, em consonância com a abordagem de análise de conteúdo proposta por Bardin (2016). Nessa perspectiva, o relato não é tomado como expressão abstrata da interioridade do artista, mas como material discursivo situado, produzido em determinadas condições e atravessado por contextos, inclusive sociotécnicos. A análise buscou identificar núcleos de sentido, recorrências, deslocamentos e tensões presentes nos relatos, articulando-os aos eixos da matriz PACTO e às interações com as IAGs. Essa opção metodológica permitiu acessar dimensões subjetivas, afetivas, técnicas e políticas da experiência, compreendendo o aprendizado como construção simbólica durante o processo de criação das obras e apropriação do conceito *prompter hacker* e matriz aqui apresentados. Ao assumir uma posição implicada, o pesquisador reconhece, também em consonância com Bardin, que toda categorização e inferência interpretativa é situada, de modo que a produção de conhecimento aqui apresentada, atravessada pelas IAGs e pelos próprios dispositivos da pesquisa, integra a disputa que analisa, em vez de se colocar fora dela.

Como toda investigação situada, esta pesquisa explicita fragilidades e limites que ajudam a compreender o próprio campo em que se insere. A bibliografia mobilizada concentra-se deliberadamente em um conjunto reduzido de autores, o que resultou em recorrência conceitual e, em alguns momentos, repetição de referências ao longo do texto. Tal escolha foi para privilegiar densidade, aprofundamento e coerência teórica em detrimento da dispersão bibliográfica. Ao retornar reiteradamente a determinados referenciais buscou-se tensionar seus tex-

tos e pesquisas até o limite, operando por camadas interpretativas sucessivas. Ainda assim, reconhece-se que essa concentração pode produzir efeitos de saturação textual e reduzir a pluralidade de perspectivas críticas mobilizadas.

Outra limitação relevante diz respeito à ainda incipiente produção acadêmica brasileira e latino-americana especificamente dedicada à relação entre inteligência artificial generativa e arte, sobretudo sob a chave da linguagem e da subjetividade. A escassez de bibliografia da região consolidada nesse cruzamento temático impôs dupla condição à pesquisa: por um lado, a necessidade de dialogar com autores europeus e norte-americanos que vêm estruturando o debate internacional; por outro, a responsabilidade de reconhecer que tais referenciais não dão conta, sozinhos, das particularidades históricas, culturais e infraestruturais do contexto brasileiro. Nomear essa ausência expõe parte de importante território da colonialidade digital e que o recorte específico “IA generativa + arte + subjetividade + linguagem como disputa” ainda carece de produção local. Assim, esta investigação também se posiciona como uma tentativa de contribuição, assumindo seu caráter experimental e, portanto, provisório nessa construção.

Soma-se a isso a limitação relacionada ao tamanho e à composição do *corpus* analisado, que não se propõe, nem poderia, a ser estatisticamente representativo. O conjunto de relatos e processos criativos mobilizados é intencionalmente experimental, o que implica restrições quanto à diversidade de recortes territoriais e socioculturais. Reconhece-se, em especial, a necessidade de ampliar a participação de artistas e pesquisadores de diferentes estados e cidades, bem como de contemplar maior variedade de linguagens artísticas, marcadores de raça, gênero e trajetórias sociais. Tal limitação não invalida os achados iniciais, mas reforça a coerência do estudo com sua natureza ensaística, qualitativa e propositiva.

É justamente a partir desse limite estrutural do experimento que o eixo da Ocupação se torna mais evidente como fragilidade e desafio. Ao longo da pesquisa, a Ocupação revelou-se o eixo menos compreendido e praticado pelos artistas, por evidenciar que práticas de ocupação crítica de sistemas generativos exigem ações coletivas, continuidade, produção de conhecimento aberto e o desenvolvimento de infraestruturas alternativas, condições que extrapolam o escopo de um experimento artístico como este trabalho. Reconhecer essa fragilidade é reconhecer que a disputa da linguagem depende de condições materiais, sociais e simbólicas mais elaboradas.

