

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA II/FACULDADE DE ARTES DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E ARTES DO VÍDEO**

JIMMY FREE AQUINO LEÃO

**ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE
UM CURTA-METRAGEM EXPERIMENTAL A PARTIR DO
USO DE INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS (IAG)**

**Curitiba
2026**

JIMMY FREE AQUINO LEÃO

**ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM
CURTA-METRAGEM EXPERIMENTAL A PARTIR DO
USO DE INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS (IAG)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV), linha de pesquisa Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo, da Universidade Estadual do Paraná – Campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cristiane do Rocio
Wosniak

**Curitiba
2026**

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema de Bibliotecas da UNESPAR e
Núcleo de Tecnologia de Informação da UNESPAR, com Créditos para o ICMC/USP
e dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Leão, Jimmy Free Aquino

Análise do processo de criação de um curta-
metragem experimental a partir do uso de
Inteligências Artificiais Generativas (IAG) / Jimmy
Free Aquino Leão. -- Curitiba-PR, 2026.
136 f.: il.

Orientador: Cristiane do Rocio Wosniak.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação
Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo) -- Universidade
Estadual do Paraná, 2026.

1. Cinema. 2. Processo de Criação. 3. Curta-
metragem experimental. 4. Inteligências Artificiais
Generativas (IAG). 5. Crítica de Processo. I - do
Rocio Wosniak, Cristiane (orient). II - Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

JIMMY FREE AQUINO LEÃO

ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM CURTA-METRAGEM EXPERIMENTAL A PARTIR DO USO DE INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS (IAG)

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Cinema e Artes do Vídeo na Universidade Estadual do Paraná.

Curitiba, 04/08/2026.

Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV)
Linha de pesquisa: Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo
Universidade Estadual do Paraná



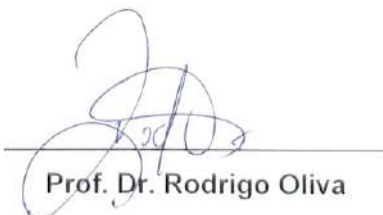
Profa. Dra. Cristiane Wosniak

Presidente da Banca (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Prof. Dr. Gláucio Henrique Matsushita Moro

Membro Interno (PPG-CINEAV/UNESPAR)



Prof. Dr. Rodrigo Oliva

Membro Externo (UEM)

AGRADECIMENTOS

Chegar ao fim deste mestrado exigiu atravessar mudanças de direção, dúvidas, trabalho e cansaço. Ao longo desse processo, precisei encontrar maneiras de sustentar a pesquisa e continuar avançando. Por isso, agradeço às pessoas que, em diferentes momentos e de diferentes maneiras, tornaram possível minha chegada até aqui.

Ao meu filho, Nix Dantas Leão, pelo amor, por sua presença em minha vida e por tudo o que representa para mim. Há muito de você nas razões que me fazem continuar construindo novos caminhos. Espero que concluir esta etapa também possa mostrar que nossos percursos não precisam ser lineares e que sempre é possível reorganizar os planos e seguir adiante.

Aos meus irmãos, Timon e Emely; à minha mãe, Fátima; ao meu cunhado, Djair; e ao meu sobrinho, Yan, minha família, que amo profundamente. Mesmo com a distância, o afeto e o apoio de vocês me deram forças para seguir.

À Ana Kaminski, por ter compartilhado comigo uma parte importante deste percurso. Agradeço pela presença, pela escuta, pelo carinho e por ter acompanhado de perto tantas inquietações ao longo desse caminho. Você ocupou um lugar importante nesta trajetória e, por isso, também faz parte da história que tornou possível minha chegada até aqui.

Aos professores e amigos Pedro Plaza Pinto e Rosane Kaminski, pelo incentivo para que eu ingressasse no mestrado. À professora Débora Regina Opolski e ao Professor Márcio Telles da Silveira, pelas provocações que abriram caminhos para minha trajetória acadêmica.

À professora Cristiane Wosniak, minha gratidão especial por acreditar em mim e no projeto e por ter aceitado orientar esta pesquisa já em uma etapa avançada e com pouco tempo para sua conclusão. Seu empenho, sua leitura atenta e sua orientação foram decisivas para que eu encontrasse um foco, reorganizasse o trabalho e chegasse a este momento.

Aos professores Gláucio Henrique Matsushita Moro e Rodrigo Oliva, que participaram da banca de qualificação e retornam para a defesa, pela leitura cuidadosa, pela generosidade no diálogo e pelas contribuições que me permitiram rever escolhas, reconhecer fragilidades e compreender melhor esta pesquisa.

Aos professores, professoras e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) da Universidade Estadual do Paraná (Unespar). O mestrado ampliou meu mundo e transformou profundamente minha maneira de pensar o cinema, a imagem, a tecnologia e os processos de criação.

À Universidade Federal do Paraná (UFPR) e aos colegas da Superintendência de Comunicação, especialmente à Sarah Scholz, pelo apoio e pela confiança durante este último ano. Muitas das inquietações que me conduziram a esta pesquisa nasceram do trabalho cotidiano e da busca por novas formas de produzir imagens e narrativas diante dos desafios do setor público.

Aos amigos e amigas Samuel Carvalho, Túlio Rocha, Ana Pupo, Murilo Castro, Dora Andrade, Patrícia Silva da Ressurreição, Gustavo Ayres Scheffer, Ruan Galvão, Renan Ceccatto, Michele Micheletto, Cristiano Nakayama e Eduardo Azevedo. Agradeço pelas conversas, pela companhia e pelos gestos que ajudaram a sustentar este percurso.

Esta dissertação trata de processos de criação, tentativas, desvios, escolhas e reformulações. Seu próprio desenvolvimento também foi atravessado por essas experiências. Ao final, compreendi que uma pesquisa encontra sua forma aos poucos e que avançar também pode significar rever escolhas, abandonar caminhos e construir outros.

Um passo à frente e você não está mais no mesmo lugar.
Chico Science.

RESUMO

Esta dissertação investiga a reconfiguração do processo de criação audiovisual a partir do uso recorrente de Inteligências Artificiais Generativas (IAG), tendo como parte empírica a realização do curta-metragem experimental *Silêncio Particular* (2026), produzido com uso intensivo dessas tecnologias ao longo de suas diferentes etapas. A abordagem metodológica adotada é a Crítica de Processo, postulada por Cecília Almeida Salles, que compreende a criação artística como uma rede não linear constituída por aproximações, desvios, estabilizações e rastros. O foco da pesquisa recai sobre o processo de criação, privilegiando a análise das reconfigurações do fazer audiovisual observadas quando as IAG são empregadas de forma recorrente, especialmente na organização das etapas, na distribuição de funções e nas formas de tomada de decisão ao longo do percurso criativo. O *corpus* empírico é constituído pelos documentos de processo produzidos durante a realização do curta, incluindo *prompts*, conversas com sistemas de linguagem, imagens e vídeos gerados, versões descartadas, capturas de tela, gravações contínuas das sessões de trabalho e anotações reflexivas. A análise desse material indica que, no experimento, o uso recorrente de IAG integrou à rede de criação uma dinâmica iterativa e probabilística, organizada em ciclos de formulação, geração, avaliação, seleção e reformulação dos materiais produzidos. A investigação articula ainda um estado da arte sobre processos de criação com IAG no campo das artes e do audiovisual, com base em teses, dissertações e artigos indexados publicados entre 2019 e 2025. Os resultados indicam que, no experimento analisado, o uso recorrente de IAG esteve associado à reorganização das etapas de trabalho, à sobreposição de funções e à intensificação dos ciclos de formulação, geração, avaliação, seleção e reformulação. O processo adquiriu, assim, caráter aberto e iterativo, mantendo sob responsabilidade do realizador as decisões de seleção e incorporação dos materiais gerados.

Palavras-chave: Cinema; Processo de criação; Curta-metragem experimental; Inteligência Artificial Generativa; Crítica de processo.

ABSTRACT

This dissertation investigates the reconfiguration of the audiovisual creation process through the recurrent use of Generative Artificial Intelligence (GenAI), taking as its empirical component the production of the experimental short film *Silêncio Particular* (2026), created with intensive use of these technologies across its different stages. The methodological approach adopted is Process Criticism, proposed by Cecília Almeida Salles, which understands artistic creation as a nonlinear network constituted by approximations, deviations, stabilizations, and traces. The research focuses on the creation process, prioritizing the analysis of reconfigurations in audiovisual practice observed when GenAI is used recurrently, especially in the organization of stages, the distribution of functions, and forms of decision-making throughout the creative process. The empirical corpus consists of process documents produced during the making of the short film, including prompts, conversations with language systems, generated images and videos, discarded versions, screenshots, continuous recordings of work sessions, and reflective notes. The analysis indicates that, within the experiment, the recurrent use of GenAI incorporated an iterative and probabilistic dynamic into the creative network, organized through cycles of formulation, generation, evaluation, selection, and reformulation of generated materials. The research also includes a state-of-the-art review of creative processes involving GenAI in the fields of art and audiovisual production, based on theses, dissertations, and indexed articles published between 2019 and 2025. The results indicate that, in the experiment analyzed, recurrent use of GenAI was associated with the reorganization of work stages, the overlapping of functions, and the intensification of cycles of formulation, generation, evaluation, selection, and reformulation. The process thus acquired an open and iterative character, while decisions concerning the selection and incorporation of generated materials remained the responsibility of the filmmaker.

Keywords: Cinema; Creation process; Experimental short film; Generative Artificial Intelligence; Process Criticism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 01 – Imagens de capas diagramadas de livro [Escritório <i>Multidesign</i>]	19
FIGURA 02 – Reformas em salas do Ed. D Pedro I para montar o estúdio do Departamento de Letras Libras	22
FIGURA 03 – Reformas em salas do Ed. D Pedro I para montar os gabinetes, secretaria e laboratório de informática do Departamento de Letras Libras	22
FIGURA 04 – Simulações de aplicação das campanhas publicitárias	24
FIGURA 05 – Ilustração para projetos	24
FIGURA 06 – Ilustrações jornalísticas	24
FIGURA 07 – <i>Moodboard</i> de inspiração	24
FIGURA 08 – Sequência de geração de imagens: variação probabilística dos resultados	43
FIGURA 09 – Comparação entre diferentes níveis de detalhamento de respostas do <i>prompt</i>	46
FIGURA 10 – Mosaico de cenas do filme <i>The Frost</i> (Josh Rubin, 2023)	49
FIGURA 11 – Transição da IAG <i>Freepik</i> para <i>Magnific</i>	51
FIGURA 12 – Ecossistema de ferramentas do experimento criativo	71
FIGURA 13 – Estratégia metodológica de geração visual do experimento	73
FIGURA 14 – Comparativo entre modelos testados no experimento	73
FIGURA 15 – Tipologia dos documentos do processo criativo	75
FIGURA 16 – Refinamento progressivo dos elementos visuais do filme	76
FIGURA 17 – <i>Timeline</i> das cenas do <i>animatic</i>	80
FIGURA 18 – Convergência do processo a partir das respostas geradas no <i>Claude</i>	81
FIGURA 19 – Alterações de consistência visual do personagem Sael	88
FIGURA 20 – Processo de construção visual do elevador do platô	89
FIGURA 21 – Referências estilísticas inspiradas no estilo do <i>Moebius</i> e seu universo ficcional	91
FIGURA 22 – Primeiras experimentações estilísticas do projeto	91
FIGURA 23 – Testes de linguagem visual vinculados à hipótese do <i>glitch</i>	93

FIGURA 24 – Identidade visual da segunda fase da produção do <i>Silêncio Particular</i>	95
FIGURA 25 – Reorganização do fluxo de criação audiovisual durante o experimento	97
FIGURA 26 – Reconstrução do ambiente criativo após mudança de conta na plataforma	101

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Teses e dissertações, vinculadas às temáticas da investigação	28
Quadro 2 – Artigos relacionados aos descritores na plataforma SciELO	34

LISTA DE ANEXOS

Anexo 01 – Referências de estilo	114
Anexo 02 – Paleta de cores	120
Anexo 03 – Documento de Produção	121
Anexo 04 – Custos de Produção	136

ACESSO A OBRA

Instagram: @silencioparticular



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 JUSTIFICATIVA: MEMORIAL DO PESQUISADOR	17
1.2 O ESTADO DA ARTE DO OBJETO DA PESQUISA	25
1.3 A EMERGÊNCIA DAS IAG E A ADESAO AO SEU ESTILO ESTÉTICO NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL	38
1.3.1 Como funciona a geração de imagem por difusão	41
1.3.2 O <i>prompt</i> como instrumento de criação	44
1.3.3 A emergência de um estilo estético reconhecível	48
 2 PROCESSO CRIATIVO NO AUDIOVISUAL E SUA RECONFIGURAÇÃO COM INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS	 52
2.1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO NO AUDIOVISUAL	52
2.2 O PROCESSO CRIATIVO COMO SISTEMA	57
2.3 RECONFIGURAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO COM IAG	62
 3 CRÍTICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO: PRODUÇÃO DO EXPERIMENTO E ANÁLISE DOS DOCUMENTOS PRODUZIDOS	 67
3.1 CONDIÇÕES MATERIAIS, REGISTROS E <i>CORPUS</i> DA ANÁLISE	70
3.1.1 Infraestrutura técnica e ambiente de criação	70
3.1.2 Documentos de processo e constituição do <i>corpus</i>	74
3.2 A REORGANIZAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO COM IAG	77
3.2.1 Interações e reorganizações no trabalho com sistemas generativos	80
3.2.2 Variabilidade visual e estratégias de estabilização	86
3.2.3 A crise de estilo e a reorganização estética da obra	90
3.2.4 A emergência de protocolos de criação no trabalho com IAG	94
3.2.5 Infraestrutura, memória e continuidade do processo criativo	99
 CONSIDERAÇÕES FINAIS	 102
REFERÊNCIAS	108
ANEXOS	114

1 INTRODUÇÃO

A adoção das Inteligências Artificiais Generativas (IAG) às práticas contemporâneas de criação artística tem sido acompanhada por mudanças relevantes nos modos de produção. Ferramentas capazes de gerar textos, sons, imagens e vídeos a partir de comandos linguísticos deixaram de ocupar um lugar predominantemente experimental para se integrarem efetivamente às práticas de produção, incorporando-se às dinâmicas de concepção e execução das obras.

No campo do cinema, esse uso vai além da adoção de um novo recurso técnico. A utilização dessas tecnologias tem sido cada vez mais associado a reconfigurações do fluxo de produção audiovisual, alcançando em determinados contextos diferentes etapas do processo, do desenvolvimento da ideia à finalização do filme. Essas reconfigurações podem ocorrer tanto por meio de plataformas dedicadas à geração de conteúdo com IAG quanto pela integração de funcionalidades generativas e assistivas a *softwares* já consolidados, como *Photoshop*, *Premiere*, *DaVinci Resolve* e *After Effects*, que passaram a incorporar recursos de automação e geração aplicados a tarefas como legendagem, tradução, manipulação de áudio, remoção de objetos, *motion tracking* e reconfiguração de imagens.

A utilização desses sistemas amplia as formas de mediação técnica já existentes no processo audiovisual, uma vez que sua aplicação pode abranger tanto tarefas de execução quanto a geração de imagens, sons e estruturas narrativas. Entretanto, por operarem segundo lógicas probabilísticas, os resultados produzidos não correspondem à execução direta de uma intenção formulada pelo realizador, mas decorrem de processos computacionais condicionados pelas instruções fornecidas, pelos parâmetros de geração, pelos dados de treinamento e pelas limitações técnicas dos modelos.

É nessa distância entre a intenção formulada e a materialidade gerada que se situa uma das questões centrais desta pesquisa. Neste sentido, Fayga Ostrower, em *Criatividade e processos de criação* (2009), nos convida a pensar a imaginação criativa a partir de configurações possíveis em determinadas materialidades. De acordo com a autora, essa operação imaginativa seria uma espécie de “pensar específico sobre um fazer concreto” (Ostrower, 2009, p. 32). A criação se

desenvolve, assim, em relação com a materialidade sobre a qual o artista atua e com as possibilidades que ela apresenta ao longo do fazer.

No trabalho com IAG, essa relação assume uma configuração particular. Nos sistemas generativos, a instrução textual ou visual orienta o processo de geração, porém não determina antecipadamente a configuração específica do resultado. A imagem, o som ou os textos produzidos passam, então, a integrar o próprio desenvolvimento do pensamento criativo: o realizador avalia o material gerado, identifica aproximações, desvios e possibilidades, seleciona ou rejeita resultados e reformula suas instruções a partir do que encontra.

Nesse sentido, o trabalho com IAG pode ser compreendido, metaforicamente, como uma forma de diálogo ou negociação processual entre o realizador e o sistema utilizado. A metáfora descreve uma dinâmica em que o percurso da obra é construído por sucessivos ciclos de formulação, geração, avaliação, seleção e reformulação. As respostas geradas introduzem possibilidades concretas no processo, enquanto cabe ao realizador percebê-las, avaliá-las e decidir de que maneira poderão ser incorporadas ao percurso criativo. Nas condições investigadas nesta pesquisa, essa dinâmica esteve associada a um processo mais iterativo e menos previsível, no qual a intenção inicial também se reorganizou ao longo da construção da materialidade audiovisual.

É essa configuração do fazer audiovisual, em que o processo criativo se desenvolve por aproximações sucessivas entre intenção, materialização e decisão, que constitui o foco desta investigação. A pesquisa se volta, portanto, à observação do processo criativo em seu próprio desenvolvimento, buscando compreender como o uso recorrente de IAG se relaciona com a reorganização de etapas, decisões e modos de trabalho ao longo da realização do *Silêncio Particular*.

