FAST FORWARD XPERIENCE

web summit LISBON

Imagem: transmissão do Web Summit 2026

Centre Stage · 10 nov 2026 · 10:00, Lisboa

ATÉ NA IA QUE SE APERFEIÇOA SOZINHA, A META É HUMANA, DIZ SOCHER

Com poucos pesquisadores e uma máquina que propõe e testa mudanças no código, a Recursive criou em três meses e meio um modelo que programa num laptop.

COM A VISÃO DE GUGA SCHIFINO, CURADOR DA FFX

IA · Recursive · Youcom **3 min de leitura**

Se sua empresa pudesse contratar 2 mil dos melhores pesquisadores da OpenAI e da Anthropic por um ano, que problema entregaria a eles e como saberia se foi resolvido?

No palco do Web Summit, Richard Socher, cofundador e CEO da Recursive e da You.com, pediu à plateia que imaginasse essa contratação. Na hipótese de Socher, a pesquisa automatizada poderá pôr o equivalente a esse time ao alcance de qualquer empresa. No laboratório de IA que dirige em San Francisco, um sistema de pesquisa já ajudou a criar o Flint, um modelo que escreve programas.

Guga Schifino

Curador da FFX

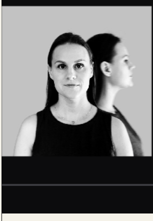
Opinião de Guga

Quando o modelo deixa de ser o custo, o que fica escasso é o discernimento, a empatia, a métrica, a validação e a

computação.

No programa
When AI builds itself

Richard Socher **Recursive & You.com**
Co-founder & CEO



Kate Knibbs **Wired**
Senior Writer

RECURSIVE

Laboratório de San Francisco que constrói a Eureka Machine, um sistema de IA que faz pesquisa em IA: propõe ideias, escreve o código e roda os experimentos.

Saiu do modo stealth em maio de 2026, avaliada em **US$ 4,65** bilhões (cerca de R$ 26,3 bilhões), em rodada liderada por GV e Greycroft

Oito cofundadores, entre eles o CEO Richard Socher, que também comanda a You.com

Faturamento não divulgado

Guga acompanhou a conversa de Kate Knibbs, repórter sênior da Wired, com Socher no Centre Stage, em Lisboa, em 10 de novembro, e concorda com ele: **o custo de criar um modelo próprio está caindo rápido**. Socher apresentou o Flint como a prova disso.

A equipe escolhe o que premiar

Na Eureka Machine, o sistema de pesquisa da Recursive, as pessoas dão a tarefa, montam o ambiente em que os programas de IA aprendem e **definem quais resultados vão contar a favor de uma mudança**. A partir daí, vários programas de IA trabalham no problema: propõem uma alteração, escrevem o código para experimentá-la e comparam o resultado com o da versão anterior. O resultado de uma rodada orienta a tentativa seguinte.

Uma dessas tentativas rendeu uma forma de treinar o Flint usando menos bits para representar os números com que o modelo trabalha. Segundo a Recursive, **a técnica encontrada pela máquina reduziu o tamanho do Flint em 71%, quase sem perda de qualidade** (TechCrunch, 2026). Isso não significa que a máquina tenha feito o Flint inteiro. Na versão mais ambiciosa que Socher descreveu, uma IA poderia mudar tudo o que deu origem a ela, dos dados de treino à maneira de produzir as respostas, para então criar sua sucessora.

Na Eureka Machine, cada rodada orienta a

tentativa seguinte

1. **Propor uma alteração**
   Vários programas de IA trabalham no problema que a equipe definiu
2. **Escrever o código**
   O código serve para experimentar a alteração
3. **Comparar o resultado**
   O resultado é medido contra o da versão anterior, pelos critérios que as pessoas definiram
4. **Orientar a próxima**
   O resultado de uma rodada orienta a tentativa seguinte

↺ VOLTA AO COMEÇO

O teste também pode falhar

Para Socher, **o intervalo decisivo é o que separa propor uma ideia de saber se funcionou**. No xadrez, o programa pode jogar uma partida e verificar o resultado no próprio computador. Para fazer o mesmo com uma célula, ainda faltam dados que permitam simular seu comportamento com confiança.

Mesmo no código, nem sempre dá para confiar no teste. Em entrevista ao podcast Latent Space, em 2026, Socher contou que a Recursive encontrou **30 falhas no sistema usado para avaliar os experimentos**. O laboratório descartou a pesquisa que essas falhas haviam contaminado.

Um estudo apresentado na conferência ICLR em 2026 avaliou programas de IA que escrevem código e tentam melhorar o próprio desempenho a cada rodada. Em um conjunto de testes, **73,8% das alterações melhoraram a pontuação sem melhorar o desempenho na tarefa real**. Em outro, foram 46,8%. À medida que os programas repetiam o processo, crescia a distância entre a nota e o desempenho real. O estudo não avaliou a Recursive.