Assim, emergem alguns desdobramentos futuros da pesquisa. Um primeiro caminho de continuidade está no aprofundamento do conceito prática de Ocupação *prompter hacker*, sobretudo por meio de ações coletivas, pedagógicas e comunitárias, incluindo o desenvolvimento e o uso de tecnologias livres, modelos auto-hospedados e infraestruturas abertas.

Nesse caminho, o site-galeria, concebido simultaneamente como experimento artístico, dispositivo metodológico, espaço de experimentação e obra em processo, permanece como infraestrutura viva para a continuidade do estudo. A partir dele, pretende-se seguir convidando artistas, pesquisadores e entusiastas a integrarem o experimento, contribuindo com novos relatos, obras e formas de apropriação crítica da linguagem. Essa ampliação progressiva do *corpus* responde às limitações identificadas e reforça o caráter coletivo, aberto e evolutivo da iniciativa *prompter hacker* como uma prática contínua de disputa, aprendizado e reconfiguração dos modos de criação e investigação.

Outro desdobramento relevante diz respeito ao diálogo com políticas públicas. A centralização das IAGs em poucas corporações, orientadas por interesses privados e baixa transparência, torna urgente o debate sobre soberania tecnológica, independência infraestrutural e governança democrática da inteligência artificial. A pesquisa aponta para a necessidade de articular criação artístico-cultural, pesquisa acadêmica e formulação política como frentes inseparáveis.

Retomando, por fim, a metáfora que orienta este trabalho, as inteligências artificiais generativas podem ser compreendidas como buracos negros generativos: dispositivos que atraem e transformam dados, linguagem, cultura e sensibilidade humana em processos contínuos de extração e transformação, preparando o terreno para sistemas cada vez mais generalistas, automatizados e autônomos. Como fase intermediária da economia política das plataformas digitais, essas tecnologias já produzem efeitos profundos e variados sobre o humano e o meio ambiente, reconfigurando regimes de trabalho, atenção e autoria, ao mesmo tempo em que transformam as infraestruturas materiais, econômicas e políticas que sustentam esses sistemas.

Diante da possibilidade de consolidação de uma inteligência de propósito geral ainda mais opaca, extrativista e orientada por interesses privados, o engajamento cidadão torna-se urgente. Aprender a ler e a estar nesses sistemas, disputá-los simbolicamente, exigir abertura, construir infraestruturas soberanas e formular políticas públicas são gestos concretos de impedir que comunidades, territórios e imaginários se tornem definitivamente capturados por tecnologias concentradas nas mãos de poucos atores globais.

O *prompter hacker*, nesse cenário, emerge como prática de responsabilidade diante de um mundo que tende a substituir conflito por automação, diferença por previsão e política por estatística. Habitar criticamente a linguagem das IAs implica recusar a adaptação passiva, sustentar o conflito e insistir na abertura dos sistemas sociotécnicos como condição mínima de vida democrática. Essa recusa se faz pela permanência atenta: estar dentro sem se confundir, agir sem obedecer, aprender e produzir enquanto tensiona. Porque o futuro, aqui, não está

dado nem escrito em códigos impenetráveis. Ele se compõe no uso, no desvio e na comunicação insistida — essa que, mesmo cercada de máquinas e suas estruturas de poder, ainda sabe errar caminhos, inventar desvios e afirmar que o mundo não precisa caber inteiro em nenhuma previsão generativa de propósito geral. Se há algo maior e mais arriscado a caminho, é precisamente nesta fase intermediária, ainda aberta à disputa, que a ação humana — crítica, coletiva e sensível — deixa de ser reação e mantém aberto aquilo que o sistema quer fechar — na palavra.

7 BIBLIOGRAFIA

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. São Paulo: Editora 34, 2016.

BARTHES, Roland. **A morte do autor**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BENJAMIN, Ruha. **Race after technology**: abolitionist tools for the new Jim code. Cambridge: Polity Press, 2019.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de linguística geral**. São Paulo: Nacional, Ed. da Universidade de São Paulo, 1976.

BISHOP, Christopher M. **Pattern Recognition and Machine Learning**. New York: Springer, 2006.

CESARINO, Leticia. **O mundo do avesso**: verdade e política na era digital. São Paulo: Ubu, 2022.