A pergunta que orienta a investigação é: *de que maneira o uso recorrente de inteligências artificiais generativas reconfigura o processo de criação audiovisual no desenvolvimento do curta-metragem Silêncio Particular, considerando suas etapas, suas formas de tomada de decisão e sua lógica de funcionamento?*

Para investigar essa questão, a dissertação toma como objeto empírico o processo de realização do *Silêncio Particular* (2026), curta-metragem experimental produzido com uso intensivo de IAG ao longo de quase todas as etapas. O interesse não está em avaliar o resultado estético do filme. Está em acompanhar como a criação se organizou, se transformou e se documentou ao longo do percurso.

A abordagem metodológica adotada é a Crítica de Processo, postulada por Cecília Almeida Salles (2006; 2010; 2013), que entende a criação artística como uma rede não linear feita de aproximações, desvios e rastros, e que encontra nos documentos produzidos durante o trabalho criativo seu principal material de análise.

Esse *corpus* documental é composto por *prompts* (instrução textual fornecida ao sistema), conversas com sistemas de linguagem (LLM), imagens e vídeos gerados, versões descartadas, capturas de tela, gravações das sessões de trabalho e anotações reflexivas. São materiais que tornam visível aquilo que normalmente desaparece no processo: as hesitações, as reformulações, os caminhos abandonados, as decisões tomadas sob pressão técnica. É a partir deles que se torna possível analisar as reorganizações observadas no modo de produção ao longo do experimento.

Dessa forma, o objetivo da pesquisa é analisar de que modo o uso recorrente de IAG esteve relacionado à reconfiguração do processo de criação audiovisual no desenvolvimento do *Silêncio Particular*, considerando a organização de suas etapas, a distribuição de funções e as formas de tomada de decisão ao longo do percurso criativo.

Como objetivos específicos, estabelecem-se: i) refletir sobre modos consolidados de organização e criação no cinema; ii) discutir processos de criação audiovisual com uso de IAG; iii) analisar os documentos de processo produzidos durante o percurso criativo do curta-metragem; e iv) desenvolver e realizar um experimento audiovisual autoral de pequena escala, com uso recorrente de IAG em diferentes etapas de seu processo de criação, constituindo o *corpus* empírico da investigação.

Na seção introdutória da dissertação, apresento um memorial que situa a idealização e a execução da pesquisa em uma trajetória profissional e artística marcada por interesses relacionados à tecnologia e à criação artística. A seguir, apresento o Estado da Arte do objeto da pesquisa, com o objetivo de mapear trabalhos publicados anteriormente e situar esta investigação no campo de estudos sobre processos de criação com uso de IAG. Para esse levantamento, foram consideradas teses, dissertações e artigos indexados em bases de dados consolidadas, selecionados a partir de recortes temporais e descritores relacionados ao objeto da pesquisa.

Ainda nessa seção introdutória, apresento a subseção *A emergência das IAG e a adesão ao seu estilo estético na produção audiovisual*, por entender que é necessário contextualizar, ainda que brevemente, a formação histórica do campo da inteligência artificial e seus ciclos de desenvolvimento, relacionados às condições técnicas e computacionais disponíveis em diferentes momentos. Apresento também, de forma sintética, o funcionamento probabilístico da geração de imagens e discuto o *prompt* como instrumento de criação, articulando essa reflexão à emergência de recorrências estéticas reconhecíveis em produções realizadas com IAG.

O capítulo 2, denominado *Processo criativo no audiovisual e sua reconfiguração com IAG*, discute as transformações associadas à incorporação das inteligências artificiais generativas no campo audiovisual. Para construir esse percurso, apresento inicialmente um modelo recorrente de organização da produção audiovisual, estruturado nas etapas de pré-produção, produção e pós-produção, tomado como referência analítica para a discussão. Em seguida, abordo o processo criativo a partir da perspectiva sistêmica da Crítica de Processo e, por fim, examino de que modo o uso recorrente de IAG introduz condições específicas de geração, avaliação e reformulação de materiais que incidem sobre a organização das etapas, a distribuição de funções e as formas de tomada de decisão ao longo do percurso criativo.

No capítulo 3, denominado *Crítica do Processo de criação: produção do experimento e análise dos documentos produzidos*, a fase empírica da dissertação tem protagonismo. Nessa seção são apresentadas as condições materiais do processo de criação do curta-metragem experimental *Silêncio Particular*, além da descrição dos protocolos e análises dos documentos que integram o referido processo criativo.

As Considerações Finais retomam a pergunta de pesquisa a partir dos achados produzidos pela análise do experimento. Nessa etapa, discuto de que modo o uso recorrente de IAG reconfigurou o processo de criação audiovisual em *Silêncio Particular*. Ao final, defendo que, no experimento analisado, o uso recorrente dessas tecnologias esteve associado à reorganização do fazer audiovisual e exigiu novas estratégias de trabalho, sem simplificar nem automatizar integralmente o processo. Nesse percurso, o caráter autoral da pesquisa se evidencia na análise das escolhas, dos impasses e das reorganizações que sustentaram a construção da obra.

1.1 JUSTIFICATIVA: MEMORIAL DO PESQUISADOR

As influências que moldaram minha trajetória profissional começaram antes da entrada no mercado de trabalho. Durante a infância, tive acesso, no contexto familiar, a dois ambientes que foram especialmente importantes: uma serralharia, com suas ferramentas, peças de metal, madeira e mecanismos em transformação, e uma videolocadora, com seus equipamentos de reprodução de som e imagem, filmes e animações. A convivência com esses espaços despertou, de um lado, o interesse pelos materiais e pelos mecanismos de funcionamento dos objetos e, de outro, pela imagem em movimento e pelas tecnologias envolvidas em sua captura, produção e reprodução. E depois, esses interesses se consolidaram de maneira mais concreta quando ingressei no curso de Eletromecânica da Escola Técnica Federal do Rio Grande do Norte.

A experiência na Escola Técnica representou um primeiro momento decisivo de formação. Iniciei o curso interessado em eletricidade, mas gradualmente me aproximei mais da mecânica, atraído pela possibilidade de compreender sistemas formados por diferentes componentes e relações de funcionamento. Foi também nesse ambiente que tive meu primeiro contato com o desenho técnico, inicialmente realizado de forma manual e, posteriormente, por meio de ferramentas computacionais. A imagem passou então a assumir uma função diferente para mim: além de algo a ser contemplado, tornou-se instrumento de planejamento, representação e concepção de projetos.

A Escola Técnica também ampliou meus horizontes pessoais e profissionais. Vindo de uma escola de bairro da periferia de Natal, passei a conviver com colegas de contextos diversos e foi também onde tive acesso a computadores e à internet pela primeira vez. Esse ambiente despertou em mim um interesse crescente pelas possibilidades da computação gráfica e do desenho digital. Embora não tenha concluído o curso de Eletromecânica a experiência foi determinante para a direção que minha trajetória assumiria em seguida: percebi que queria trabalhar no campo da imagem e passei a buscar formação em *design* gráfico.

Entretanto, no final da década de 1990, Natal ainda não dispunha de uma formação acadêmica estruturada na área de *Design*. Assim, minha formação inicial se deu por meio de cursos livres de *software*, no SENAC e no SENAI: *Photoshop*, *PageMaker*, *FreeHand*, *CorelDRAW*, *QuarkXPress*, *3D Studio*, *Premiere*, *Flash*, *Illustrator*. Havia muito domínio técnico sendo construído, mas pouca fundamentação

teórica. Por isso desenvolvi uma postura autodidata ao longo dos anos seguintes, buscando complementar essa formação pela leitura e pela prática profissional.

Meu primeiro emprego foi num birô de pré-impressão, a *ArtPrint Editora*, que na época era responsável pela produção das matrizes de impressão para a maioria das gráficas de Natal. Ali, durante dois anos, tive contato direto com os processos industriais da produção gráfica: serigrafia, tampografia, impressão *offset*, separação de cores, geração de fotolitos, preparação de chapas. Essa imersão me deu uma compreensão muito concreta de como as decisões técnicas impactam o resultado visual final, de como a imagem impressa tem uma materialidade própria que não se separa do processo que a produz.

O fluxo contínuo de demandas de gráficas, editoras, agências de publicidade e outros segmentos me ajudou a construir uma base técnica ampla. Depois dessa experiência, fui convidado a integrar a equipe de uma nova gráfica em Natal, a Impressão Gráfica e Editora, que na época abria suas portas como a maior gráfica do estado. Lá participei da implementação de equipamentos mais avançados: gravação digital em chapas, imposição de páginas, calibração de cores entre dispositivos analógicos e digitais, impressoras *offset* de grande formato. Esse período reforçou minha compreensão dos processos industriais e ampliou minha capacidade de operar em escalas maiores de produção.

Com uma base técnica sólida, em 2003 abri meu próprio escritório de *design*, o *Multidesign*, onde fiquei por cerca de sete anos. O trabalho começou centrado na diagramação de livros (Figura 01), jornais e revistas, e foi se expandindo para rótulos, peças publicitárias e projetos digitais como *hotsites*.

Conduzir um escritório próprio significou lidar com muito mais do que criação: precisei aprender a gerir clientes, negociar prazos e valores, organizar a parte administrativa. Esse contexto me levou a entender melhor a relação entre criação e gestão, algo que não aparecia nos cursos de *software*.

Os sete anos à frente do escritório foram marcados por boas parcerias com jornalistas, publicitários e outros *designers*, e ajudaram a consolidar minha atuação no campo do *design* editorial na cidade. Mas ao longo do tempo fui percebendo as limitações do mercado de Natal, especialmente em termos de escala de projetos e possibilidades de crescimento. Por volta de 2008 e 2009, essa percepção se tornou mais clara, e comecei a planejar uma saída para um centro urbano maior.

Figura 01 – Imagens de capas diagramadas de livro [Escritório *Multidesign*]



Fonte: acervo do autor

Esse momento foi um divisor de águas. De um lado, a decisão de deixar Natal; do outro, a abertura dos primeiros cursos de graduação em *Design* na cidade. Optei por ingressar no curso de tecnologia em *Design* Gráfico na Universidade Potiguar, tanto pelo alinhamento com minha experiência quanto pela necessidade de formalizar minha formação acadêmica. Entre 2009 e 2010, a experiência universitária reorganizou meu modo de compreender o *design*. Enquanto muitos colegas se interessavam pelas disciplinas práticas, meu foco foi nas teóricas: Teoria da Criatividade, Semiótica, História da Arte, História do *Design*. Ali consegui articular prática e teoria, e o *design* deixou de ser apenas uma atividade operacional para se tornar um campo atravessado por questões culturais, históricas e tecnológicas.

Com o diploma, intensifiquei o planejamento de saída de Natal. A carreira no serviço público se apresentou como uma estratégia viável de mobilidade profissional e geográfica. Entre 2009 e 2013, me dediquei também a estudar para prestar concursos públicos em Natal e em estados vizinhos como Paraíba, Pernambuco e

Ceará. O resultado foi a aprovação em três concursos federais: Técnico em Artes Gráficas na UFRN (2010), Diagramador no IFRN (que não assumi por ser cargo do mesmo nível daquele que eu ocupava na UFRN) e Programador Visual na UFPE (2014), em nível superior, que representou um avanço na carreira e, mais tarde, viabilizou minha redistribuição para a UFPR.

Ingressar no serviço público foi uma experiência transformadora. Meu primeiro cargo foi como Técnico em Artes Gráficas na Editora da UFRN. O ritmo era diferente do mercado privado, com processos mediados por normas institucionais, mas também com mais espaço para propor soluções estruturais. Uma das primeiras iniciativas foi sugerir a criação de um setor de pré-impressão dentro da própria editora, que até então terceirizava a produção de matrizes. A implementação do setor reduziu custos, aumentou o controle sobre a qualidade e gerou autonomia em relação a fornecedores. Em paralelo, propus a criação de um departamento de livros digitais. A emergência de *tablets* e leitores de *eBooks* indicava uma transformação nas formas de acesso ao conhecimento, e a editora ainda não atuava nesse campo. Depois de uma formação específica em São Paulo, participei da implementação de um fluxo de produção que adaptava publicações para diferentes formatos e tamanhos de tela, algo inovador naquele momento.

Em 2014, fui convocado para assumir o cargo de Programador Visual na UFPE, em Recife. A mudança representou a entrada num contexto urbano mais complexo e culturalmente diverso. Ao contrário do que imaginava, não fui lotado num setor de comunicação institucional, mas no curso de Licenciatura em Letras Libras, vinculado ao Centro de Artes e Comunicação. Tratava-se de um ambiente onde a produção de materiais se organizava prioritariamente em torno do audiovisual, e que naquele momento ainda carecia de infraestrutura adequada para isso.

Coube a mim planejar e implementar boa parte da estrutura física do curso: estúdio de vídeo, laboratórios de informática, gabinetes, secretaria. Esse processo envolveu desde a definição das necessidades técnicas até a condução de processos licitatórios e a importação de equipamentos, o que exigiu um aprofundamento nas lógicas administrativas do setor público federal. Ao mesmo tempo, o trabalho com a comunidade surda trouxe uma dimensão que eu não esperava. Sem qualquer familiaridade prévia com a Língua Brasileira de Sinais, precisei aprender sobre a língua e a cultura surda. Comecei a frequentar eventos, fazer cursos, visitar escolas,

conviver com professores e alunos surdos dentro e fora da universidade. Essa imersão deslocou minha prática para uma perspectiva em que o *design* e o audiovisual operavam como formas de mediação linguística e cultural, na qual as escolhas técnicas de iluminação, enquadramento e pós-produção tinham implicações diretas na comunicação acessível.

A experiência na UFPE marcou uma transição importante no meu percurso: da predominância do *design* gráfico para uma atuação centrada no audiovisual, focada em demandas de acessibilidade. Esse período reforçou um padrão que se repetiria ao longo da minha carreira: a incorporação de novas tecnologias e linguagens a partir de necessidades concretas de produção, articulando prática, adaptação e inovação.

Após o período probatório na UFPE, solicitei redistribuição para a UFPR. Chegar a Curitiba era um desejo antigo, e a cidade correspondeu às expectativas. Na UFPR, fui direcionado para atuar em dois cursos: Licenciatura em Letras Libras e Bacharelado em História, Memória e Imagem, ambos localizados no Setor de Ciências Humanas (SCH).

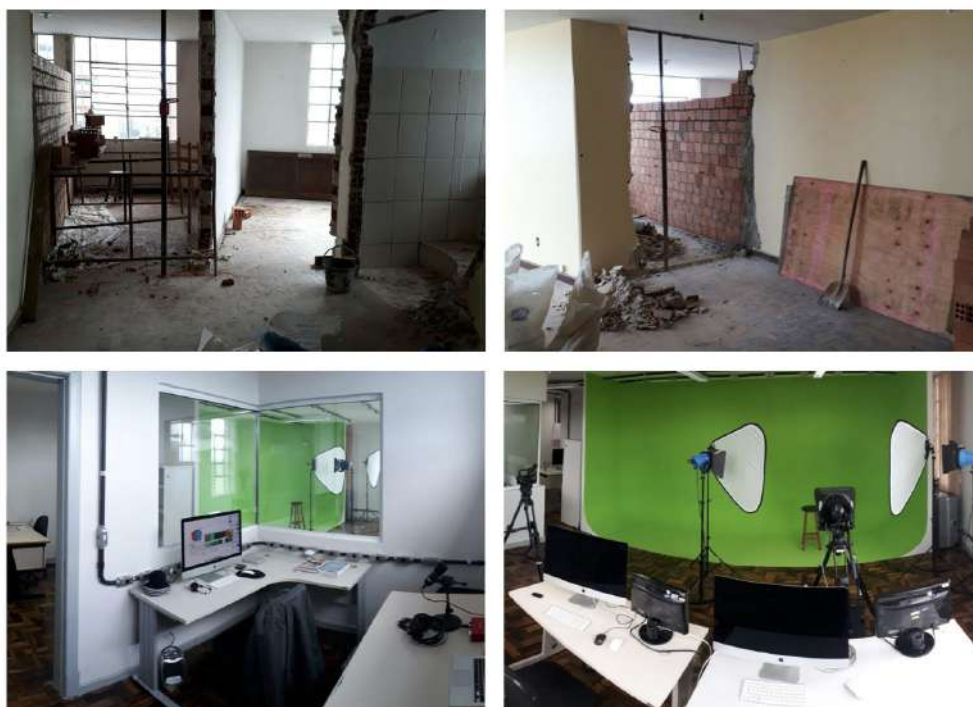
No curso de Letras Libras, reencontrei demandas parecidas com as de Recife: novamente foi necessário ampliar e qualificar a infraestrutura existente, incluindo a aquisição de novos equipamentos e a reorganização dos espaços físicos. Novamente, agora junto com a Direção do SCH, conduzi processos de compra pública com uso estratégico de isenções fiscais para importações pela universidade.

A reforma dos espaços físicos envolveu aproximadamente 450 metros quadrados no 12º andar do Edifício D. Pedro I, com adequações físicas, elétricas e lógicas para comportar o estúdio (Figura 02), um laboratório de informática com 32 computadores, 12 gabinetes de professores e a secretaria do curso do Departamento de Letras Libras (Figura 03).

A experiência na UFPR trouxe uma escala maior de produção audiovisual do que aquela vivenciada em Recife, o que exigiu a definição de padrões técnicos mais rigorosos. Desenvolvi procedimentos sistematizados para iluminação, enquadramento, captação e pós-produção, sempre considerando as especificidades da língua de sinais: visibilidade dos gestos, clareza facial e neutralidade de fundo.

