

Música e IA podem ser amigos?

Por BC Araujo

A chamada inteligência artificial veio mesmo para ficar e alterar as relações sociais de modo geral, desde os relacionamentos amorosos até o mercado de trabalho. Nas artes em geral e na música em particular não tem sido diferente.

Mas, pensando bem, o uso de tecnologias computacionais na música não é tão recente assim. Da mesma forma que a humanidade utiliza calculadoras eletrônicas há mais de 60 anos, a música tem sido feita com o auxílio de *samplers*, *drum machines*, softwares de edição e outras ferramentas há pelo menos 50 anos. Aliás, em 1956, Lejaren Hiller e Leonard Isaacson utilizaram o computador ILLIAC I para compor a *Illiac Suite*, uma experiência pioneira de composição algorítmica. No último dos quatro movimentos, empregaram inclusive cadeias de Markov para determinar probabilisticamente sequências musicais.

Todas essas mudanças suscitaram debates, mas a discussão ganhou outra dimensão com a emergência dos sistemas de inteligência artificial generativa baseados em grandes modelos de linguagem. Esse palavrão designa a tecnologia por trás de ferramentas conhecidas, como ChatGPT, Claude, Gemini e Copilot, que permitem utilizar a linguagem escrita ou falada como porta de entrada para outras aplicações: design, planilhas eletrônicas, cálculos computacionais e... música.

Creio que há perguntas muito inquietantes: afinal, o que é IA e como ela pode se relacionar ao universo artístico? O que ela pode fazer? Quais são seus limites técnicos? Há critérios razoáveis para julgar os resultados gerados por IA? Como fica a autoria quando ela é utilizada? Isso depende da etapa do processo criativo? Afinal, algum dia a IA vai fazer música?

Todas essas questões são relevantes em si mesmas e (talvez) sejam abordadas neste blog 1.0, “blog raiz”. Entre vários assuntos aleatórios, como nos bons e velhos blogs antigos, anteriores à era dos stories, da lacração e do cancelamento.

Mas, por enquanto, vou dar meus dois tostões sobre algumas questões mais básicas.

i) A arte é uma experiência essencialmente humana, com intuição, inspiração, sentido e sentimentos permeando todo o processo. Desde Pascal, com sua calculadora mecânica, a Pascalina, sabemos que uma máquina pode superar o ser humano em diversas tarefas. Mas isso não significa que tenha vontade ou propósito próprios.

Quando uma máquina vence um humano no xadrez, não deveria haver tanta surpresa. O universo de jogadas é gigantesco, mas finito, e computadores conseguem analisar milhões de posições em pouco tempo. Foi assim que o Deep Blue derrotou Garry Kasparov em 1997. Mas por que uma máquina iria querer jogar xadrez? Que experiência, sentimentos ou significado teria o jogo para ela? E a vitória do computador não acabou com o xadrez. Afinal, o xadrez também é uma experiência social.

ii) O ser humano sempre se valeu e se valerá de ferramentas. Quando Giorgio Armani criava suas peças, seriam os teares coautores dos ternos que confeccionavam? Ou seriam os sistemas CAD coautores dos projetos de um arquiteto? Será que não estamos atribuindo às ferramentas de IA um protagonismo artístico que não costumamos conceder a outras tecnologias?

Já adianto, neste post zero, que tenho uma visão um tanto “liberal” a respeito do uso de IA na criação. Uma máquina produzir música, uma máquina criar música e uma máquina experimentar a criação musical são três proposições diferentes, e pretendo discutir essas dimensões futuramente.

Mas creio que, em essência, a IA é uma ferramenta. Pode auxiliar em tarefas como edição, mixagem e masterização, mas também participar de processos de orquestração, criação e descoberta. Essa perspectiva dialoga, em alguns aspectos, com as reflexões de Luc Julia, cientista da computação e cocriador da Siri, em seu livro *The AI Illusion: Why Machines Aren't Creative*.

Há um curso muito interessante sobre o uso da IA nas artes, que eu fiz e recomendo fortemente: o ciclo de seminários *Inteligência Artificial, Criatividade e Artes*, realizado em 2023 pelo Colégio Brasileiro de Altos Estudos da UFRJ, sob coordenação do professor Jean-Pierre Briot, pesquisador vinculado à Sorbonne Université, à PUC-Rio e ao CBAE/UFRJ, onde é titular da Cátedra Heitor Villa-Lobos: Inteligência Artificial e Criatividade. O curso completo está disponível aqui.

Meu colaborador neste projeto, o Conselheiro Aires, é um personagem de IA livremente inspirado em um notável personagem de Machado de Assis. Ah, este texto surgiu de intenso debate com esse distinto cavalheiro de silício. Que venham outros!

Enfim, é o que penso, por ora.