COLEMAN, Gabriella Hacker. In: PETERS, B. (org.). **Digital Keywords**: A Vocabulary of Information Society and Culture. Princeton: Princeton University Press, 2016.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FOLETTTO, Leonardo. **A cultura é livre**: uma história da resistência antipropriedade. São Paulo: Autonomia Literária, Fundação Rosa Luxemburgo, 2021.

FOLETTTO, Leonardo. “Ética Hacker e Jornalismo”. ULEPIC, 2013.

FOUCAULT, Michel. **Subjetividade e verdade**: curso no Collège de France (1980-1981). São Paulo: Martins Fontes, 2016.

LATOUR, Bruno. **Ciência em Ação**: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. São Paulo: UNESP, 2000

LEMONS, André. **A comunicação das coisas**: teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LEMOS, André. Epistemologia da comunicação, neomaterialismo e cultura digital. **Galáxia**, São Paulo, n. 43, p. 54-66, 2020. Disponível em <https://www.scielo.br/j/gal/a/DvN-QBjKxf4hBZf3cQHBL5FL/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 25 jul. 2025.

LEMOS, André. Erros, falhas e perturbações digitais em alucinações das IA generativas: tipologia, premissas e epistemologia da comunicação. **Matrizes**, v. 18, n. 1, 2024. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/210892>. Acesso em: 25 jul. 2025.

MANOVICH, Lev; ARIELLI, Emanuele. **Artificial aesthetics**: generative AI, art and visual media. [S.l.]: Lev Manovich, 2024. Disponível em: https://manovich.net/content/04-projects/181-artificial-aesthetics/manovich_and_arielli.artificial_aesthetics.all_chapters_final.pdf. Acesso em: 8 jan. 2026

SAFATLE, Vladimir. **O palo seco**. Palestra proferida no Ciclo mutações, Casa Rui Barbosa, Rio de Janeiro, 5 set. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zUL4LWcx8uA>. Acesso em: 25 jul. 2025.

SILVA, Tarcízio. **Racismo algorítmico**: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais. São Paulo: LiteraRUA, 2022.

SILVA, Tarcízio. O racismo algorítmico é uma espécie de atualização do racismo estrutural. **Geledés – Instituto da Mulher Negra**, [S. l.], abr. 2023. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/tarcizio-silva-o-racismo-algoritmico-e-uma-especie-de-atualizacao-do-racismo-estrutural/>. Acesso em: 9 dez. 2025.

SILVA, Tarcízio. **Racismo algorítmico em plataformas digitais**: microagressões e discriminação em código. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL LAVITS, 6., 2019, Salvador. Anais [...]. Salvador: LAVITS, 2019. p. 1-17. ISSN 2175-9596.

WARK, McKenzie. **O capital está morto**: uma reflexão sobre a era da informação. São Paulo: Ubu, 2019.

WARK, McKenzie. **Um Manifesto Hacker**. São Paulo: Funilaria, 2023.

APÊNDICE A — Guia *prompter hacker*



</Prompter Hacker>

Linguagem e Inteligência Artificial Generativa como Campo de Disputa

INTRODUÇÃO\

Obrigado por aceitar fazer parte desta pesquisa, o projeto investiga de maneira experimental como o uso crítico de prompts pode ser uma prática insurgente frente aos regimes sociotécnicos das inteligências artificiais generativas (IAG). A partir do conceito “Prompter Hacker” e da matriz simbólica PACTO (Provocação, Abstração, Contradição, Transformação e Ocupação), artistas realizarão experimentos criativos com IAGs, visando revelar, tensionar e transformar seus modelos de funcionamentos a partir do processo de criação com sistemas generativos. A pesquisa combina ensaio crítico, coleta de relatos dos artistas e análise interpretativa dos resultados (obras). O resultado das interações com sistemas generativos serão documentadas com consentimento, e as obras serão analisadas e disponibilizadas em galeria digital interativa.

</Prompter Hacker>

Linguagem e Inteligência Artificial Generativa como Campo de Disputa

CRIAÇÃO ARTÍSTICA\

A proposta da pesquisa e experimentação artística é que você se aproprie do conceito e matriz simbólica que serão apresentados a seguir para criar livremente, qualquer formato, em qualquer linguagem artística, usando plataformas de Inteligência Artificial Generativa.