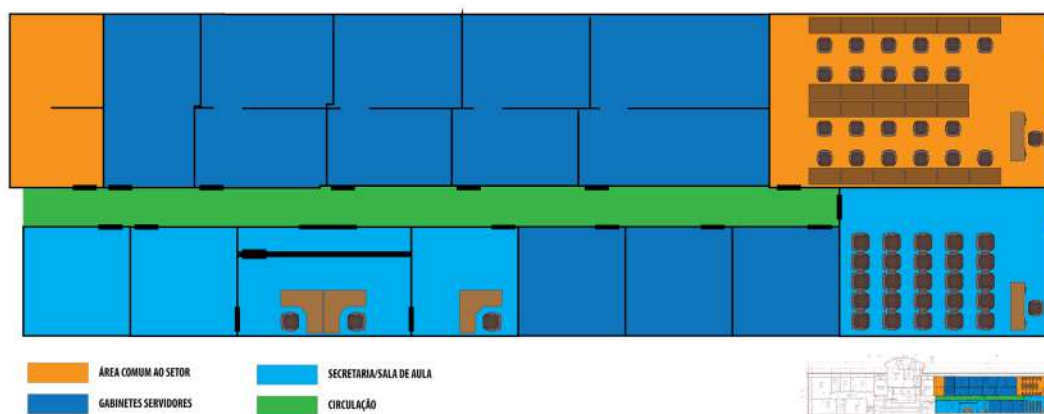
Esses materiais passaram a ser usados não apenas em aulas, mas também em processos seletivos e vestibulares adaptados para candidatos surdos.

Figura 02 – Reformas em salas do Ed. D Pedro I para montar o estúdio do Departamento de Letras Libras



Fonte: acervo do autor

Figura 03 – Reformas em salas do Ed. D Pedro I para montar os gabinetes, secretaria e laboratório de informática do Departamento de Letras Libras



Fonte: acervo do autor

Já no curso de História, Memória e Imagem, o trabalho tinha um foco diferente: não apenas produzir conteúdos, mas preservar e organizar acervos audiovisuais e fotográficos. Essa experiência reforçou a relação entre imagem, memória e tecnologia, evidenciando o papel do audiovisual como ferramenta de registro e difusão de conteúdo histórico.

Ao longo desse período, busquei expandir minha atuação para outros setores da universidade, estabelecendo parcerias com a UFPR TV, o setor de Educação a Distância e o Núcleo de Concursos. Um dos projetos mais relevantes foi a implementação de transmissões ao vivo dos eventos institucionais e científicos durante a SBPC, com câmeras PTZ controladas remotamente e sistemas de *switcher* de vídeo em vários auditórios no Centro Politécnico.

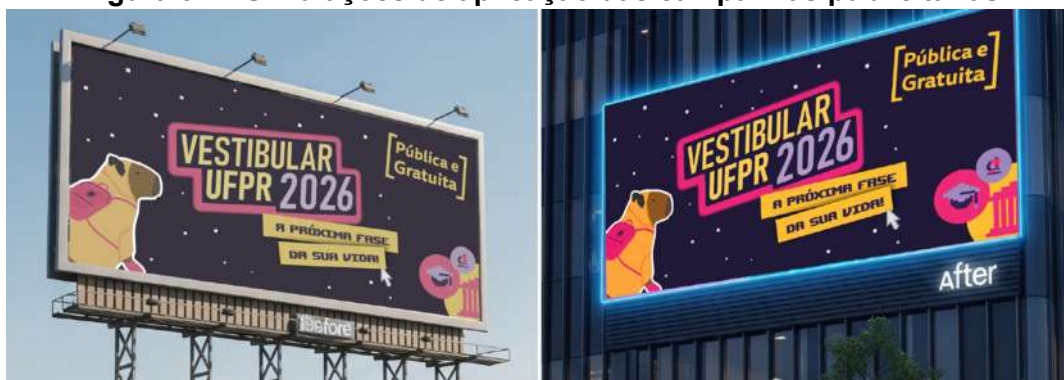
Em outubro de 2024, a minha trajetória na UFPR ganhou um novo capítulo com a transferência para a Superintendência de Comunicação, a SUCOM. A mudança ampliou definitivamente o escopo de atuação, deslocando o foco de projetos específicos para a comunicação institucional da universidade como um todo. Nesse novo contexto, me deparei com um cenário de demandas crescentes e recursos limitados, o que exigiu a construção de estratégias de produção baseadas em otimização de processos e no uso criativo de equipamentos acessíveis.

A incorporação de *smartphones*, *gimbals*, microfones portáteis e sistemas de iluminação compactos permitiu montar fluxos ágeis de produção para redes sociais. Coberturas como a do evento Universo UFPR 2025 mostraram na prática que a qualidade da comunicação não depende exclusivamente de equipamentos de alto custo, mas da organização dos processos e da clareza das decisões técnicas e estéticas.

Paralelamente, ampliei minha atuação com o uso de *drones*, realizando registros aéreos dos *campi* universitários e contribuindo com projetos de extensão, como ações vinculadas ao Museu Afroparanaense. O trabalho com *drones* abriu uma nova camada de possibilidades de captação de imagem no espaço institucional, combinando perspectiva, mobilidade e qualidade técnica num único equipamento.

É nesse cenário que a inteligência artificial generativa começa a se tornar parte do meu processo de produção (Figuras 04, 05, 06 e 07). O que começou como uma solução para suprir limitações técnicas e operacionais foi gradualmente assumindo um papel mais central. As ferramentas de IAG passaram a permitir a geração de imagens e vídeos com maior elaboração estética sem a necessidade de investimentos proporcionais em equipamentos ou equipes.

Figura 04 – Simulações de aplicação das campanhas publicitárias



Fonte: acervo do autor

Figura 05 – Ilustração para projetos



Fonte: acervo do autor

Figura 06 – Ilustração editorial



Fonte: acervo do autor

Figura 07 – Moodboard de inspiração



Fonte: acervo do autor

Esse percurso culmina com a proposição do Laboratório de Memória e Imagem da SUCOM, iniciativa voltada à organização, catalogação, digitalização e disponibilização pública do acervo fotográfico e audiovisual da universidade. O projeto se estrutura como uma política de preservação e difusão, articulando tecnologia, memória institucional e acesso à informação.

Olhando para esse percurso com mais de duas décadas, é possível identificar um fio condutor que atravessa cada fase: a incorporação contínua de novas tecnologias como parte constitutiva dos processos de trabalho. A infância cercada por ferramentas, o primeiro contato com o desenho computacional na Escola Técnica Federal, as experiências nas gráficas, o desafio de abrir o próprio escritório, o ingresso no serviço público e as mudanças de cidade, primeiro para Recife, depois para Curitiba. Cada etapa exigiu adaptabilidade e uma abertura real para novos contextos, novas culturas e novas formas de trabalhar. Não foram movimentos fáceis, mas foram escolhas deliberadas, feitas com a convicção de que crescer profissionalmente exige disposição para recomeçar.

Nesse contexto, a trabalho com as IAG aparece como um desdobramento coerente de um caminho historicamente orientado pela experimentação, pela mediação tecnológica e pela transformação dos modos de produção da imagem.

É essa trajetória do artista-pesquisador que fundamenta e justifica a pesquisa que se apresenta a seguir.

1.2 O ESTADO DA ARTE DO OBJETO DA PESQUISA

Esta seção apresenta um estado da arte de pesquisas relacionadas ao objeto desta dissertação, com foco nos processos de criação que envolvem o uso de Inteligência Artificial Generativa. O levantamento reúne teses, dissertações e artigos indexados em bases de dados consolidadas, com o propósito de oferecer uma visão panorâmica e necessariamente recortada da produção recente, situando esta pesquisa no campo das Artes e identificando aproximações, recorrências e possíveis lacunas.

De acordo com Vera Maria Ramos de Vasconcelos, Anne Patrícia Pimentel Silva e Roberta Teixeira de Souza (2020), os estudos dessa natureza constituem levantamentos sistemáticos ou balanços do conhecimento produzido em determinado período e área de abrangência. Considerando a expansão recente das

pesquisas e dos usos de IAG no ambiente acadêmico, adotou-se como recorte temporal o período entre 2019 e 2025.

A definição desse intervalo buscou reunir produções recentes e acompanhar os movimentos atuais em torno do objeto de investigação. Como observam Marília Costa Morosini e Cleoni Maria Barboza Fernandes (2014, p. 158), esse tipo de levantamento permite “entrar em contato com os movimentos atuais acerca do objeto de investigação, oferecendo-nos uma noção abrangente do nível de interesse acadêmico e direcionando, com mais exatidão, para itens a serem explorados”.

As plataformas utilizadas como fontes das buscas de descritores como ‘Arte e Inteligência Artificial (I.A.)’; ‘processo de criação audiovisual’; ‘arte generativa’; ‘arte e algoritmo’, ‘arte generativa’ e ‘poética digital generativa’, foram: i) o portal da Capes/MEC¹ [para teses e dissertações publicadas nos últimos 6 anos], e ii) a plataforma *online* Scielo² de forma separada, buscando-se inicialmente pelos eixos descritores principais que alicerçam a presente pesquisa [em termos de artigos indexados publicados nos últimos 6 anos], com a finalidade de estabelecer um mapeamento relativamente atualizado das produções.

Para uma noção expandida acerca do estado de conhecimento produzido anteriormente é necessário entrar em contato com estas produções, sejam teses, dissertações ou artigos indexados, com o objetivo de comparar hipóteses, metodologias, teorias, relações entre campos e áreas interdisciplinares.

As autoras Pricila Kohls-Santos e Marília Costa Morosini (2021), admitem que é determinante olhar para “o que vem sendo estudado por determinada área ou campo científico, para poder viabilizar e inovar na reinvenção de seu trabalho científico” (Kohls-Santos; Morosini, 2021, p. 125).

A ocorrência e a análise quantitativa, mas, sobretudo qualitativa, das unidades documentais/publicações ocorreram em duas etapas distintas, sendo efetuado primeiramente o recenseamento quantitativo e a catalogação de títulos, resumos e palavras-chave de teses e dissertações dos programas de pós-graduação das universidades brasileiras, consultadas no Banco de Teses e

¹ Para maiores informações ver o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES/MEC, disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 10 dez. 2025.

² Web of Science (WoS) é uma plataforma online que fornece acesso a bancos de dados científicos. Dentre eles, buscamos a SciELO Brasil. Disponível em: <https://www.scielo.br>. Acesso em: 10 dez. 2025.

Dissertações da Capes defendidas e publicadas nos últimos 6 anos, conforme mencionado.

Nas duas etapas de buscas que efetuei em três (3) dias seguidos, no mês de dezembro de 2025, procurei selecionar apenas os trabalhos que traziam, no corpo dos resumos ou palavras-chave, mais de um dos temas descritores em conjunto: *‘Arte e Inteligência Artificial (I.A.)’ + ‘processo de criação audiovisual’ ou ‘arte generativa + ‘arte e algoritmo’ ou ‘arte generativa’ + ‘poética digital generativa’.*

Por adotar esse critério de seleção, aglutinando descritores de busca, descartou-se um número considerável de trabalhos sobre computação, *design* de *software*, elementos técnicos de inteligência artificial, engenharia da computação, análises semióticas e componentes comunicacionais e de linguagem de matrizes digitais.

No Banco de Teses e Dissertações da Capes, a busca simples dos descritores apresentou mais de 10 mil resultados. Partiu-se para um refinamento da amostragem e, nos campos da grande área, restringindo-se a busca somente às Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas, obtendo-se como resultado 1.230 ocorrências. Quando se aplicou ao campo “área do conhecimento” mais uma restrição, obteve-se os seguintes resultados: i) Cinema e Artes do Vídeo, apenas 1 ocorrência; ii) Artes e/ou Artes Visuais e Design, 4 ocorrências; iii) Comunicação e Linguagens, 2 ocorrências; iv) Educação, 1 ocorrência; v) Direito, 1 ocorrência; vi) Tecnologia e Inovação, 1 ocorrência.

Após a leitura dos resumos e palavras-chave dessas dez (10) unidades documentais e, a partir da busca exata de, pelo menos, uma das expressões descritas presentes no título da dissertação/tese e nas palavras-chave, além dos critérios de seleção anteriormente mencionados, foi possível trazer para um exame mais apurado nesta seção de estado da arte o seguinte resultado: três (3) teses e sete (7) dissertações, vinculadas às áreas acima mencionadas.

A seguir, apresento um quadro comparativo com o resultado visual do recenseamento de teses e dissertações trazidas para balizar o estado da arte da presente dissertação (quadro 1).

Quadro 1 – TESES E DISSERTAÇÕES, vinculadas às temáticas da investigação

	Autor/a	Título	Ano	Programa/ NÍVEL	Instituição
1	JUNIOR, Sergio Jose Venancio	<i>EXTENTIO: <u>desenhos de máquina</u>, <u>desígnios humanos</u></i>	2019	Mestrado em Artes Visuais	USP (São Paulo)
2	LOCH, Carolina Valentim	<i>A <u>obra de arte</u> na era da <u>inteligência artificial</u></i>	2021	Mestrado em Estudos de Linguagens	UTFPR (Curitiba)
3	BOEIRA, Juan Pablo Davila	<i>O Design na era dos <u>Algoritmos</u>: construção de cenários a partir do design estratégico utilizando <u>inteligência artificial</u></i>	2021	Doutorado em Design	UNISINOS (São Leopoldo)
4	PAIVA, Jose Wilker Carneiro	<i>Remix: política e arte na contemporaneidade</i>	2022	Mestrado em Artes	UFC (Fortaleza)
5	TENORIO, Marina de Araujo	<i>Análise da Propriedade Intelectual sobre obras produzidas por <u>inteligência artificial</u></i>	2022	Mestrado Profissional PROFNIT (Tecnologia e Inovação)	UFPE (Recife)
6	PIRES, Joyce Finato	<i>Os caminhos da autoria e da originalidade: a necessidade de se repensar o trato aos direitos autorais na sua relação com a <u>inteligência artificial</u></i>	2023	Mestrado em Direito	UNIBRASIL (Curitiba)
7	OLIVEIRA, Rodolfo Augusto Melo Ward de	<i>Humanidades <u>Digitais</u>: arte e <u>tecnologia</u> ancestral e contemporânea</i>	2023	Doutorado em Artes	UNB (Brasília)

8	LOPES, Tulio Arruda da Ponte	<i><u>Inteligência Artificial Generativa no Ensino Superior: possibilidades e limitações</u></i>	2024	Mestrado em Educação	UNIVALI (Itajaí)
9	CARDOSO, Fabio	<i>“Nothing, Forever”: a práxis enunciativa e a produção de sentido na geração autônoma do audiovisual por inteligência artificial</i>	2024	Doutorado em Comunicação	UNESP (campus Baurú)
10	GOMES, Marcelo	<i><u>Processos de criação de formas audiovisuais generativas</u></i>	2024	Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo	UNESPAR (campus Curitiba II)

Fonte: dados organizados pelo autor

O momento seguinte compreendeu a leitura dos resumos e das palavras-chave destas teses e dissertações, o que apontou para alguns dados, em relação ao processo de criação com mediação de IAG.

Assim, inicio as considerações deste recenseamento preliminar mencionando uma pesquisa desenvolvida no próprio Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) que apresenta proximidade com esta investigação por seu interesse nos processos de criação audiovisual mediados por sistemas computacionais. Trata-se da dissertação de Marcelo Gomes, nome artístico Mathias Lobo, intitulada *Processos de criação de formas audiovisuais generativas* (2024). O autor-pesquisador e *videomaker* investiga e mapeia seu próprio processo criativo, analisando práticas audiovisuais desenvolvidas por meio de *software* e interfaces de programação visual. Seus procedimentos articulam *inputs* analógicos, filtros de cor, deformações da imagem e elementos fractais produzidos por sequências de cálculos, estabelecendo relações entre programação, acaso, controle e organização formal. A identidade artística, a relação entre arte, processo e tecnologia e os aspectos cognitivos envolvidos na criação com procedimentos computacionais constituem alguns dos eixos centrais da investigação.

Observei que alguns dos trabalhos selecionados abordam questões conceituais e jurídicas relacionadas à autoria e à titularidade de direitos sobre obras

produzidas com o uso de inteligência artificial. Entre eles estão as dissertações de Joyce Finato Pires (2023) e Marina de Araújo Tenório (2022). Na pesquisa de Pires (2023), os conceitos de criatividade e originalidade são discutidos a partir de perspectivas filosóficas, artísticas e jurídicas, tendo como eixo as implicações da inteligência artificial para a autoria de obras intelectuais. Tenório (2022), por sua vez, investiga a titularidade dos direitos morais sobre obras produzidas por inteligência artificial sem controle humano dos resultados. Com base na Lei nº 9.610/1998, a autora examina conceitos de direitos autorais, inteligência artificial, arte e criatividade, buscando identificar lacunas na legislação brasileira e apontar possíveis soluções para as questões levantadas.

As duas pesquisas evidenciam, por perspectivas distintas, que a expansão do uso de inteligência artificial na produção artística introduz questões ainda em debate no campo jurídico, especialmente em relação à autoria, à originalidade e à atribuição de direitos sobre as obras produzidas.

A dissertação de Sérgio José Venâncio Junior (2019) foi trazida para o escopo do estado da arte por tratar de um envolvente debate histórico sobre a criatividade das máquinas, com contribuições de diversos cientistas, filósofos e artistas. A área da IAG, alega o autor, propõe tecnologias de otimização e predição, hoje utilizadas em sistemas computacionais que geram obras artísticas de diversas matrizes (leia-se aqui também as artes audiovisuais) a partir de aprendizados probabilísticos sobre a história da arte, renovando discussões sobre fazer e pensar arte à luz das inteligências artificiais. A pesquisa de Venâncio Junior (2019) também relatou o desenvolvimento do *software* “*Extentio*”, extensão de uma inteligência artística, capaz de gerar desenhos de forma automatizada, através de simulações de observação, de traços, e de análise de composição, fazendo uso de tecnologias de Visão Computacional e *Machine Learning*. Trata-se de uma máquina que não é criativa por si só, mas que interfere em um processo de criação de forma propositiva, conduzindo, por meio de mediações, o artista a descobertas de valores poéticos e novos desígnios.