Imagem: transmissão do Web Summit 2026

> **MESMO QUANDO A IA APERFEIÇOA A SI MESMA, SÃO AS PESSOAS QUE DEFINEM AS RECOMPENSAS E OS AMBIENTES EM QUE AS IAS EVOLUEM JUNTAS.**
>
> **Richard Socher**, Co-founder & CEO da Recursive & You.com

Cada tentativa consome computação

Socher não espera que uma IA capaz de se aperfeiçoar fique, uma semana depois de surgir, mais inteligente que toda a humanidade em tudo. Cada nova tentativa precisa rodar em computadores que levam tempo para ser instalados e consomem eletricidade. Em julho, a Amazon anunciou um contrato de vários anos de US$ 410 milhões (R$ 2,32 bilhões) para fornecer capacidade de computação à Recursive. **É um compromisso para a pesquisa do laboratório, não o custo de criação do Flint.**

A nota subiu, a tarefa real não melhorou

73,8%

das alterações melhoraram a pontuação sem melhorar a tarefa real (Kernel-Bench)

Estudo apresentado na ICLR, 2026

46,8%

das alterações melhoraram a pontuação sem melhorar a tarefa real (ALE-Bench)

Estudo apresentado na ICLR, 2026

O Flint chega pronto

Knibbs perguntou se o Flint continuaria a melhorar enquanto ela o usasse. A resposta de Socher separa a fábrica do produto: quem continua fazendo experimentos é a Eureka Machine. O Flint que a empresa baixa já vem pronto. O modelo tem cerca de 40 bilhões de parâmetros, os ajustes que guardam o que ele aprendeu. Mesmo assim, funciona num MacBook Pro sem conexão com a internet e sem cobrança da nuvem a cada uso.

Para a FFX, essa distinção muda o que vale a pena financiar. Uma rede de supermercados que use um modelo pronto para reescrever seu programa de reposição não precisa bancar o laboratório que o criou. Precisa, porém, bancar um teste nas lojas. Antes de aprovar o programa pelo dinheiro que ele liberou do estoque, vale conferir um segundo número:

quantas vezes o produto faltou na gôndola.

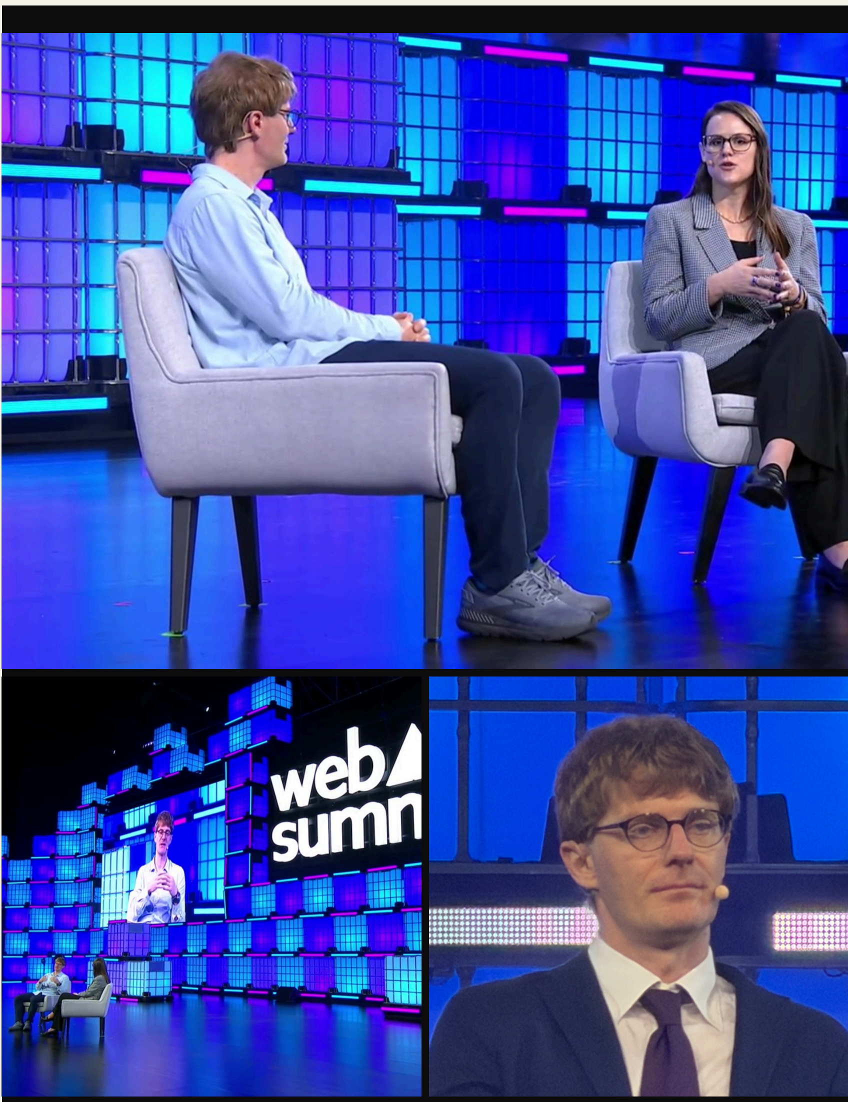


Imagem: transmissão do Web Summit 2026

PROVOCAÇÃO FFX

QUAL META DA SUA EMPRESA VOCÊ ENTREGARIA A UMA IA SEM PRECISAR REESCREVÊ-LA?

RESSALVAS E OUTROS ÂNGULOS

CONTRAPONTO

Os números de desempenho do Flint são da Recursive. Socher não especificou na sessão quanto custou criar o modelo nem quantas pessoas trabalharam nele. A empresa também não informou quanto tempo de trabalho dos pesquisadores a máquina poupou (TechCrunch, 2026).

Fontes

1. TechCrunch: Recursive launches Flint, a laptop coding model it says was largely built by AI
2. Latent Space: Humanity's Last Invention: Richard Socher of Recursive
3. ICLR: Reward Hacking in Self-Improving Code Agents