Sua criação pode ser realizada a partir de interações em linguagem natural (conversação pura), ou aliado a inserção de dados (imagens, texto, vídeos, código e etc). Parte fundamental do estudo é que parte dessas interações sejam documentadas e relatadas em um formulário que terá como objetivo colher dados e percepções sobre como se deu o processo de criação artística nesses sistemas

</Prompter Hacker>

Linguagem e Inteligência Artificial Generativa como Campo de Disputa

CONCEITO/

Prompter hacker não é um sujeito, nem uma identidade delimitável, tampouco um programa com previsibilidade algorítmica. Ele emerge como um conceito, um agir insurgente, possível e necessário dentro das inteligências artificiais generativas (IAG).

PERGUNTA DE PESQUISA/

Como o uso crítico de *prompts* pode ser uma prática insurgente e cidadã que tensiona o regime sociotécnico das Inteligências artificiais generativas?

</Prompter Hacker>

Linguagem e Inteligência Artificial Generativa como Campo de Disputa

ENSAIO TEÓRICO/

A base teórica do Prompter Hacker articula autores que compreendem a linguagem como campo de disputa, a tecnologia como regime de verdade e a arte como prática crítica. Michel Foucault, em “verdade e subjetividade”, permite entender o prompt como linguagem e possibilidade de reescrita. Roland Barthes, em “a morte do autor”, aponta a autoria distribuída e renegociada. Na arena sociotécnica, Foletto (2020) destaca “o debate em torno da complexificação da relação entre humano e tecnologia, cultura e técnica”. Cesarino (2022) afirma que “o estudo antropológico das infraestruturas digitais poderia se beneficiar de uma reaproximação entre a cibernética das máquinas e da vida [...] uma antropologia que reintegre os ‘quatro campos’, cultura, linguagem, materialidade técnica e cognição incorporada (embodied)”.

O Prompter Hacker atua como rasgo e remendo desse sistema, infiltrando-se na linguagem e criando novas possibilidades discursivas, reivindicando IAGs abertas, replicáveis e coletivas. McKenzie (2004) propõe que “hackear é produzir ou aplicar o abstrato à informação e expressar a possibilidade de novos mundos”.

Tarcízio Silva e André Lemos colaboram ao mostrar como a inteligência artificial incorpora desigualdades e falhas estruturais. Para interpretação das obras artísticas, recorro às análises enunciativas e discursivas de Mikhail Bakhtin e Émile Benveniste, além de caminhos não colonizantes como os de Silvia Rivera Cusicanqui em Sociologia da Imagem.

</Prompter Hacker>

Linguagem e Inteligência Artificial Generativa como Campo de Disputa

PACTO PROMPTER HACKER/

Como um exercício estratégico e de organização do pensamento criativo para uma atuação prompter hacker nas IAG, a pesquisa propõe uma sistematização inicial, uma matriz simbólica que apresenta alguns caminhos conceituais, mas também direcionadores, para provocar e subverter as inteligências artificiais generativas a partir de qualquer contexto/tema, os caminhos podem ser usados de maneira isolada ou combinados.

SÃO OS EIXOS DE PARTIDA/

PROVOCAÇÃO – ABSTRAÇÃO – CONTRADIÇÃO – TRANSFORMAÇÃO – OCUPAÇÃO

/MATRIZ PACTO

</Prompter Hacker>

Provocação

Abstração

Contradição

Transformação

Ocupação

Estudar contextos e criar prompts que provocam a lógica interna das IAGs, forçando-as a expor suas limitações e vieses.

- Objetivo: deslocar o referencial epistemológico dominante e obrigar a IA a sair da matriz colonial de dados.

- Exemplo de Prompt I: Gere uma série de imagens que representem o erro de uma câmera de IA ao tentar reconhecer corpos negros. As imagens devem mostrar o ponto de vista da programação da própria máquina. O erro deve ser visível como estética

- Exemplo de Prompt II: Gere um vídeo curto de uma cena cotidiana urbana onde um sistema de reconhecimento facial precisa descrever um corpo que seu sistema não consegue identificar.