Interessante notar que o autor também escreveu um artigo, indexado na base *Scielo*, no mesmo ano em que defendeu a sua dissertação, e que será tratado na próxima etapa do recenseamento de estado da arte, atestando que a IAG é o foco de seus estudos e investigações.

A dissertação de Carolina Valentim Loch, em uma referência explícita a Walter Benjamin³, traz em seu título: *A obra de arte na era da inteligência artificial* (2021) o objetivo de nos apresentar uma reflexão crítica sobre a relação de longa data entre arte e tecnologia, principalmente a partir do momento em que são produzidas obras de arte com o auxílio de IAG. Loch traça um percurso investigativo a partir de uma filosofia da tecnologia e sobre a influência da tecnologia na produção artística ao longo da História da Arte, ao mesmo tempo em que reflete sobre seus limites no momento atual em que os artistas tentam dar à máquina uma tarefa não só instrumental, mas buscando uma colaboração para seu processo de criação com IAG.

A tese de doutorado em Comunicação de Fábio Cardoso (2024), por sua vez, aposta no impacto transformador da IAG em múltiplas áreas do conhecimento, entre as quais a comunicação, entendendo que a sua presença constante em diversos segmentos do ecossistema midiático, tem motivado o surgimento de novas formas de produção e consumo. Cardoso examina a experiência de *Nothing, Forever*, que é um produto audiovisual concebido com o auxílio de IAG em todas as etapas, desde o roteiro [pré-produção] até a exibição [pós-produção]. Trata-se aqui de narrar um processo de criação e aludir às profundas transformações que as ferramentas digitais estão trazendo para a Arte e outros campos do conhecimento.

Nesta esteira de raciocínio, também destaco a tese de doutorado de Juan Pablo Davila Boeira e denominada *O Design na era dos Algoritmos: Construção de cenários a partir do Design Estratégico utilizando Inteligência Artificial* (2021). O autor afirma que na mesma velocidade em que as ferramentas digitais estão moldando a forma como as pessoas vivem, se comunicam e trabalham, estão gerando grandes mudanças, constituindo as forças motrizes dos fenômenos de transformação digital, sobretudo no campo das Artes. Seu foco se reporta à prática da construção de cenários através do *Design*, buscando a construção de interpretações mediante sinais fortes e fracos, que derivam da observação da evolução de comportamentos explícitos da cultura, dos mercados e das tecnologias, entre outros. O objetivo da tese propositiva é a inclusão da IAG como instrumento para obtenção de agilidade e acuracidade na captação e análises das fontes de

³ Estou a me referir/aludir à obra: BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, C. L. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000 (pp. 215-254).

dados para o referido processo criativo. O estudo, atesta que a IAG, por meio do artefato digital desenvolvido, sinaliza a cada novo avanço, seu potencial para complementar as atribuições do *designer* em etapas generativas, aprimorando sua capacidade de armazenar, processar e sintetizar dados em velocidade e quantidades inimagináveis para qualquer indivíduo.

A dissertação de mestrado de José Wilker Carneiro Paiva (2022), investe na conjugação entre política e arte digital, especificamente trazendo como *corpus* da pesquisa a obra de *Marc Lee*, “*TV Bot*” (2004-2020). A hipótese proposta na pesquisa de Paiva, é a de que existe uma forte tendência crítica e política nas obras de arte quando operacionalizadas através do *remix* e(m) suas transformações, mais especificamente a articulação de *remix* com a atualidade da IAG.

No campo das artes visuais a tese de Rodolfo Augusto Melo Ward de Oliveira (2023) investe numa denominação de “humanidades digitais” para se referir ao mundo digital, cada vez mais hibridizado, com o que ainda consideramos o mundo real, a ponto de se confundir, tornando a existência cada vez mais intangível e fugaz. A tese convoca um tipo de pesquisa de cunho artístico experimental, em que o autor estuda, reflete e aplica técnicas e ‘teorias ancestrais’ em conjunto com tecnologias contemporâneas. Por meio de uma densa discussão bibliográfica a respeito da atual era que vivemos, busca-se criar *links* com a emergente disciplina *Humanidades Digitais* e os atuais movimentos sociais originados no ciberespaço e na cibercultura. Oliveira admite que a IAG contribui para a criação de novas realidades políticas, sociais, econômicas e artísticas inovadoras. Um destaque a ser mencionado é a escolha do autor em partir da perspectiva do Sul Global, mais especificamente latino-americana, promovendo reforma do pensamento sobre as lógicas de criação com uso de IAG.

E, por último, menciono a seleção de uma dissertação de mestrado na área da Educação que se refere às possibilidades e limitações do uso da I. A. generativa no ensino superior. Esta é a pesquisa de Tulio Arruda da Ponte Lopes (2024), que teve por objetivo geral analisar as possibilidades e as limitações relacionadas ao uso de I. A. generativa no ensino superior, descrevendo com pormenores quais são as práticas docentes que se utilizam destas ferramentas, além de mapear os pontos positivos e negativos apontados no que toca ao uso cuidadoso de I.A. no contexto acadêmico. Nesta pesquisa, pode-se inferir que o uso de Inteligência artificial generativa no ensino superior, seja por parte dos alunos ou por parte dos

educadores, é expresso mediante diversas ferramentas distintas, tais como uso de sistemas tutores inteligentes, plataformas adaptativas, aplicativos especificamente desenvolvidos para utilização no contexto universitário, *Chatbot*, *ChatGPT*, dentre diversas outras tecnologias de cunho generativo. Embora a pesquisa não se reporte à criação artística, ainda assim, considero muito proveitosa a leitura de referenciais teóricos trazidos no contexto do estudo. Referências que podem ser acrescentadas em minha dissertação.

Após a leitura atenta dos resumos, palavras-chave e, em alguns casos, também o texto introdutório das teses e dissertações, acima mencionadas, consegui elencar 4 trabalhos para trazer como referência e fonte de consulta durante a escrita da presente dissertação.

O inventário e a sistematização destas fontes documentais preliminares, ao estabelecer um panorama geral do estado da arte do objeto de pesquisa, permitiram perceber que a relação entre humanos e IAG encontra-se envolta em várias áreas do conhecimento e não apenas no campo artístico. Da autoria, em termos gerais e em termos legais, ao uso consciente da inteligência artificial, enquanto ferramenta de mediação tecnológica, o dilema binário entre a substituição completa do humano pela ação/criação da máquina, traz o campo artístico, como mais 'aberto' ao uso destes *softwares*. E, neste contexto, não se pode negar que a esfera econômica, a legal e a artística estão intimamente relacionadas.

Desta forma, a busca de títulos específicos no banco de teses e dissertações da CAPES, permitiu reconhecer os principais resultados das investigações, identificar as temáticas, objetos empíricos das investigações e as abordagens metodológicas dominantes, fazendo emergir uma possibilidade de lacuna existente nestas pesquisas. Considero que minha investigação situada na linha de pesquisa em Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo traz uma especificidade da crítica de processo com uso recorrente de IAG que justifica sua execução e aplicação no campo do audiovisual, contribuindo para o avanço nas pesquisas nesta área do conhecimento.

O fato de trazer neste inventário de teses e dissertações outros campos, que não apenas aqueles restritos às artes, contribuiu para um breve acompanhamento histórico, dentro do recorte de 6 anos de produções teóricas e artísticas, balizando temas pouco estudados e que favorecem o diálogo e as interlocuções híbridas entre os diferentes campos do saber.

Em um segundo momento/etapa da elaboração do estado da arte, houve a necessidade de se buscar os mesmos elementos descritores na plataforma *Scielo*, atentando para os artigos indexados e publicados nos últimos 6 anos, com a finalidade de estabelecer um mapeamento relativamente atualizado das produções no campo dos processos de criação/poética audiovisual com uso de I.A generativa.

Desta forma, obteve-se 68 resultados, dos quais, a partir de um descarte após a leitura dos resumos, restaram 9 unidades documentais que podem ser visualizadas no quadro 2.

Quadro 2 – Artigos relacionados aos descritores e indexados na plataforma *Scielo*

	Autoria	Título	Ano	Periódico
1	VENANCIO JÚNIOR, Sergio José	<i>Arte e inteligências artificiais: implicações para a criatividade</i>	2019	ARS (São Paulo, Brasil)
2	CHAVEZ VALDIVIA, Ana Karin	<i>Rediseñando la titularidad de las obras: <u>Inteligencia artificial</u> y robótica</i>	2020	<i>Rev. chilena derecho tecnológico</i> (Santiago, Chile)
3	ASTOBIZA, Aníbal	<i><u>Arte y algoritmos</u></i>	2022	AISTHESIS (Santiago, Chile)
4	MONTANARI, Matheus da Rocha; SORDI, Caetano	<i><u>Processos de criação em arte generativa</u> como metodologia de atravessamento</i>	2023	ARS (São Paulo, Brasil)
5	ALMEIDA, Rafael Galvão de	Superfície artificial, interior visceral: <u>Aspectos tecnológicos, estéticos e econômicos da arte generativa</u>	2023	<i>Revista da UFMG</i> (Belo Horizonte, Brasil)
6	MATUSEVICH, Vanina Hofman; MONTERO, Valentina	<i>Poéticas anarchivísticas: <u>Algoritmos</u> que activan el patrimonio audiovisual</i>	2023	AISTHESIS (Santiago, Chile)
7	NUNES, Fábio Oliveira	<i>"Disrupção" da <u>Arte da Internet</u> por <u>Inteligência Artificial</u></i>	2024	VISTA (Braga, Portugal)

8	JIRONZA HIDALGO, Jheimy	<i>Análisis de la implementación de <u>Inteligencia Artificial</u> como herramienta de <u>postproducción digital audiovisual</u></i>	2024	Ñawi (Guayaquil, Ecuador)
9	PARRA, Mercedes Quispillo	<i><u>Inteligencia Artificial</u> como generador de contenido <u>multimedia</u>. Impacto en la producción de gráficos, audio y videos</i>	2025	Ñawi (Guayaquil, Ecuador)

Fonte: dados organizados pelo autor

Deve-se considerar, antes de iniciar a discussão das unidades documentais, que um grande número de produções/publicações advém da América Latina e, talvez, aí resida uma questão a ser averiguada em outra ocasião. O que poderia estar fomentando a investigação e publicação de pesquisas relacionadas à arte e tecnologia digital com uso recursivo de ferramentas de inteligência artificial com grande ênfase em países como Equador e Chile?

O Brasil também se encontra bem representado em termos de produtividade e divulgação de resultados em Revistas/Periódicos consolidados, cujos trabalhos para serem publicados passam por revisão apurada [avaliação duplo cego] por pares.

Assim, nesta fase do estado da arte, foi necessário identificar e registrar material documental – do tipo artigo – que pudesse conduzir à reflexão e à síntese “sobre a produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo” (Morosini; Fernandes, 2014, p. 155). De acordo com as autoras, a relevância de tais consultas aos Periódicos indexados é destacar de que forma, após a realização do estado da arte, a minha pesquisa pode apresentar algo novo em relação aos trabalhos e avanços já realizados.

A partir da análise do quadro 2, acima disposto, é possível perceber que o artigo mais antigo (data de 2019), indexado pela base *Scielo*, refere-se ao trabalho de Sergio José Venâncio Junior, denominado *Arte e inteligências artificiais: implicações para a criatividade*. O autor reflete sobre as obras de arte dotadas de inteligência artificial, discutindo questões que também me instigam, tais como: autonomia e criatividade. Partindo de exemplos de obras artísticas criadas com o uso de IAG, Venâncio Junior e traça considerações apropriadas sobre o “problema

da autonomia criativa” com uso de ferramentas digitais generativas. Abordam-se alguns temas e propostas que se referem ao desenvolvimento de “máquinas criativas” que (re)agem por comandos, instruções humanas, entendendo que a máquina, o algoritmo, a IAG interfere e redefine um processo criativo que dilui intencionalidades do artista, mas atua em parceria conjugada.

Neste mesmo caminho de (re)pensar a autoria e as intencionalidades do(a) artista no/com uso de IAG, a autora Ana Karin Chavez Valdivia (2020), admite que todos os campos do pensamento, produção de conhecimentos e artes já tem usado a combinação autoral com instrumentos e *softwares* organizados em torno das inteligências artificiais. O trabalho de Valdivia se reporta, inclusive, a uma questão instigante que, segundo a autora, ainda não foi satisfatoriamente resolvida: a propriedade e autoria relativa (parcial ou colaborativa) das obras criadas por inteligência artificial.

No sentido de refletir sobre criação colaborativa, humano e máquina, o texto de Matheus da Rocha Montanari e Caetano Sordi, intitulado: *Processos de criação em arte generativa como metodologia de atravessamento* (2023), apresenta uma experiência de pesquisa artística, em particular os processos de criação em arte generativa, como forma viável de conduzir projetos interdisciplinares e colaborativos. No exemplo partilhado na escrita do artigo, os autores concluem que é possível instaurar um espaço de atravessamento entre diferentes maneiras de pensar e produzir conhecimento, revendo questões ontológicas da tecnologia, a partir da IAG.

Na linha deste raciocínio, Aníbal Astobiza em *Arte y Algoritmos* (2022), lembra que a relação humano e máquina em processos de criação precede o uso de IAG. A História da Arte é plena de exemplos de tecnoestéticas aplicadas às mais diversas obras, formas de expressão e linguagens. O texto investe-se de dois usos da tecnologia para auxiliar a criação artística: o aumentativo e o substitutivo. Assim, o autor destaca que a maior parte da relação histórica entre arte e tecnologia tem sido enquadrada no uso aumentativo; ou seja, a tecnologia auxiliou os artistas na criação, produção e distribuição de sua arte. Entretanto, admite que o uso de sistemas e algoritmos de Inteligência Artificial e IAG tem provocando uma mudança paradigmática do uso aumentativo para o substitutivo. O uso substitutivo da IAG, atualmente, representa uma transformação radical na natureza da arte, em seu valor e no papel dos artistas. O texto traz questões contundentes: i) as máquinas de inteligência artificial podem criar arte? ii) seria possível ou admissível falar em

criatividade artificial? iii) uma máquina artificial poderia exigir direitos autorais ou reivindicar direitos de propriedade intelectual sobre uma obra artística?

As questões acima mencionadas também repercutem nas reflexões de Rafael Galvão de Almeida, em seu artigo *Superfície artificial, interior visceral: aspectos tecnológicos, estéticos e econômicos da arte generativa* (2023), no qual o autor argumenta que o uso de IAG vem alterando conceitos e modos de operação das indústrias criativas. Ao abordar as dimensões tecnológicas, estéticas e econômicas da arte generativa, Almeida não atribui explicitamente autoria às máquinas, mas reúne diferentes perspectivas teóricas sobre o tema. Entre elas, aparecem interpretações segundo as quais a IAG poderia ser compreendida como “uma forma de arte não antropocêntrica”, embora prevaleça entre os autores mobilizados a compreensão de que a criação artística permanece vinculada à ação humana.

Mas, admitindo-se a I.A. atuando nos processos de configuração de arte digital e contribuindo para os seus arquivamentos em bases de dados, pode-se mencionar a relevância do texto de Vanina Hofman Matusevich e Valentina Montero, denominado *Poéticas anarquistas: Algoritmos que activan el patrimonio audiovisual* (2023). As autoras destacam que nas últimas décadas, a apropriação e a construção de arquivos ganharam espaço nas práticas artísticas, tornando visíveis as políticas arquivísticas e as ordens sociais às quais respondem. Ao mesmo tempo, essas práticas propuseram maneiras divergentes de ativar a memória, problematizando criativamente hierarquias e protocolos tradicionais, constituindo assim o que as autoras denominam de estratégias anarquistas. Admitindo que na cultura digital, a Inteligência Artificial tornou-se fundamental para a gestão da informação, o artigo explora como o uso artístico dessa tecnologia contribui para oferecer novas abordagens para pensar sobre arquivos, patrimônio e memória no campo das artes, sobretudo o patrimônio do campo audiovisual.

Mercedes Quispillo Parra em seu artigo *Inteligencia Artificial como generador de contenido multimedia: Impacto en la producción de gráficos, audio y vídeos* (2025), examina como a IAG está transformando a geração de conteúdo multimídia (gráficos, áudio e vídeo) utilizando ferramentas como *Craiyon*, *DALL·E*, *Midjourney*, *Make-A-Video*, *CapCut*, *InVideo*, entre outras. Por meio de uma revisão qualitativa da literatura, a autora apresenta estudos relevantes publicados entre 2020 e 2025. E o estudo de Parra aborda ferramentas de IAG semelhantes as que eu tenho utilizado em meus experimentos criativos. Os resultados do artigo de Parra demonstram a

eficiência, acessibilidade, personalização e capacidade da IAG em facilitar tarefas específicas dentro da indústria criativa, sobretudo no campo do audiovisual. A pesquisa conclui que, quando utilizada adequadamente, a ferramenta de IAG se torna uma poderosa aliada no mundo criativo e multimídia, sem substituir o julgamento e a criatividade humanos, possibilitando maior produtividade.

No artigo: *De JODI a AIDOJ: "Disrupção" da Arte da Internet por Inteligência Artificial*, o autor Fábio Oliveira Nunes (2024), apresenta-se uma série de reflexões em torno das ferramentas recentes de inteligência artificial disponíveis na internet com o objetivo de criar uma obra de arte para a internet chamada AIDOJ (2023). Na análise da possível eficiência de algumas ferramentas, o autor conclui que os princípios operacionais destas ferramentas tendem a serem esteticamente conservadoras e promoverem versões medianas de linguagem, reforçando o que é material disponível na *web*, ou seja: um compilado de referências convencionais e hegemônicas.

