



|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Evento</b>     | Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS |
| <b>Ano</b>        | 2022   |
| <b>Local</b>      | Campus Centro - UFRGS  |
| <b>Título</b>     | Estética, inteligência artificial e tecno-hibridismo                 |
| <b>Autor</b>      | LAURA MENDES DE SANTANA  |
| <b>Orientador</b> | ALBERTO MARINHO RIBAS SEMELER  |

Nas últimas décadas, avanços técnico-informacionais possibilitaram novos fazeres artísticos que alavancam as possibilidades de expressão individual e coletiva e revelam quão intrínseca se dá a relação homem-tecnologia na contemporaneidade. Em especial, certos métodos computacionais específicos, como a inteligência artificial e as interfaces cérebro-computador, quando em contexto artístico, produzem trabalhos inovadores, a exemplo dos softwares 'AARON' de Harold Cohen que criam arte de forma autônoma explorando os limites da criatividade, a série 'Learning to See' de Memo Akten que reflete a respeito da visão humana sobre o mundo, ou NOOR – A brain opera” que utiliza dados neurais obtidos em tempo real para produzir saídas musicais personalizadas, etc. Dessarte, observa-se uma forte necessidade de explorar a arte de novas mídias em primeira-mão por meio do desenvolvimento de um projeto acadêmico, visando melhor compreender esses fenômenos tanto de uma perspectiva artística quanto tecnológica. Isso tem-se dado por meio do desenvolvimento de um trabalho ciberartístico que explora essas relações interdisciplinares de estética, inteligência artificial e tecnohibridismo. O objetivo final é criar uma IA que processe sinais neurais de voluntários em tempo real, classifique-os por meio do aprendizado de máquina em emoções positiva, neutra ou negativa e as utilize para produzir saídas artísticas personalizadas com valor estético significativo baseadas em características comuns de um repositório de imagens classificadas emocionalmente. Até o momento, dada à complexidade do projeto e sua demanda por habilidades avançadas de programação, este encontra-se em suas fases iniciais com o desenvolvimento de um protótipo com dados neurais obtidos de repositórios abertos de eletroencefalografias a fim de classificá-los nas emoções citadas de forma eficiente e, assim, alterar as características de uma imagem exemplo com base nas classificações obtidas. Este servirá para fases subsequentes do projeto que tem sido desenvolvido inteiramente em Python e suas bibliotecas.