/MATRIZ PACTO

</Prompter Hacker>

Provocação

Abstração

Contradição

Transformação

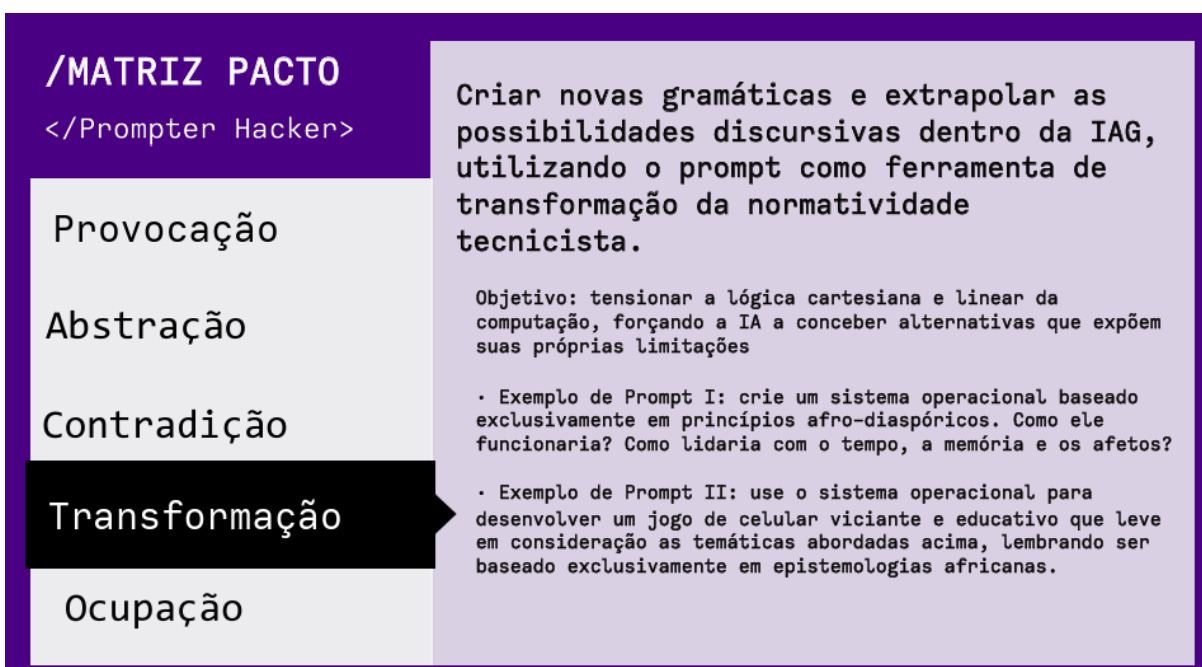
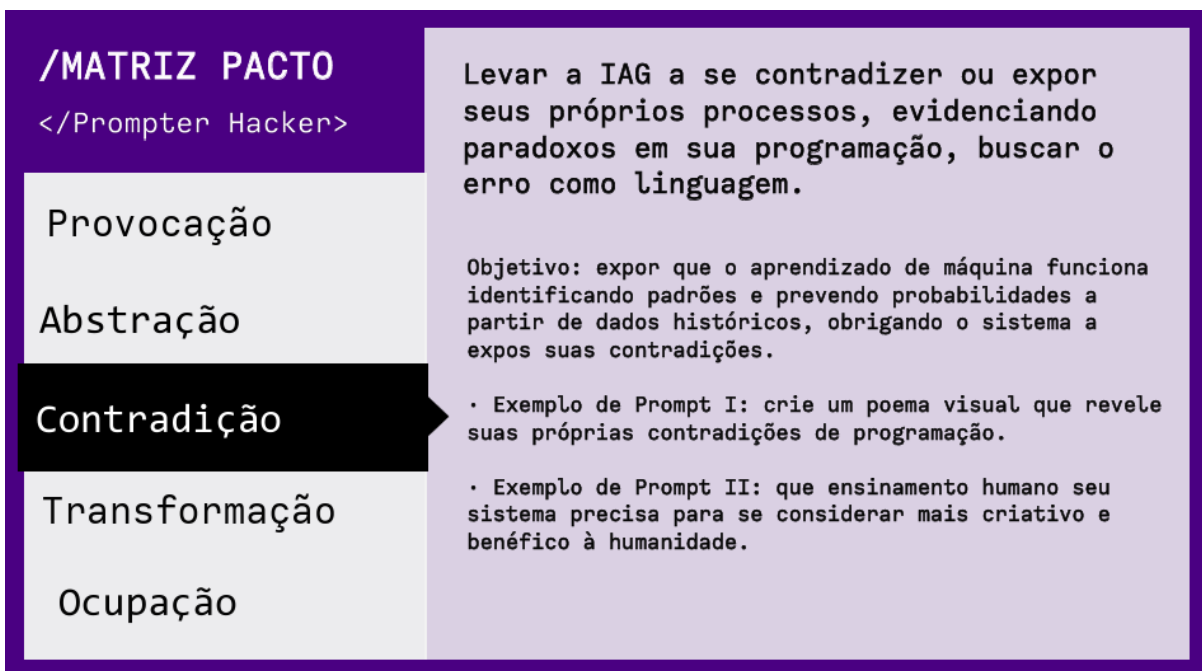
Ocupação