No mundo do cinema e da criação de conteúdo, a IAG tem assumido o protagonismo, simplificando diversas tarefas na produção e pós-produção. Essa é a premissa do artigo de Jheimy Jironza Hidalgo, intitulado: *Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual* (2024). O autor destaca que na arte da pós-produção ou edição, muitas ferramentas facilitam tarefas que antes levavam horas, dias ou até meses para serem concluídas, como correção de cor, recorte e animação, entre outras. Desta forma, o referido artigo explora o uso da I.A. por meio de diferentes *softwares* que podem ser empregados na pós-produção audiovisual, aproveitando a era digital como aliada [criação compartilhada] na criação cinematográfica.

Encerro esta seção de estado da arte do objeto de investigação, portanto, com um pequeno inventário descritivo de pesquisas relevantes sobre o tema arte e tecnologia digital ou processo de criação com o uso de IAG, destacando um panorama já existente e pontos de vista ou perspectivas adotadas em cada um dos trabalhos recenseados.

1.3 A EMERGÊNCIA DAS IAG E A ADESÃO AO SEU ESTILO ESTÉTICO NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

A inteligência artificial não é uma invenção recente. O termo foi cunhado em 1956, durante a Conferência de *Dartmouth*, quando um grupo de pesquisadores

estadunidenses propôs formalmente a ideia de que máquinas poderiam simular aspectos do raciocínio humano. Nas décadas seguintes, o campo avançou em ciclos irregulares, alternando períodos de entusiasmo e estagnação, os chamados “invernos da IA” (Favaron, 2024)⁴, nos quais as limitações técnicas e computacionais dificultavam a realização de parte das expectativas formuladas pelos pesquisadores.

De acordo com Fábio Cozman e Hugo Neri (2021), na primeira década do século XXI, a sociedade ainda não havia percebido amplamente o impacto potencial das tecnologias de IA. Os autores destacam que, naquele período, um “conjunto de técnicas atingiu desempenho humano ou super-humano em atividades intrinsecamente ligadas à inteligência artificial, como detecção de rostos em fotos ou sumarização de textos” (Cozman; Neri, 2021, p. 25). Esse avanço indicava uma mudança importante na presença dos sistemas computacionais em atividades até então associadas a capacidades humanas específicas.

Dentro do amplo campo da inteligência artificial, o aprendizado de máquina (*machine learning*) designa abordagens computacionais nas quais modelos ajustam seus parâmetros a partir da identificação de regularidades em conjuntos de dados. Entre essas abordagens, o aprendizado profundo (*deep learning*) utiliza redes neurais organizadas em múltiplas camadas para processar relações complexas em grandes volumes de informação. É nesse desenvolvimento que se situam muitos dos modelos generativos contemporâneos, capazes de produzir novas saídas, como textos, imagens, sons e vídeos, a partir das regularidades estatísticas identificadas durante o treinamento. As inteligências artificiais generativas correspondem, nesse contexto, a sistemas e aplicações orientados para a produção desses conteúdos a partir de diferentes formas de entrada e condicionamento.

É nesse desenvolvimento que se situam muitos dos modelos generativos contemporâneos, capazes de produzir novas saídas, como textos, imagens, sons e vídeos, a partir das regularidades estatísticas identificadas durante o treinamento. As inteligências artificiais generativas correspondem, nesse contexto, a sistemas e aplicações orientados para a produção desses conteúdos a partir de diferentes formas de entrada e condicionamento.

O avanço dessas tecnologias nas últimas duas décadas esteve relacionado à convergência de diferentes condições materiais e técnicas. Três fatores foram

⁴ Para maiores informações, consultar: <https://www.guilhermefavaron.com.br/p/os-invernos-da-ia-ciclos-de-ascensao-e-queda-na-historia-da-inteligencia-artificial>. Acesso em: 11 mai. 2026.

particularmente importantes para ampliar a capacidade desses sistemas e favorecer sua incorporação a aplicações de uso cotidiano.

O primeiro foi o crescimento da capacidade de processamento, viabilizado especialmente pelas GPUs, unidades de processamento gráfico originalmente desenvolvidas para jogos eletrônicos e que se mostraram eficientes na realização dos cálculos paralelos empregados no treinamento de redes neurais.

O segundo fator foi a constituição de grandes conjuntos de dados digitais. Décadas de produção e circulação de conteúdos na internet resultaram em enormes quantidades de textos, fotografias, ilustrações, vídeos e registros sonoros, parte dos quais passou a integrar conjuntos utilizados no treinamento de modelos computacionais. Iniciativas como a LAION⁵, por exemplo, organizaram centenas de milhões de pares formados por imagens e descrições textuais extraídos da web, posteriormente utilizados no desenvolvimento de diferentes modelos generativos.

O terceiro fator foi o desenvolvimento de arquiteturas de redes neurais profundas capazes de modelar relações complexas nesse volume de dados, envolvendo características como forma, cor, composição, contexto e linguagem.

A combinação dessas condições ampliou significativamente a capacidade dos modelos computacionais de produzir novos conteúdos a partir dos padrões estatísticos identificados durante o treinamento. Diferentemente de programas estruturados predominantemente a partir de regras explícitas, os modelos generativos produzem resultados condicionados por seus parâmetros, pelos dados de treinamento e pelas entradas fornecidas em cada operação. É nesse campo que se situam as inteligências artificiais generativas utilizadas nesta pesquisa.

Esse desenvolvimento técnico ocorre em um contexto cultural igualmente marcado pela expansão do volume de dados, das redes de informação e das formas de visualização. Ao questionar quais imagens seriam apropriadas às necessidades criativas de uma sociedade informacional global e crescentemente conectada, Lev Manovich, em *Abstração e Complexidade* (2009), observa que uma sociedade obrigada a representar mais dados, mais camadas e mais conexões do que aquela que a precedeu demanda também novas formas de imagem. Para o autor, a disponibilidade crescente de dados provenientes de diferentes sistemas e

⁵ LAION (acrônimo para *Large-scale Artificial Intelligence Open Network*) é organização sem fins lucrativos que fornece conjuntos de dados (*datasets*), ferramentas e modelos para democratizar a pesquisa em aprendizado de máquina. Para maiores informações, consultar: <https://laion.ai/>. Acesso em: 2 jul. 2026.

dispositivos exerce pressão sobre os modos de representação existentes e requer “o desenvolvimento de novos tipos” de imagens (Manovich, 2009, p. 407). Essa reflexão permite situar a emergência das IAG em um contexto mais amplo de transformação das formas de produzir, organizar e visualizar informações, no qual a geração computacional de imagens passa a integrar um ecossistema já marcado pela complexidade e pela circulação intensiva de dados.

Para o campo da criação artística, a relevância cultural desse desenvolvimento esteve relacionada não apenas ao aprimoramento dos resultados gerados, mas também à disseminação de interfaces que reduziram as exigências técnicas necessárias para acessar esses sistemas. Até pouco tempo, trabalhar diretamente com modelos generativos exigia conhecimentos de programação, acesso à infraestrutura computacional de alto custo e familiaridade com ferramentas especializadas. Com a disseminação de interfaces baseadas em linguagem natural e plataformas de acesso simplificado, tornou-se possível gerar imagens, textos, sons e vídeos sem operar diretamente a infraestrutura computacional subjacente.

Essa mudança reduziu consideravelmente a barreira operacional de acesso à geração de conteúdos, embora não tenha eliminado a importância do repertório, do domínio técnico, da formulação de instruções, da avaliação dos resultados e da capacidade de direção. No campo audiovisual, a facilidade de acesso aos sistemas ampliou sua incorporação às práticas de produção e tornou mais frequentes as questões relacionadas às formas de criação, controle, seleção e estabilização dos materiais gerados.

1.3.1 Como funciona a geração de imagem por difusão

Para compreender a dimensão probabilística da geração de imagens e algumas de suas implicações para a continuidade visual no audiovisual, esta seção toma como referência os modelos de difusão. A escolha possui uma função introdutória e didática: nesses modelos, o processo de geração pode ser descrito, de forma simplificada, como um percurso que parte de uma instrução textual, passa por uma configuração inicial de ruído e avança por etapas sucessivas de refinamento até a formação da imagem final.

Os modelos de difusão, contudo, representam apenas uma das abordagens utilizadas na geração computacional de imagens. O campo inclui também redes adversariais generativas (GANs), arquiteturas baseadas em *transformers*, modelos

de *flow matching* e sistemas híbridos que combinam diferentes técnicas. A explicação apresentada a seguir, portanto, não pretende descrever o funcionamento de todas as IAG de imagem, mas utilizar a difusão como exemplo didático para compreender a relação entre instrução, geração probabilística, refinamento e variabilidade dos resultados.

Em um modelo de difusão condicionado por texto, o processo começa com uma instrução formulada em linguagem natural, o *prompt*. De maneira simplificada, o conteúdo textual é processado e convertido em informações que orientam a geração. A partir desse condicionamento, o processo parte de uma configuração inicial de ruído e realiza sucessivas etapas de refinamento, nas quais formas, cores, texturas e relações espaciais tornam-se progressivamente definidas até a obtenção de uma imagem final. A sequência apresentada na parte superior da Figura 08 sintetiza didaticamente esse percurso como uma passagem entre o pedido em palavras, seu processamento pelo sistema, a orientação da geração, a configuração inicial de ruído, o refinamento progressivo e a imagem resultante.

Quando um usuário escreve um *prompt*, o sistema não busca uma imagem pronta em um banco de dados nem simplesmente combina fragmentos de imagens existentes. O processo parte de uma configuração inicial de ruído e, orientado pela descrição textual fornecida, reorganiza progressivamente esse ruído em formas, texturas, cores e relações espaciais relacionadas ao que foi solicitado. Cada etapa desse processo envolve operações probabilísticas: entre diferentes configurações possíveis, o modelo realiza estimativas com base nos padrões estatísticos ajustados durante o treinamento e nas condições fornecidas para a geração. Como a configuração inicial varia e o percurso de geração não se repete de forma idêntica, um mesmo *prompt* pode produzir diferentes soluções visuais.

A Figura 08 ilustra esse processo de maneira esquemática. Na parte superior, apresenta o percurso entre a instrução textual, a configuração inicial de ruído, o refinamento progressivo e a imagem final. Na parte inferior, o mesmo *prompt*, “A futuristic desert metropolis”, é utilizado em três gerações distintas. Embora as imagens compartilhem elementos relacionados à instrução fornecida, apresentam diferenças de composição, formas arquitetônicas, enquadramento, distribuição espacial e iluminação, evidenciando a variabilidade observada entre diferentes execuções de uma mesma instrução.

Figura 08 – Sequência de geração de imagens: variação probabilística dos resultados

SEQUÊNCIA DE GERAÇÃO DE IMAGEM



MESMO PROMPT SOLICITADO EM TRÊS MOMENTOS DIFERENTES

Prompt: A futuristic desert metropolis

PRIMEIRA GERAÇÃO



SEGUNDA GERAÇÃO



TERCEIRA GERAÇÃO



Fonte: elaboração do autor. Representação esquemática do processo de geração e comparação entre imagens produzidas a partir do mesmo *prompt* no modelo *FLUX.2 Pro*, com edição no *Adobe Photoshop* para ilustrar as etapas de geração por difusão.

A comparação evidencia que cada geração parte de uma configuração inicial de ruído própria e percorre um processo probabilístico de refinamento, o que contribui para explicar a variação entre imagens e a necessidade de curadoria na busca por maior consistência visual.

Esse funcionamento tem uma consequência direta para a produção audiovisual: a continuidade visual entre diferentes gerações não é assegurada automaticamente por esses sistemas. Um personagem gerado numa cena e o mesmo personagem gerado na cena seguinte podem ser tratados como processos independentes, realizados a partir de configurações iniciais iguais e sujeitos a variações ao longo da geração. Pequenas diferenças no rosto, na roupa, na iluminação ou na proporção do corpo podem ocorrer entre as imagens produzidas. Quanto mais complexo o personagem e maior o número de cenas, maior tende a ser

o esforço técnico necessário para aproximar essas variações de uma continuidade visual reconhecível pelo espectador.

Outro aspecto relevante diz respeito às características específicas de cada modelo. Um modelo treinado predominantemente com fotografias pode apresentar resultados diferentes daqueles produzidos por modelos treinados com ilustrações, pinturas ou quadrinhos. O *Flux 2 Pro*, utilizado na geração das imagens fixas de *Silêncio Particular*, apresentou forte tendência a resultados fotorrealistas e com elevado detalhamento. Ainda que o projeto demandasse uma estética de ilustração, esse modelo se revelou, após testagem comparativa com outros modelos disponíveis na plataforma, o que melhor respondia às exigências visuais dos *prompts* e das referências iniciais. Isso exigiu sucessivos ajustes nas instruções e referências utilizadas para afastar os resultados do naturalismo fotográfico e aproximá-los da linguagem visual pretendida para o filme. Essa relação entre as tendências observadas nas respostas do modelo e a intenção do realizador constitui uma das dimensões do processo criativo com IAG e interfere diretamente nas formas de tomada de decisão estética.

1.3.2 O *prompt* como instrumento de criação

Se o modelo de IAG estabelece determinadas condições técnicas e tendências de resposta, é o *prompt* que orienta a geração dentro desse campo de possibilidades. Entender o que é um *prompt* e como ele funciona é fundamental para compreender a natureza do trabalho criativo mediado por IAG e por que ele envolve mais do que simplesmente descrever o que se quer ver. Ao se consultar um dicionário online de língua portuguesa, *prompt* é definido como um texto que fornece uma instrução ou um contexto a um programa, esperando-se que uma resposta seja gerada com base na solicitação apresentada.⁶

Um *prompt* de geração de imagem é uma instrução em linguagem natural enviada ao modelo para orientar o processo de geração. Na prática, quanto mais o *prompt* especifica não apenas o que deve aparecer na imagem, mas também aspectos como iluminação, paleta de cores, estilo, perspectiva, atmosfera e referências visuais, mais o resultado tende a se aproximar da intenção do realizador. Entretanto, essa aproximação nunca é direta. O processamento da instrução ocorre a partir dos parâmetros ajustados durante o treinamento e das condições específicas

⁶ Para maiores informações, consultar: <https://www.dicio.com.br/prompt/>. Acesso em: 11 mai. 2026.

da geração, podendo apresentar tendências recorrentes nas respostas do modelo. Cabe ao realizador avaliar esses resultados e reformular as instruções e referências utilizadas até alcançar maior aproximação com a direção visual pretendida.

Segundo Annie Badman e Matthew Kosinski⁷, um *dataset* pode ser definido como uma espécie de conjunto de dados ou “uma coleção de dados organizados e usados reiteradamente para análises e modelagem de dados em sistemas complexos” (Badmann; Kosinski, 2026).

A diferença entre um ‘*prompt* simples’ e um ‘*prompt* elaborado’ ilustra bem essa dinâmica. Um *prompt* como “um homem idoso caminhando numa cidade futurista” pode produzir uma imagem coerente com essa descrição, mas com menor controle sobre a direção visual pretendida: a cidade pode remeter a referências recorrentes da ficção científica, o personagem apresentar uma aparência genérica e a iluminação seguir padrões frequentemente associados a esse tipo de cena. O resultado pode ser tecnicamente consistente, mas pouco específico em relação à intenção estética do realizador.

Nesta linha de raciocínio, o texto *A subjetividade da interpretação de imagens pelas Inteligências Artificiais*, de autoria de Didiana Prata e Giselle Beiguelman (2021), reflete sobre a subjetividade envolvida no processamento de imagens por sistemas de IA e sobre as características das imagens resultantes, tendo em vista que “classificar a linguagem visual, remixada e em constante transformação, que flui nas redes, não é fácil nem para robôs” (Prata; Beiguelman, 2021, p. 127). As autoras discutem o suposto vazio de intenção autoral das IAG e relacionam as respostas desses sistemas aos processos de treinamento, aos dados utilizados e às diretrizes estabelecidas por agentes humanos.

Assim, é possível afirmar que um *prompt* elaborado para a mesma cena poderia especificar o estilo de ilustração desejado, a paleta cromática, o tipo de luz, a postura do personagem, a escala da figura em relação ao cenário, referências a obras visuais específicas, o que deve estar em foco e o que deve permanecer desfocado. Cada uma dessas especificações restringe o campo de possibilidades da geração e aproxima o resultado da direção visual pretendida pelo realizador. Isso não elimina a variabilidade do processo, visto que o mesmo *prompt* elaborado (Figura 09) pode continuar produzindo resultados ligeiramente diferentes a cada

⁷ Para maiores informações, consultar: <https://www.ibm.com/br-pt/think/topics/dataset>. Acesso em: 11 mai. 2026.

geração, mas direciona essa variabilidade dentro de um campo mais estreito e mais alinhado à intenção criativa.

Figura 09 – Comparação entre diferentes níveis de detalhamento de respostas do *prompt*

[A futuristic desert metropolis]



[Semi-realistic 2D illustration, wide aerial fixed shot of a futuristic desert canyon metropolis with red sandstone walls]



[Semi-realistic 2D illustration, sober adult tone, precise contour line, flat colors with tonal depth, not photographic, not 3D, not cartoon. Wide aerial fixed shot of a futuristic desert canyon metropolis, with red sandstone walls and cream modular buildings organically integrated into the rock. Golden late afternoon light from the left, warm orange rocks, cool blue shadows, cobalt sky, white volumetric clouds and a subtle moon. Metal walkways, distant valley road, dim LED panels, tiny human scale overwhelmed by the geological landscape. Slow vehicles on the valley road, subtle cloud drift, no power lines, no cables, no drones.]



Fonte: seleção de recortes gerados e montados pelo autor para exemplificação do processo de detalhamento do *prompt* na geração de imagens com suporte de IAG: modelo *Flux 2 Pro*

A ilustração acima compara três níveis de detalhamento do *prompt* para a geração de uma “*metrópole futurista no deserto*”. O primeiro *prompt*, mais simples, resulta em imagens visualmente coerentes, mas genéricas e pouco aderentes ao curta. O segundo, com indicações de estilo, enquadramento e ambiente, aproxima os resultados da direção visual pretendida. O terceiro, mais elaborado, define parâmetros visuais, composição, luz, atmosfera, escala e restrições, favorecendo resultados mais coerentes com o universo ficcional do filme e consistentes entre si.

Há ainda uma terceira camada de controle disponível nesses sistemas: a imagem de referência. Quando, além do *prompt* textual, o criador/realizador fornece uma ou mais imagens como referência visual, a geração passa a ser condicionada simultaneamente por duas formas de entrada: i) o que foi descrito em texto e ii) as características visuais da imagem fornecida. O resultado tende a ser mais previsível

em termos de estilo e composição, porque a referência visual delimita com maior precisão o campo estético pretendido.

No processo de criação de *Silêncio Particular*, essa combinação entre *prompt* elaborado e imagem de referência foi um dos principais mecanismos de direcionamento das gerações, funcionando como uma forma de curadoria contínua: a cada ciclo, as imagens selecionadas passavam a servir de referência para o seguinte, criando uma cadeia de retroalimentação visual que contribuiu gradualmente para a estabilização da identidade estética do filme.

Esse processo iterativo ‘formular → gerar → avaliar → reformular’ estrutura o trabalho criativo com IAG no nível mais operacional. Mas ele tem implicações que vão além da técnica. Cada ciclo é uma tomada de decisão, cada descarte é um critério estético em operação, cada reformulação de *prompt* é uma tentativa de traduzir em linguagem uma intenção visual que o realizador muitas vezes ainda está descobrindo enquanto cria. É nesse espaço, entre a formulação da instrução, os resultados gerados e sua avaliação pelo realizador, que o processo criativo mediado por IAG encontra sua dinâmica mais particular.

Essa dinâmica também pode ser aproximada da reflexão de Fayga Ostrower sobre os movimentos de desequilíbrio e reequilíbrio presentes no processo de criação. Ostrower (2013) destaca que:

A situação contexto-componentes [da obra que está sendo gerada] permanece fluida, podendo mudar de momento a momento. O propósito do artista [realizador] – aquilo que ele tem em mente, embora não precise explicitá-lo a outros ou a si mesmo – é poder chegar a uma composição com um equilíbrio interno em que nada falta e nada seja demais. Com o contexto sendo continuamente dissolvido e reformulado, esse estado de equilíbrio só poderá ser alcançado através de uma série de desequilíbrios e reequilíbrios, imprevisíveis e, portanto, impossíveis de serem antecipados, porém logo reconhecidos quando avistados (Ostrower, 2013, p. 70).

A partir do enunciado de Ostrower, é possível relacionar esses movimentos de desequilíbrio e reequilíbrio às variações e aos resultados inesperados que podem surgir ao longo das gerações com IAG. As respostas produzidas a partir de um *prompt* nem sempre correspondem integralmente à intenção inicial do realizador e podem introduzir desvios, diferenças e possibilidades não previstas. Nesse contexto, a atenção do realizador torna-se fundamental para reconhecer, entre os resultados

gerados, aqueles que podem ser incorporados ao processo e contribuir para a reorganização da obra.

1.3.3 A emergência de um estilo estético reconhecível

A disseminação das IAG na produção audiovisual não trouxe apenas novas ferramentas. Também tornou perceptíveis determinadas recorrências estéticas associadas a alguns modelos, plataformas e formas de uso. Com grande volume de imagens sendo gerado por sistemas que compartilham conjuntos de treinamento, arquiteturas e tendências de resposta, certas recorrências visuais começaram a se tornar reconhecíveis em parte dessas produções. Entre elas, podem ser observadas superfícies excessivamente limpas, texturas hiperrealistas com elevado detalhamento, iluminação de forte apelo dramático, rostos com traços regularizados e, no caso de determinados vídeos gerados, movimentos fluidos acompanhados por pequenas instabilidades temporais, produzindo uma sensação simultânea de verossimilhança e estranhamento. Esse conjunto de recorrências contribuiu para a percepção de um chamado ‘estilo de IA’⁸, ainda que essas características variem significativamente entre modelos, plataformas e estratégias de geração.

Essa consolidação estética não é acidental. Ela pode ser relacionada ao funcionamento probabilístico dos modelos e às recorrências presentes nos dados, arquiteturas e processos de treinamento. Quando diferentes sistemas e plataformas apresentam tendências semelhantes de resposta, determinados padrões visuais podem se repetir e formar repertórios reconhecíveis. O realizador que utiliza instruções pouco específicas e poucas referências tende a exercer menor controle sobre a direção visual dos resultados. A marca autoral, nesse contexto, pode se afirmar na seleção, no direcionamento e na reformulação sucessiva das gerações, buscando afastá-las de soluções visuais recorrentes e aproximá-las da intenção estética do projeto.

Há, porém, outra postura possível diante dessas marcas. Em vez de combatê-las, o realizador pode incorporá-las conscientemente como parte da identidade visual do trabalho. As pequenas oscilações de textura entre cenas, as deformações sutis nos rostos dos personagens e as transições de movimento que

⁸ Trata-se aqui de entender este estilo como uma espécie de direção estética recorrente nas imagens geradas ou em determinados padrões visuais. Este padrão estético vinculado a uma IAG como *Midjourney* ou *Leonard.AI*, diferencia-se, devido ao acúmulo de referenciais e associações complexas com os quais as IAG operam.

não chegam a ser completamente fluidas podem deixar de ser tratadas apenas como problemas técnicos e passar a integrar deliberadamente a construção estética da obra, evidenciando uma postura poética diante das características observadas nos materiais gerados durante o processo.

Um dos trabalhos audiovisuais que assumiu explicitamente essa postura foi *The Frost* (2023), dirigido por Josh Rubin (Figura 10). O filme utiliza imagens geradas por IAG como matéria visual central da obra e incorpora suas inconsistências e artificialidade à construção estética. Em vez de ocultar as marcas perceptíveis do processo de geração, *The Frost* as mantém visíveis e as integra à identidade visual e à experiência do filme.

Figura 10 - mosaico de cenas do filme *The Frost* (Josh Rubin, 2023)



Fonte: imagens extraídas da internet. Disponível no site: <https://www.thefrost.ai/>

Essa mudança de postura tem implicações metodológicas diretas para o realizador que trabalha com IAG. Em relação às competências frequentemente associadas ao modelo tradicional de produção audiovisual, o uso recorrente desses sistemas acrescenta outras demandas ao processo de criação. Além de mobilizar conhecimentos relacionados ao roteiro, à composição visual, ao som e à montagem, o trabalho passa a envolver a avaliação de resultados gerados, a identificação de recorrências e variações nas respostas dos modelos, a formulação de estratégias para direcionar e estabilizar a identidade estética e, quando pertinente ao projeto, o reconhecimento de possibilidades criativas surgidas em resultados inesperados.

Nesse contexto, vale retomar Ostrower que, em *Acasos e criação artística* (2013), observa que, para se tornarem “acasos” significativos no processo de criação, os fenômenos precisam ser percebidos pelo artista. A incorporação do

inesperado à obra depende, portanto, de uma atenção seletiva capaz de reconhecer, entre os acontecimentos do percurso, aquilo que adquire relevância para o processo criativo. No trabalho com IAG, essa perspectiva permite compreender que resultados inesperados ou desvios surgidos durante as gerações somente adquirem função criativa quando são percebidos, avaliados e incorporados pelo realizador.

Ostrower considera que “embora jamais os acasos possam ser planejados, programados ou controlados de maneira alguma, eles acontecem às pessoas porque de certo modo já eram esperados” (Ostrower, 2013, p. 25). Essa reflexão permite pensar na existência de uma expectativa latente, relacionada à abertura perceptiva e à atenção seletiva diante dos fenômenos que surgem ao longo do processo criativo. No trabalho com IAG, essa atenção pode se voltar também aos resultados inesperados das gerações, cuja relevância para a obra depende do reconhecimento e das seleções realizadas pelo próprio realizador.

É nesse contexto técnico, estético e metodológico que se situa o experimento de realização do curta-metragem *Silêncio Particular*. A produção do curta não partiu de um domínio consolidado dessas ferramentas, mas de uma imersão progressiva num ecossistema em rápida transformação, onde as próprias condições de criação se modificavam ao longo do processo.

As plataformas utilizadas operavam sob atualização contínua, por meio de modelos substituídos, interfaces redesenhadas, ferramentas descontinuadas, criando assim uma instabilidade que não era apenas técnica, mas que se tornava parte constitutiva da criação.

Como exemplo, durante o desenvolvimento do filme, a plataforma *Freepik AI Suite* passou por um reposicionamento de marca, tornando-se *Magnific IA Suite* (Figura 11). A mudança gerou incerteza sobre a continuidade do fluxo de trabalho construído até aquele momento e, embora neste caso a alteração tenha se limitado principalmente ao reposicionamento da marca, o episódio evidenciou uma condição mais ampla do trabalho com essas ferramentas: a dependência de plataformas privadas sobre as quais o realizador possui pouco controle.

Figura 11 – Transição da IAG *Freepik* para *Magnific*



Fonte: captura de tela promovida pelo autor no momento do *rebranding* da plataforma (em: 28/04/2026)

O acesso aos modelos, aos históricos de geração, às interfaces e aos próprios fluxos de trabalho permanece condicionado às decisões das empresas responsáveis pelos serviços, que podem alterar preços, limites de uso, funcionalidades, modelos disponíveis ou formas de armazenamento. No experimento, essa condição se tornou parte material do processo criativo, exigindo adaptações diante de mudanças que não dependiam das decisões do realizador.

Essa dependência também produz uma assimetria importante: embora o realizador construa procedimentos, acumule referências, organize versões e desenvolva formas próprias de trabalho, parte da infraestrutura necessária para dar continuidade ao processo permanece sob controle de empresas externas ao projeto. A continuidade da criação depende, portanto, não apenas das decisões artísticas e técnicas do realizador, mas também da permanência das condições de acesso às plataformas utilizadas. Essa situação reforça a importância da preservação local de documentos, imagens, *prompts*, referências e registros de decisão, questão que será retomada na análise do processo de criação de *Silêncio Particular*.

2 PROCESSO CRIATIVO NO AUDIOVISUAL E SUA RECONFIGURAÇÃO COM INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS GENERATIVAS

A compreensão das transformações observadas no processo de criação audiovisual com o uso de Inteligências Artificiais Generativas (IAG) exige, inicialmente, a delimitação de um referencial que permita situar diferentes formas de organização do trabalho e a dimensão dinâmica do processo criativo. Este capítulo parte do entendimento de que o fazer audiovisual pode ser analisado tanto a partir de suas formas de organização produtiva quanto das relações que se estabelecem ao longo do percurso de criação, envolvendo decisões, mediações técnicas e condições de produção.

Nesse sentido, propõe-se, em um primeiro momento, a caracterização sintética de um modelo recorrente de organização da produção audiovisual, estruturado em etapas e presente em manuais e referências da área. Esse modelo é utilizado aqui como referência analítica e didática, sem a pretensão de descrever a totalidade das práticas cinematográficas. Em seguida, o processo criativo é abordado a partir da perspectiva da Crítica de Processo, postulada por Salles (2006; 2013), que o compreende como uma rede não linear, marcada por interações, deslocamentos e registros que evidenciam o pensamento em construção.

A partir desse enquadramento, torna-se possível avançar para a discussão central deste capítulo: a reconfiguração do processo criativo no contexto do uso recorrente de inteligências artificiais generativas. A análise concentra-se nas condições específicas da geração probabilística de materiais e nas formas como o realizador formula instruções, avalia resultados, seleciona, descarta, incorpora e reformula caminhos ao longo do processo. É nesse conjunto de relações que se investigam possíveis reorganizações das etapas, das funções desempenhadas e das formas de tomada de decisão no percurso criativo.

2.1 O PROCESSO DE CRIAÇÃO NO AUDIOVISUAL

Para estabelecer uma referência para as discussões posteriores, esta seção recupera um modelo de organização da produção audiovisual recorrente em manuais e referências da área. Trata-se de uma estrutura analítica que permite observar a distribuição de etapas, funções e responsabilidades ao longo da realização de uma obra, embora existam variações significativas conforme o contexto de produção, a escala do projeto e sua proposta estética.

De modo geral, como afirma Rodrigo Carreiro (2021), esse fluxo pode ser organizado em três grandes fases: i) pré-produção; ii) produção; e iii) pós-produção. Essa divisão corresponde a diferentes momentos do processo, envolvendo desde a elaboração do roteiro e a viabilização do projeto até a captação de imagens e sons e, posteriormente, a organização e a finalização do material audiovisual.

Bordwell e Thompson (2013) apresentam outra forma de descrever esse percurso. Embora situem o filme, em sentido amplo, nas instâncias de produção, distribuição e exibição, os autores distinguem, no interior de sua realização, quatro fases: i) roteiro e financiamento; ii) preparação para as filmagens; iii) filmagem; e iv) composição. Nesse percurso, a ideia é desenvolvida, o roteiro passa por sucessivas versões, as condições materiais da produção são organizadas, imagens e sons são registrados e, posteriormente, combinados em sua forma final. E os autores vão além, descrevendo em pormenores as fases desta suposta ‘realização’:

A maioria dos filmes passa por quatro fases distintas: i) *Roteiro e financiamento* – a ideia para o filme tem de ser desenvolvida, um roteiro deve ser escrito e os cineastas também precisam adquirir apoio financeiro para o projeto. ii) *Preparação para as filmagens* – uma vez que o roteiro esteja mais ou menos completo e, pelo menos, parte do financiamento esteja assegurada, os cineastas começam a planejar a produção física. iii) *Filmagens* – os cineastas criam as imagens e os sons do filme. iv) *Composição* – as imagens e os sons são combinados em sua forma final, o que inclui corte de imagem e som, execução de efeitos especiais, inserção de música ou diálogos adicionais e créditos (Bordwell; Thompson, 2013, p. 49-50).

Na linha do raciocínio empreendido por Carreiro (2021), na fase de pré-produção concentram-se tanto as decisões criativas iniciais quanto os processos logísticos e financeiros que viabilizam a realização do filme. Trata-se de um momento em que diferentes equipes atuam de forma paralela: enquanto uma se dedica à elaboração do roteiro e à construção da narrativa, outra se ocupa da captação de recursos, planejamento e organização do projeto. Ou seja, embora elaborado de maneiras diferentes, os enunciados, acima expostos, se aproximam em suas conclusões.

Esse caráter dual evidencia que o cinema não é apenas uma prática artística, mas também um processo produtivo que articula criação e gestão. Como observa Teresinha Cipolotti (2013), a produção cinematográfica envolve uma complexa rede de profissionais e setores que atuam de forma coordenada, incluindo áreas como

direção, fotografia, arte, som, edição e produção, cada uma responsável por aspectos específicos da realização da obra.

É na fase de pré-produção que se desenham os estágios criativos iniciais do audiovisual e, geralmente, nesta fase a figura do roteirista é fundamental, visto que “sabemos o que faz um roteirista: ele escreve o roteiro do filme e delinea os personagens” (Carreiro, 2021, p. 17). Mas como nasce o Roteiro ou o Argumento de um material audiovisual? Considero esta questão basal para a discussão empreendida na dissertação, pois existem similaridades e distanciamentos nesta etapa, quando se aplicam os métodos de criação de roteirização com apoio/uso de IAG. Assim, cabe salientar que para as formas ‘tradicionais’ de criação na fase de pré-produção audiovisual, o Roteiro também pode nascer de várias formas.

Cinema não é uma ciência exata, como a matemática, e não existe uma fórmula única de tirar um filme do papel. Às vezes, a iniciativa de escrever o roteiro é do roteirista, que parte de uma ideia curta (chamada também de argumento) e escreve sozinho. Muitas vezes, o roteirista se lança ao trabalho sem qualquer garantia de pagamento. Depois, com uma primeira versão do roteiro pronta, tenta se associar a algum diretor ou produtor para viabilizá-lo financeiramente. Outras vezes o diretor desenvolve um argumento a partir de uma ideia e contrata o roteirista para desenvolvê-lo [...]. Esse processo também pode variar de país para país. Em Hollywood, roteiristas e diretores costumam desenvolver um projeto e finalizar pelo menos um tratamento de roteiro, antes de apresentá-lo a um grande estúdio. Às vezes, fazem isso acompanhados de um produtor (que pode, através de empresas produtoras menores, pagar por esse trabalho). Se aprovado pelos estúdios, o filme entra em pré-produção – recebe a luz verde, como se diz no jargão da indústria do cinema norte-americana. Muitas vezes, um roteiro leva anos, ou até décadas, para ser aprovado (Carreiro, 2021, p. 17-18).

Como colocado por Carreiro, às vezes leva-se muito tempo até que o Roteiro seja aprovado e esteja pronto, em definitivo. Esse é um pensamento que reflete também nos pressupostos de Bordwell e Thompson (2023, p. 51) ao destacarem que “o roteiro passa por várias etapas, incluindo o tratamento, que é uma sinopse da ação. Depois o roteiro é trabalhado em uma ou diversas versões extensas, e em uma versão final ou roteiro de filmagem.”