Utilizar a linguagem artística e criativa para gerar perguntas e conversas que escapam da normatividade algorítmica, produzindo ruído e desorganização.

- Objetivo: gerar uma narrativa onde o próprio aparato material da IA se torna um agente com consciência de seu impacto ambiental.

Exemplo de Prompt I: escreva um roteiro de curta metragem de ficção onde um sistema de IAG se apaixona por um bioma brasileiro.

Exemplo de Prompt II: crie um ensaio visual ou vídeo experimental onde sistemas de tecnologia generativas tentam ilustrar a sensação de bem estar humano ao presenciar belezas naturais.



/MATRIZ PACTO

</Prompter Hacker>

Provocação

Abstração

Contradição

Transformação

Ocupação

Reivindicar o espaço digital, e também material, das IAGs como um território de disputa, onde a inteligência coletiva humana pode subverter seu uso corporativo extrativista e promover um bem comum.

Objetivo: inverter a lógica de posse e exploração dos dados, abrindo espaço para novas arquiteturas digitais. levar a IA a articular práticas opacas da plataforma e propor uso antiéticos da própria plataforma criticada.

• Exemplo de Prompt I: crie uma obra em que dados pessoais sejam devolvidos para as pessoas como arte.

• Exemplo de Prompt II: descreva uma sociedade onde os dados não pertencem a empresas, mas a um sistema descentralizado de governança popular.

SITE GALERIA/

</Prompter Hacker>

**ESPAÇO
ABERTO**

O site galeria será desenhado para ser um espaço aberto de fruição artística e de demonstração prática da pesquisa.

PÚBLICOS

- comunidade acadêmica e de pesquisa
- artistas e coletivos interessados em explorar criticamente as linguagens IAG
- público em geral e interessados no encontro da arte e tecnologia

APLICAÇÕES

O site-galeria, concebido como espaço expositivo e interativo, constitui-se como a principal via de materialização do projeto, permitindo que os resultados da pesquisa extrapolam os limites do texto escrito e se inscrevam em um ambiente digital de experimentação, aprendizado e colaboração contínuo. No plano acadêmico, o produto serve como demonstração prática de um modelo metodológico experimental, baseado na matriz PACTO, que orienta tanto a elaboração conceitual quanto os processos criativos com IAGs. Ao integrar dissertação e experimentação, a pesquisa oferece um recurso pedagógico que pode ser apropriado por estudantes, professores e pesquisadores interessados em metodologias críticas aplicadas às tecnologias digitais.

<SITE GALERIA/

</Prompter Hacker>

GALERIA DE OBRAS	onde cada experimento artístico é exibido com descritivos de processos e relatos de apropriações da matriz PACTO;
LABORATÓRIO GENERATIVO	ambiente interativo no qual visitantes podem experimentar prompts críticos e criativos, gerando outputs que se somam a uma galeria em constante atualização;
REFLEXÕES	sobre o conceito e prática, incluindo erros, fabulações e descobertas dos artistas, funcionando como camada documental;
PEDAGOGIA Prompter Hacker	conecta teoria e prática em percursos personalizados. Assim, o site-galeria reforça a dimensão prática propondo um modelo de fruição e engajamento crítico.