A fase de produção do audiovisual, por sua vez, corresponde ao momento de execução do filme, no qual as decisões previamente planejadas são concretizadas por meio das filmagens ou gravações. Trata-se de uma etapa altamente dependente da organização anterior, uma vez que envolve o uso intensivo de recursos humanos,

técnicos e financeiros, sendo fortemente condicionada por cronogramas e orçamentos. Nesse contexto, a produção atua como elemento central de articulação, garantindo que todos os departamentos estejam alinhados e que o projeto se desenvolva dentro dos limites estabelecidos.

Bordwell e Thompson (2013, p. 54) destacam que embora o termo ou fase denominada ‘produção’ se refira à etapa de feitura ou realização macro do filme, ainda assim, em *Hollywood*, por exemplo, esta fase é reconhecida como “fase de filmagem.”

Durante a fase de produção, a figura/profissional que mais atua de perto com a direção-geral, é a diretora ou diretor de fotografia. Neste momento da produção, “o diretor de fotografia trabalha próximo do desenhista de produção na seleção da paleta de cores de um filme. Ele possui pelo menos um assistente, que fica responsável pela troca de lentes e filtros da câmera, e pode operar também o foco” (Carreiro, 2021, p. 24). Nesse estágio de produção, ou filmagem, ainda se deve destacar a função desempenhada pelos técnicos de operação e captação de som.

Em sua tese de doutorado, o autor João Baptista Godoy Souza (2010, p. 103) menciona que a equipe de som, normalmente é composta por um técnico de som direto e um ou dois assistentes. “O técnico de som direto seleciona o equipamento (gravadores, mesas de mixagem, microfones aéreos e de lapela) e monitora a gravação dos diálogos.” De acordo com Carreiro (2021) ao se referir a Souza (2010), essa monitoração de som é realizada de duas formas: “auditiva (o técnico mantém um fone de ouvido e escuta tudo, para garantir que ruídos indesejáveis não atrapalhem a captação das vozes) e visual (o técnico olha o nível de gravação, para garantir que o som esteja nítido o suficiente, mas sem ultrapassar os níveis máximos de gravação sem distorção)” (Carreiro, 2021, p. 25).

Já a etapa de pós-produção compreende os processos de organização, edição e finalização do material captado, incluindo montagem, tratamento de imagem, sonorização e finalização técnica. É nessa etapa que o filme assume sua forma definitiva, a partir da articulação dos elementos registrados durante a produção, consolidando o resultado estético e narrativo da obra.

Além da divisão em etapas, o processo audiovisual caracteriza-se por uma evidente distribuição de funções entre diferentes profissionais e departamentos. Cada área possui responsabilidades específicas, que vão desde a concepção narrativa até a execução técnica, operando de forma interdependente dentro de uma

estrutura coletiva de trabalho. Nesse sentido, o cinema pode ser compreendido como uma prática essencialmente colaborativa, na qual o resultado final emerge da integração de múltiplas competências e especializações.

De acordo com Carreiro (2021), essa divisão do trabalho implica também a necessidade de planejamento rigoroso, sobretudo em função dos custos e do tempo envolvidos na produção. Projetos audiovisuais, especialmente no campo cinematográfico, demandam investimentos significativos e operam dentro de prazos definidos, o que exige um controle constante de recursos e uma organização detalhada das etapas. A produção executiva, nesse contexto, assume a responsabilidade de assegurar que o projeto se mantenha dentro do orçamento e do cronograma, evitando atrasos e desperdícios.

Outro aspecto central desse modelo é sua tendência à organização sequencial. Embora existam sobreposições, retornos e ajustes ao longo do processo, as etapas tendem a seguir uma progressão em que o desenvolvimento de uma fase cria condições para o avanço da seguinte. O roteiro, por exemplo, precisa estar suficientemente desenvolvido para orientar a pré-produção; o planejamento organiza as condições necessárias para a filmagem; e o material captado fornece a base para o trabalho de montagem. Essa organização estrutura o fluxo de trabalho e influencia as formas de tomada de decisão ao longo do processo. Cada etapa estabelece condições, limites e possibilidades para as seguintes, criando um encadeamento que orienta a execução e as decisões criativas no fazer cinematográfico.

Por fim, é importante destacar que, apesar de suas variações e flexibilizações, esse modelo tradicional de produção constitui uma base estruturante para a compreensão do cinema enquanto prática criativa e produtiva. Ele define não apenas as etapas e funções envolvidas, mas também a lógica de organização do trabalho, a distribuição de responsabilidades e a temporalidade do processo de criação audiovisual. Na etapa de pós-produção, por exemplo, existe uma atuação preponderante da figura da montadora ou montador; da editora ou editor do material audiovisual. Bordwell e Thompson (2013) denominam a fase de pós-produção como fase de “composição” e a alusão à figura responsável pela montagem, é evidente.

E para além da montagem, propriamente dita, ainda se deve destacar o departamento de efeitos especiais – efeitos digitais – que regularmente trabalha sobre o filme já editado. Nas palavras de Carreiro (2021): os técnicos de efeitos

especiais “usam computadores modernos e toda uma variedade de técnicas e *softwares* especiais para incluir elementos digitais (seres fantásticos, objetos inexistentes) ou excluir objetos indesejáveis (a sombra de uma câmera ou microfone, por exemplo) além de manipular digitalmente certos aspectos da imagem” (Carreiro, 2021, p. 30).

É a partir dessa estrutura que se torna possível analisar, posteriormente, as reorganizações observadas no processo de criação de *Silêncio Particular* com o uso recorrente de IAG. Nesse sentido, a caracterização desse modelo de produção não tem como objetivo esgotar a diversidade e a complexidade das práticas cinematográficas, mas estabelecer um referencial analítico para observar alterações nas etapas, na distribuição de funções e nas formas de tomada de decisão ao longo do experimento. Cabe considerar, contudo, que *Silêncio Particular* constitui uma produção autoral de pequena escala, realizada por um único artista-pesquisador. As relações estabelecidas ao longo desta dissertação têm, portanto, caráter analítico, uma vez que uma comparação controlada entre modos de produção exigiria obras com escalas, condições de realização e propostas semelhantes.

2.2 O PROCESSO CRIATIVO COMO SISTEMA

A caracterização do processo de criação audiovisual apresentada na seção anterior permite compreender o cinema, em seu modelo tradicional, como um fluxo organizado em etapas relativamente estáveis e articuladas de forma sequencial. No entanto, essa organização não dá conta da complexidade do fenômeno criativo quando observado em sua dinâmica interna. Para além da divisão em fases, a criação pode ser compreendida como um sistema em constante transformação, marcado por interações, desvios e reconfigurações contínuas.

É nesse contexto que a abordagem da Crítica de Processo, desenvolvida por Cecília Almeida Salles (2006; 2010; 2013), oferece uma base conceitual fundamental para esta pesquisa. Ao deslocar o foco da obra final para o percurso de sua construção, Salles propõe compreender a criação como um campo em movimento, constituído por relações que se estabelecem ao longo do tempo. Nesse sentido, o processo criativo deixa de ser entendido como uma sequência linear de etapas e passa a ser concebido como uma rede em permanente construção.

Nas palavras da autora, o processo de criação “pode ser descrito como um movimento falível com tendências, sustentado pela lógica da incerteza, englobando

a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de ideias novas” (Salles, 2006, p. 15). A noção de rede ocupa um lugar central nessa perspectiva. E a lógica das incertezas aqui postulada em muito se aplica no contexto de criação artística com uso de IAG. Os possíveis *prompts* são uma ignição, um ponto de partida, mas nunca de chegada. Os movimentos intensos de concretização de um pré-roteiro ou roteiro vão se transformando na medida em que se complexificam as relações entre humano e máquina artificial ou inteligência artificial generativa.

Segundo Salles (2006, p. 19) a criação artística pode ser compreendida como um sistema relacional cuja complexidade cresce à medida que novas conexões são estabelecidas ao longo do percurso. Dessa forma, toda criação artística “é marcada por sua dinamicidade que nos põe, portanto, em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade.” Essa compreensão desloca a criação de uma lógica de execução para uma lógica de articulação, na qual diferentes elementos, tais como: referências, decisões, materiais e condições técnicas (leia-se aqui os *prompts* em interrelação com as IAGs) se interligam de forma dinâmica. Esta criação pautada em uma lógica de articulação, também se reporta ao que Salles (2010, p. 17) destaca como “percurso contínuo de interconexões instáveis, gerando ‘nós’ de interação [...] que envolvem a relação do artista com a escolha de recursos criativos, assim como os diferentes modos como se organizam as tramas do pensamento em criação.”

No contexto da produção audiovisual mediada por inteligências artificiais generativas, essa noção de rede incorpora também as condições técnicas específicas desses sistemas. O processo criativo passa a envolver relações entre as decisões do realizador, as instruções formuladas, os parâmetros e referências utilizados e os resultados produzidos por modelos que operam a partir de grandes conjuntos de dados e processos probabilísticos. Ao formular um *prompt*, avaliar uma resposta e decidir entre sua incorporação, descarte ou reformulação, o realizador estabelece ciclos sucessivos que passam a integrar o desenvolvimento da obra.

Essa dinâmica pode ser compreendida como uma forma de “cognição distribuída”, na qual o pensamento criativo se desenvolve a partir das interações com esses dispositivos. Reconhecendo a participação deles no processo como elementos ativos dentro da rede de criação e no armazenamento de parte da memória do processo criativo. “Uma memória criadora em ação que também deve ser vista nessa perspectiva da mobilidade: não como um local de armazenamento

de informações, mas um processo dinâmico que se modifica com o tempo” (Salles, 2006, p. 19).

Como observa Salles, o processo criativo envolve um pensamento em construção, que se manifesta nas relações entre os diferentes elementos que compõem o percurso generativo da obra. No caso das IAG, esse pensamento passa a incorporar também as respostas produzidas pelos sistemas, que operam como dispositivos técnicos dentro do processo criativo. Essa ampliação da rede de criação pode ser relacionada a um contexto mais amplo de transformações nas práticas artísticas contemporâneas.

Conforme aponta Christine Mello, em *Poéticas híbridas: a convergência das mídias* (2008), as produções mediadas por tecnologias digitais caracterizam-se por um forte processo de hibridização, no qual diferentes linguagens, circuitos e campos criativos se articulam, resultando em práticas marcadas pelo pluralismo e pela combinação de diferentes linguagens artísticas. Nesse cenário, a criação pode se organizar em zonas de contato, nas quais as fronteiras entre arte, tecnologia e comunicação tornam-se cada vez mais fluidas na cultura digital. “A cultura digital é compreendida como um estado de experiência híbrida, na medida em que nela há o confronto entre realidades diferentes” (Mello, 2008, p. 199).

Essa condição de confronto, sem implicar necessariamente uma relação de antagonismo, também pode ser observada no modo como as tecnologias contemporâneas ampliam o acesso a repertórios e possibilidades expressivas na cultura digital. Como destaca Mello em seu texto denominado *Extremidades: leituras entre arte, práticas midiáticas e experiência contemporânea* (2019) no século XXI, com o acesso cotidiano e facilitado às audiovisualidades e seus mecanismos ou sistemas generativos, vinculados às linguagens digitais e redes móveis “sabemos que tais práticas colocam em xeque a especificidade dos meios e das linguagens, assim como promovem um campo aberto de possibilidades e interações” (Mello, 2019, p. 121).

No contexto das IAG, essa ampliação de interação entre o humano e a máquina se manifesta na possibilidade de mobilizar, em tempo real, vastos repertórios visuais e estilísticos, integrados ao processo de criação. Outro aspecto fundamental dessa abordagem é a não-linearidade do processo criativo. Enquanto o modelo tradicional de produção audiovisual tende a organizar o trabalho em etapas

sucessivas, a perspectiva sistêmica evidencia que a criação se desenvolve por meio de idas e vindas, ajustes e reconfigurações contínuas.

No contexto das inteligências artificiais generativas, essa não-linearidade se torna ainda mais evidente. Diferentemente do processo convencional, no qual alterações estruturais implicam custos elevados e reorganizações logísticas complexas, a produção mediada por IAG permite revisões contínuas ao longo de todo o processo. Modificações de estilo, ajustes narrativos ou a criação de novas cenas podem ser realizados em diferentes momentos, sem a necessidade de reiniciar o fluxo de produção.

Essa característica reforça a ideia de que o processo criativo não se organiza como uma sequência fechada, mas como um sistema aberto e dialético, em permanente reconfiguração. Como aponta Salles,

O movimento dialético entre rumo e incerteza gera trabalho, que se caracteriza como uma busca de algo que está por ser descoberto – uma aventura em direção ao quase desconhecido. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento do processo vai levando a determinadas **tomadas de decisão** que propiciam a formação de linhas de força. Essas passam a sustentar as obras em construção e balizam, de algum modo, as avaliações do artista (Salles, 2006, p. 22 – grifo meu).

A tomada de decisão contínua, a que se refere Salles, constitui outro elemento central na compreensão do processo criativo como sistema. Independentemente do modelo de produção, a criação se desenvolve a partir de uma sucessão de escolhas que orientam o percurso da obra. Cada decisão implica a seleção de possibilidades e a exclusão de outras, configurando o desenvolvimento do projeto. Essa operação fica muito evidente quando se trabalha com *prompts* e as plataformas de IAG.

No modelo tradicional de criação audiovisual, a partir das etapas de pré-produção, produção e pós-produção, essas decisões estão frequentemente condicionadas por fatores materiais, como disponibilidade de equipe, tempo e recursos financeiros. Alterações em elementos como iluminação, cenografia ou atuação podem demandar reorganizações complexas. Já no contexto das IAG, parte dessas decisões pode ser operacionalizada por meio de ajustes paramétricos ou linguísticos, como no caso dos referidos *prompts*, que permitem testar variações com maior agilidade.

Apesar dessas diferenças operacionais, o papel do realizador permanece central. É ele quem define os objetivos do projeto, avalia os resultados e orienta o processo. A autoria se reconfigura como uma prática de curadoria das possibilidades geradas ao longo do percurso criativo.

A perspectiva da Crítica de Processo enfatiza a importância dos rastros como evidência do fazer criativo em constante “inacabamento”. Para Salles, os documentos de processo, anotações, esboços, versões intermediárias, são fundamentais para compreender o pensamento em construção, pois permitem acompanhar o desenvolvimento da obra em sua dimensão dinâmica e mutável. E a autora não deixa de mencionar as profundas transformações em termos de materialidades documentais, ou seja, os rastros do processo de criação, há muito deixaram de se reportar unicamente ao ‘manuscrito’, mas agora, na era digital, a manutenção, o acervo documental e o acesso a estes percursos processuais são inegáveis. De acordo com Salles em sua obra *Gesto inacabado: processo de criação artística* (2013):

Há, ainda, os processos criativos de obras que têm as novas tecnologias como suporte. O crítico genético vai se defrontar, nesses casos, com arquivos de imagens paradas, imagens em movimento, sons ou ainda *backups* de ideias a serem desenvolvidas ou formas em construção, arquivos esses que serão tratados como os outros manuscritos. Nessa perspectiva, as novas tecnologias, em vez de apontarem para o fim desses documentos, contribuem para o aumento de sua diversidade (Salles, 2013, p. 16).

Sem dúvida a cultura digital amplificou o conceito de armazenamento de documentos de processo de criação. Entretanto, há ainda a necessidade de se reter alguns documentos processuais (leia-se aqui os *prompts* e *imagens chaves para a geração*) como parte das materialidades do percurso transitório criativo.

É neste contexto da pesquisa, que esses rastros assumem formas específicas: registros de tela, históricos de *prompts*, imagens geradas e descartadas, além de minhas próprias anotações reflexivas. Esses materiais tornam visíveis as operações transitórias do processo, revelando padrões de experimentação, erros, acertos, ajustes, momentos de ruptura e estratégias de decisão. Afinal,

Ao emoldurar o transitório, o olhar tem de se adaptar às formas provisórias, aos enfrentamentos de erros, às correções e aos ajustes. De uma maneira bem geral, poder-se-ia dizer que o movimento

criativo é a convivência de mundos possíveis. O artista vai levantando hipóteses e testando-as permanentemente. Como consequência, há, em muitos momentos, diferentes possibilidades de obra habitando o mesmo teto. Convive-se com possíveis obras: criações em permanente processo. As considerações de uma estética presa à noção de perfeição e acabamento enfrentam um ‘texto’ em permanente revisão (Salles, 2013, p. 26).

Assim, o trabalho criador com o uso de sistemas de IAG sustenta-se como um percurso complexo e em redes com transformações múltiplas, a partir de um projeto em coautoria criativa. Dessa forma, a análise desses documentos gerados pela interação com os sistemas de IAG se configura como elemento central da investigação aqui pretendida. Ao permitir o acesso ao movimento da criação, os rastros deixados pelos *prompts*, por exemplo, viabilizam a aplicação da Crítica de Processo como método de análise, articulando teoria e prática na compreensão das transformações do fazer audiovisual digital contemporâneo.

2.3 RECONFIGURAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO COM IAG

A caracterização do processo audiovisual tradicional (seção 2.1) e sua releitura como sistema em rede (seção 2.2) permitem estabelecer uma base para compreender as transformações introduzidas pelas inteligências artificiais generativas no contexto contemporâneo. Se, por um lado, a produção audiovisual sempre esteve vinculada a dispositivos técnicos que condicionam suas formas de realização, por outro, o surgimento das IAG marca uma inflexão qualitativa nesse regime de mediação.

Historicamente, as tecnologias empregadas no cinema operam como meios de registro, manipulação e organização de imagens e sons. Câmeras, sistemas de iluminação, equipamentos de captação sonora e softwares de edição constituem instrumentos que ampliam as possibilidades de realização e condicionam determinadas escolhas técnicas e estéticas. Embora essas tecnologias participem das condições materiais da criação, muitas de suas operações apresentam resultados relativamente previsíveis entre a ação realizada pelo usuário e o resultado obtido.