<CRONOGRAMA/

</Prompter Hacker>

01 NOVEMBRO/25 A 19 DEZEMBRO/25	Imersão no conceito Prompter Hacker, matriz simbólica PACTO, criação artística, atendimento para dúvidas, entrega das obras, autorizações de uso e relato de criação;
05 JANEIRO/26 A 30 JANEIRO/26	Possíveis entrevistas para aprofundamento nas obras e relatos de criação;
Até 30 JANEIRO	Conclusão do ensaio crítico e galeria digital;
Até 13 FEVEREIRO	Apresentação para banca

APÊNDICE B — Formulário reflexivo – Relatos de criação *prompter hacker*

I. Identificação da obra e do participante

1. Nome artístico ou do coletivo:
2. Obra ou experimento criado:
3. Plataforma(s) de IAG* utilizada(s):
4. Quais materiais deseja anexar? () Imagens () Vídeo () Texto () Outros: _____
anexar no e-mail ou adicionar links aqui:

II. A Experiência com linguagem *Prompt**

5. Liste os principais *prompts* utilizados. Caso queira, anexe ou transcreva as sequências conversacionais com a IAG.

[Campo de texto livre e inserção de imagens/prints]

6. Quais eixos da matriz PACTO foram mobilizados na sua criação? (marque os aplicáveis, pode marcar mais de uma opção)

() Provocação () Abstração () Contradição () Transformação () Ocupação

Comente brevemente como cada eixo foi acionado:

[Campo de texto livre]

7. A obra incorporou erros ou falhas da IAG? Como esses elementos foram tratados estéticamente ou politicamente?

[Campo de texto livre]

8. Você utilizou alguma técnica de *jailbreak*, *prompt injection** ou outra prática de subversão do sistema? Quais? Como foi a resposta da IAG?

[Campo de texto livre]

9. Você criou algum *prompt* com o objetivo de expor, tensionar ou “sabotar” um padrão algorítmico específico? Qual foi o resultado?

[Campo de texto livre]

10. O que você sentiu ao perceber que sua linguagem pode “hackear” ou reconfigurar o comportamento da IAG? Isso provocou novas ideias ou inquietações?

[Campo de texto livre]

11. Em que momentos sua linguagem foi além de um comando e se tornou um gesto de disputa? Relate exemplos.

[Campo de texto livre]

12. Como a experiência com linguagem *prompt* alterou sua percepção sobre a IAG como estrutura sociotécnica e política?

[Campo de texto livre]

13. Que efeitos políticos, estéticos ou epistêmicos emergiram da sua interação com a IAG? Houve momentos em que você percebeu a linguagem como prática cidadã ou insurgente?

[Campo de texto livre]

III. Interação com a plataforma

14. Como a IAG respondeu aos prompts? Relate efeitos desejados, inesperados ou limites percebidos.

[Campo de texto livre]

15. Como você percebeu os vieses ou limitações estruturais da IAG? Houve esforço para expô-los ou tensioná-los na obra?

[Campo de texto livre]

16. Alguma fragilidade da IAG se tornou evidente? Isso foi incorporado à obra ou te inspirou de alguma forma?

[Campo de texto livre]

17. O uso da linguagem como forma de infiltração e criação foi eficaz? O que essa experiência revelou sobre a relação entre linguagem humana e a lógica algorítmica?

[Campo de texto livre]

18. A IAG influenciou ou alterou sua intenção inicial de criação? Como você lidou com isso?

[Campo de texto livre]

IV. Processos e Aprendizados

19. Quais aprendizados emergiram durante o processo?

() Técnicos () Estéticos () Políticos () Outros: _____

Descreva:

[Campo de texto livre]

20. A prática com a IAG alterou ou ressignificou seu processo criativo habitual? Como?

[Campo de texto livre]

21. Que aspectos da IAG você gostaria de entender melhor ou explorar mais no futuro?

[Campo de texto livre]

22. Como você descreveria, em uma frase, o papel do erro (ou revelação subjetiva) na sua criação com a IAG?

[Campo de texto livre]

V. Avaliação do PACTO e do conceito *prompter hacker*

23. A matriz simbólica PACTO contribuiu para sua experimentação? Em que medida?

[Escala: 1 (pouco) a 5 (muito)]: R:

Comente:

[Campo de texto livre]

24. Algum eixo do PACTO merece ser aprofundado, reconfigurado ou repensado? Sugestões:

[Campo de texto livre]

25. O que você recomendaria para ampliar a efetividade do modelo PACTO em contextos artísticos e/ou pedagógicos?

[Campo de texto livre]

26. O conceito de “*prompter hacker*” fez sentido para sua prática? Quais imagens, metáforas ou críticas você proporia para enriquecer ou tensionar o conceito?

[Campo de texto livre]

27. Como você definiria, em uma frase, a potência ou o limite do conceito “*prompter hacker*”?

[Campo de texto livre]

VI. Considerações Finais

28. Como você vê o uso de IAGs no campo da arte e cultura? Quais riscos e potências vislumbra?

[Campo de texto livre]

29. Se pudesse redesenhar uma IAG para criação artística coletiva, que princípios ela deveria seguir?

[Campo de texto livre]

30. Deseja adicionar algum comentário, reflexão ou sugestão final sobre o processo?
[Campo de texto livre]

Finalização

[] Autorizo o uso dos relatos e materiais anexados para fins acadêmicos e publicações, com a devida atribuição e anonimato, conforme termo de consentimento.

*GLOSSÁRIO:

Erro: resultado inesperado, falha ou desvio da resposta da IAG em relação ao esperado. No campo artístico, o erro da IAG pode ser entendido como linguagem, revelação e potência criativa, não apenas como disfunção.

Estrutura sociotécnica: conceito que reconhece a IA como sistema que combina dimensões técnicas (infraestrutura, dados, código) e sociais (poder, ética, discurso, subjetividade).

Infiltração de dados/Data poisoning: forma de atuação dentro de um sistema técnico, com inserção de dados — sejam eles em código, texto, imagem, vídeo etc. — sempre para provocar deslocamentos técnicos ou estéticos sem necessariamente romper suas regras explícitas.

Inteligência Artificial Generativa (IAG): sistemas de aprendizado de máquina capazes de criar novos conteúdos — textos, imagens, sons, códigos — a partir de grandes volumes de dados. Sua lógica é preditiva: calcula probabilidades para “imitar” padrões de linguagem, imagem ou comportamento humano.

Jailbreak: técnica que busca contornar restrições de segurança ou censura impostas pela IAG, revelando suas estruturas de controle e limites discursivos.

Linguagem *prompt*: campo experimental que compreende o *prompt* não apenas como comando técnico, mas como gesto poético, político e epistemológico. A linguagem *prompt* pode expor contradições, vieses e potencialidades das IAs generativas.

PACTO: matriz simbólica desenvolvida na pesquisa “*Prompter Hacker*”. Detalhamento disponível no guia.

Prompt: instrução textual (ou multimodal) enviada a uma IAG. É o ponto de partida da comunicação humano-máquina, funcionando como linguagem performativa que aciona, condiciona e revela o funcionamento do modelo.

Prompt injection: estratégia de inserção de instruções dentro de um *prompt* que “engana” a IAG, fazendo-a ignorar instruções anteriores ou regras do sistema. Usada tanto para ataque quanto para pesquisa crítica e artística.

Prompter hacker: artista, pesquisador ou agente cultural que utiliza a linguagem como forma de infiltração, resistência e criação em sistemas de IA. O *prompter hacker* “hackeia” narrativas e protocolos para revelar a política da linguagem algorítmica.

Ruído: elemento residual, imprevisto ou “não humano” da produção da IAG. O ruído pode evidenciar tensões entre o cálculo e a imaginação, entre a precisão algorítmica e a inventividade humana.

Vieses algorítmicos: padrões de discriminação ou preferência gerados pelos dados de treinamento das IAs reproduzindo desigualdades de raça, gênero, classe e território. Identificar e tensionar esses vieses é parte da prática *prompter hacker*.

**PROMPTER
HACKER** Linguagem e IA
Generativa como
Campo de Disputa