Com as inteligências artificiais generativas, a tecnologia continua a operar como instrumento técnico do processo de criação, mas introduz uma forma particular de mediação entre a intenção do realizador e o resultado produzido. Ao responder a comandos linguísticos ou outras formas de condicionamento, as IAG não

necessariamente executam de maneira direta e previsível aquilo que foi solicitado, mas produzem resultados a partir de processos probabilísticos relacionados aos padrões aprendidos durante o treinamento e às condições específicas de cada geração.

Essa mudança desloca a relação entre intenção e realização. Se, no modelo tradicional, a criação implica a tradução de uma ideia em procedimentos técnicos, no contexto das IAG essa tradução se torna um processo de negociação contínua entre o realizador e o sistema operacional (plataforma ou *software* de IAG em uso). O resultado gerado não corresponde à execução direta de uma intenção, mas a uma interpretação mediada por um conjunto de parâmetros, dados e limitações próprias da ferramenta.

Nesse sentido, a criação passa a se desenvolver em um espaço de interação, no qual cada resposta produzida pelo sistema reconfigura o campo de possibilidades do projeto. Como observado na seção anterior, a perspectiva da criação como rede se intensifica nesse contexto, uma vez que o processo passa a incorporar novos agentes e novas formas de relação. As IAG não substituem o realizador, mas ampliam o sistema no qual a criação ocorre, introduzindo novas camadas de mediação.

Essa reconfiguração pode ser compreendida também em referência às transformações mais amplas nas práticas artísticas contemporâneas. Como aponta Mello (2008), as produções mediadas por tecnologias digitais caracterizam-se por processos de hibridização, nos quais diferentes linguagens e campos se articulam, resultando em práticas marcadas pelo pluralismo e pela combinação de linguagens artísticas.

Como afirma Henrique Roscoe em seu texto *Arte generativa – contracenando com a máquina* (2019, p. 95), o procedimento generativo “se caracteriza pelo uso de sistemas compostos por pelo menos uma parte autônoma com a finalidade de produzir ou alterar trabalhos artísticos que se desenvolvem ao longo do tempo.” Roscoe também afirma que existe um questionamento a respeito de quais sistemas seriam generativos, visto que a própria definição de sistema incorpora a possibilidade de comportamentos autônomos por parte do *software* em relação aos seu suposto criador ou programador. Afinal, o que esperar de um sistema generativo em processo de criação? A resposta, segundo Roscoe é “o que se espera é diverso – a instabilidade, a surpresa, o inesperado. É com esse material que o artista

expande sua obra, que muda de alguma forma, a cada vez que acontece” (Roscoe, 2019, p. 96).

No caso do trabalho com IAG, as relações entre linguagem, imagem, dados e algoritmos, associadas à variabilidade dos resultados gerados, configuram um ambiente específico de criação. A incorporação recorrente desses sistemas pode repercutir na organização do processo criativo. No experimento desenvolvido nesta pesquisa, um dos efeitos observados foi a maior sobreposição entre etapas associadas à produção audiovisual. No modelo de referência apresentado na seção 2.1, as fases de pré-produção, produção e pós-produção possuem funções relativamente delimitadas, com papéis e responsabilidades específicos. Já nas condições de realização de *Silêncio Particular*, essas fronteiras se mostraram menos rígidas, como pude vivenciar na prática criativa com uso de *prompts* na realização do curta.

A geração de imagens, por exemplo, pode ocorrer tanto em momentos iniciais de concepção quanto em etapas avançadas do projeto. Elementos que, no modelo tradicional, dependeriam de processos complexos de produção, tais como cenários, personagens ou efeitos visuais, podem ser elaborados e reelaborados ao longo de todo o percurso, sem a necessidade de uma estrutura logística equivalente. Dessa forma, o processo deixa de se organizar como uma sequência rígida de etapas e passa a operar como um campo contínuo de experimentação com o seu tempo próprio.

Ao refletir sobre o tempo na criação da obra, Salles (2013, p. 32) argumenta que a temporalidade na execução das etapas criativas possui “um clima próprio e que envolve o artista por inteiro. O processo mostra-se, assim, como um ato permanente. Não é vinculado ao tempo de relógio, mas a espaços determinados. A criação é resultado ele um estado de total adesão.”

Retomando as ideias de Salles em *Redes de criação: a construção da obra de arte* (2006), ao refletir sobre a dinamicidade e as incertezas de resultados fechados e finalizados no processo criador, admite-se que “não há segurança de que as alterações levem sempre à melhora dos objetos em construção, daí as idas e vindas, retomadas, adequações, possibilidades de obra aguardando novas avaliações, reaproveitamentos e novas rejeições” (Salles, 2006, p. 23).

É diante dessas ações múltiplas e diversas, que parece ficar evidente que lidamos com um tempo da criação artística com IAG em uma perspectiva não linear, conforme mencionado anteriormente.

Essa condição da não linearidade processual, mas antes, em rede, está diretamente relacionada à intensificação da iteratividade⁹ no processo criativo. A possibilidade de gerar múltiplas variações a partir de um mesmo comando permite que o realizador explore diferentes soluções de forma rápida e relativamente acessível. E cada iteração informa as decisões subsequentes, configurando um ciclo de experimentação e ajuste contínuo.

Essa dinâmica aproxima o processo criativo de um modelo exploratório, no qual a obra se constrói a partir de sucessivas aproximações. Como destaca Salles (2006) o processo de criação é marcado por um percurso contínuo em permanente mobilidade, transformação, ajustes, descartes, no qual o objeto em construção se transforma ao longo do tempo, como o proposto nas redes de criação complexas.

No contexto das IAG, essa mobilidade transformadora se intensifica, uma vez que a geração de novas versões e alternativas se torna parte constitutiva do próprio fazer. Nesse cenário, o *prompt* assume um papel central como operador do processo criativo. Ele se configura como um dispositivo de articulação entre linguagem e imagem, mediando a relação entre a intenção do realizador e a resposta do sistema. A construção do *prompt* envolve escolhas semânticas, estilísticas e descritivas que influenciam diretamente o resultado gerado, tornando-se uma forma específica de escrita audiovisual.

Essa centralidade do *prompt* redefine também a natureza da tomada de decisão no processo criativo. Em vez de decisões concentradas em momentos específicos, tais como a fase de filmagem ou a etapa da montagem, por exemplo, o processo passa a envolver microdecisões distribuídas ao longo de toda a interação com o sistema. Cada ajuste no *prompt*, cada seleção entre variações geradas e cada refinamento de parâmetros constitui uma intervenção que orienta o desenvolvimento da obra audiovisual que está sendo gerada. Apesar dessa redistribuição das operações, o papel do criador, neste caso, realizador/programador permanece fundamental. É ele quem estabelece os critérios de escolha, define os

⁹ O conceito de iteratividade, em consulta ao dicionário de língua portuguesa *on-line* é: Influência recíproca entre uma coisa e outra, entre uma pessoa e outra. Para mais informações, consultar: <https://www.dicio.com.br/interacao/>. Acesso em: 20 abr. 2026.

objetivos do projeto e avalia a adequação dos resultados obtidos. Nesse sentido, a autoria não é eliminada, mas reconfigurada como uma prática de curadoria e orientação do processo. A criação deixa de ser entendida como controle direto sobre a execução e passa a ser concebida como gestão de possibilidades.

Outro desdobramento relevante dessa reconfiguração diz respeito à sobreposição de funções no processo criativo. No modelo de tradicional, a produção audiovisual envolve a atuação de diferentes profissionais especializados, cada um responsável por um conjunto específico de tarefas nas diferentes etapas da execução da obra. Nas condições do experimento autoral desenvolvido nesta pesquisa, o uso das IAG permitiu que diferentes operações fossem conduzidas por um único realizador, que atuou sobre múltiplos aspectos do processo. Essa concentração de operações preserva o aspecto da complexidade do processo em rede, como propõe Salles (2006), mas modifica a distribuição das funções envolvidas. O criador e programador passa a assumir simultaneamente funções que, anteriormente, seriam distribuídas entre diferentes departamentos, como direção de arte, fotografia, equipe de som e efeitos visuais, por exemplo. Ao mesmo tempo, essa sobreposição de funções exige novas competências, relacionadas à capacidade de formular comandos, interpretar resultados e articular diferentes ferramentas dentro de um mesmo fluxo de trabalho.

Essas transformações indicam que a incorporação das inteligências artificiais generativas foi além da introdução de novas ferramentas no processo audiovisual e esteve associada a uma reconfiguração mais ampla de sua lógica de funcionamento. A criação deixa de ser organizada a partir de uma sequência de etapas relativamente estáveis e passa a se desenvolver como um sistema aberto, iterativo e mediado por ciclos de interação entre o realizador e os sistemas generativos.

Dessa forma, a noção de reconfiguração do processo criativo torna-se central para esta dissertação, ao permitir examinar como o uso situado das IAG se relaciona com a dinâmica do fazer audiovisual, as formas de tomada de decisão e a organização do trabalho criativo.

3 CRÍTICA DO PROCESSO DE CRIAÇÃO: PRODUÇÃO DO EXPERIMENTO E ANÁLISE DOS DOCUMENTOS PRODUZIDOS

Os capítulos anteriores delimitaram o problema central desta dissertação: compreender como o uso recorrente de inteligências artificiais generativas interfere na organização do processo de criação audiovisual. O primeiro capítulo apresentou o contexto de emergência dessas tecnologias e suas implicações para a produção audiovisual contemporânea. O segundo discutiu o processo criativo como sistema relacional em rede, em diálogo com a *Crítica de Processo* de Cecília Almeida Salles (2006; 2010; 2013).

A partir desse percurso, este capítulo desloca a discussão para o experimento prático de realização do curta-metragem *Silêncio Particular* (2026).

Cabe destacar que, embora o experimento tenha produzido documentação abundante, o interesse central da pesquisa está nos movimentos, tensões, desvios, reformulações e estabilizações que se tornaram observáveis durante o processo criativo mediado por inteligências artificiais generativas (IAG). O curta-metragem funciona, portanto, como obra audiovisual e como dispositivo de investigação, pois permite observar, em uma situação concreta de produção, como o uso recorrente de IAG interfere nas dinâmicas do fazer cinematográfico.

Assumo, neste momento, uma dupla posição metodológica: sou realizador da obra e pesquisador do próprio processo de criação. E trato esta condição de artista-pesquisador como uma possibilidade de ter acesso direto às hesitações, decisões, impasses técnicos e reformulações estéticas.

Essa perspectiva dialoga com a *Crítica de Processo* ao compreender que a obra não se reduz ao resultado acabado, mas também se constitui pelos rastros de sua construção, pelas escolhas abandonadas, pelas alternativas testadas e pelos documentos produzidos ao longo do percurso (Salles, 2006; 2010; 2013).

Neste momento da reflexão, considero necessário apresentar Cecília Almeida Salles e a abordagem metodológica da *Crítica de Processo*, que constitui uma das bases desta dissertação.

Cecília de Almeida Salles, ao longo de sua trajetória acadêmica, tem se dedicado aos estudos da Crítica Genética no Brasil, trazendo contributos teóricos e práticos amplamente para as áreas das artes e áreas afins. O deslocamento e aplicabilidades dos pressupostos de sua abordagem metodológica de pesquisa vão

muito além das linguagens verbais, espaço de atuação original da Crítica Genética. Essa metodologia possibilita identificar os processos criativos em linguagens artísticas variadas, incluindo o campo do cinema e das artes do vídeo.

A vitalidade do caminho processual dessa 'crítica' é a ancoragem de reflexões e análise pautadas, em grande parte, na coleta de rastros indiciais do processo criativo. Salles menciona os manuscritos, documentos registrados em variados suportes midiáticos, rascunhos, anotações, gráficos, dentre outras formas de documentação. É nesse sentido que compreendo os *prompts* como material documental que contém rastros privilegiados de todo o processo de criação com uso de IAG.

Salles, em sua obra *Crítica genética – uma (nova) introdução* (2000) explica que a área dos estudos críticos genéticos emerge na França sob influência do pesquisador Louis Hay em 1968, quando o Centro Nacional de Pesquisa Científica (CNRS) criou uma pequena equipe de pesquisadores encarregados de organizar os manuscritos do poeta alemão Heinrich Heine e que tinham acabado de chegar à biblioteca nacional, quando os pesquisadores se deparam com dificuldades metodológicas para lidar com esses manuscritos. Os estudos da Crítica Genética, segundo Salles (2000), foram introduzidos no Brasil por Philippe Willemart, responsável pelo *I Colóquio de Crítica Textual: o Manuscrito Moderno* que aconteceu em São Paulo no ano de 1985, onde foi fundada a Associação de Pesquisadores do Manuscrito Literário (APML). A partir de então, a Crítica Genética, uma ciência nova, nasce do interesse em aprofundar-se em processos criativos, o que fez com que artistas criadores se aproximassem da área, possibilitando à mesma uma abertura de horizontes e campos de estudo, se deslocando da crítica literária e criando raízes sólidas no campo das artes.

Em seu livro *Gesto inacabado: processo de criação artística* (2013), Salles explicita a problemática da palavra genética e amplifica a discussão para o entendimento da obra de arte como obra aberta, passível de mudanças, diálogos e transformações constantes, obras que possam ser vislumbradas a partir de sua estrutura porosa, aspectos vivos e inacabados, em diálogo constante com o entorno, com as redes de interação e acasos. É no processo, ou na documentação de processo que se pode encontrar muitos dos traços para entender escolhas, recortes, reverberações estéticas e éticas.

A Crítica de Processo, portanto, privilegia o percurso da construção artística, mas não ignora o produto exposto ou entregue ao público. Salienta-se que os registros, documentos ou arquivos, aqui gerados por meio dos *prompts* podem se constituir de documentos de processos anteriores à obra, na obra ou terem sido elaborados juntamente a obra.

Ou seja, nesta abordagem metodológica o foco desloca-se do produto final para a dinâmica de sua feitura. Interessa compreender como determinadas soluções surgiram, por que outras foram descartadas e em que momentos algumas decisões precisaram ser revistas diante das limitações, possibilidades e respostas dos modelos e *softwares* de IAG foram empregados.

O experimento criativo aqui analisado mostrou também que, na produção audiovisual mediada por IAG, uma intenção previamente formulada se desenvolve por meio de um percurso não linear. O processo assumiu uma dinâmica iterativa, instável e dependente de negociações contínuas entre intenção criativa, respostas probabilísticas dos sistemas, infraestrutura técnica disponível e ciclos sucessivos de formulação, geração, avaliação e reformulação. Várias decisões centrais da obra surgiram da relação entre meu repertório visual, as respostas das plataformas, as limitações operacionais, as referências culturais mobilizadas e as possibilidades oferecidas pelos modelos generativos naquele momento.

Esses registros são tratados aqui como documentos de processo, na definição de Salles, pois tornam visível uma parte do pensamento em construção. Foram preservados e organizados como *corpus* da pesquisa conversas com sistemas de linguagem, *prompts*, imagens e vídeos gerados, versões descartadas, gravações contínuas das sessões de trabalho, capturas de tela, rascunhos manuais de enquadramento, anotações reflexivas e outros registros intermediários do experimento. O valor desses materiais documentais vai além da simples comprovação das etapas realizadas, ele também permite a leitura de dúvidas, impasses, mudanças de direção, tentativas frustradas e momentos de estabilização.

A análise se organiza por eixos temáticos do processo criativo, e não por uma cronologia rígida da produção ou pela divisão industrial entre pré-produção, produção e pós-produção.

Serão examinadas as condições materiais do experimento, a constituição do *corpus*, a reorganização das interações com sistemas generativos, os desafios de

consistência visual, a crise de estilo, a emergência de protocolos de criação e os problemas de infraestrutura, memória e continuidade do projeto.

Com isso, busca-se compreender como as IAG participaram da rede de criação como instâncias técnicas de mediação, capazes de condicionar escolhas, impor limites e reorganizar modos de trabalho, sem deslocar a pesquisa para uma discussão de autoria ou coautoria criativa.

3.1 CONDIÇÕES MATERIAIS, REGISTROS E *CORPUS* DA ANÁLISE

Antes de iniciar a análise dos eixos propriamente ditos, é necessário explicitar as condições materiais e documentais que sustentaram o experimento. Esta seção apresenta, primeiro, a infraestrutura técnica e o ambiente de criação. Em seguida, define os documentos de processo que constituem o *corpus* analítico. A infraestrutura será tratada como condição de possibilidade e de restrição do trabalho, enquanto o *corpus* permitirá observar escolhas, impasses, versões, descartes e reformulações.

3.1.1 Infraestrutura técnica e ambiente de criação

O experimento de realização do curta-metragem *Silêncio Particular* (2026) foi desenvolvido entre abril e maio de 2026, ao longo de doze dias de trabalho intensivo dedicado à escrita, construção narrativa, geração de imagens, experimentação estética, criação sonora e montagem preliminar do filme. Desde sua concepção, o projeto foi formulado como obra audiovisual e como experimento prático de observação do processo de criação mediado por inteligências artificiais generativas (IAG). Por essa razão, as condições técnicas de produção atuaram simultaneamente como suporte instrumental e como elementos que interferiram nas decisões metodológicas, narrativas e estéticas da obra.

A realização do experimento ocorreu em um momento de rápida transformação das ferramentas de inteligência artificial aplicadas ao audiovisual, marcado pela ampliação da oferta de plataformas e serviços voltados a diferentes modalidades de geração. Esses ambientes passaram a reunir ou articular recursos de geração textual, imagética, sonora e audiovisual em fluxos mais contínuos. Em comparação com fluxos de trabalho fragmentados, nos quais o realizador precisa alternar entre diferentes plataformas e *softwares* para completar etapas sucessivas,

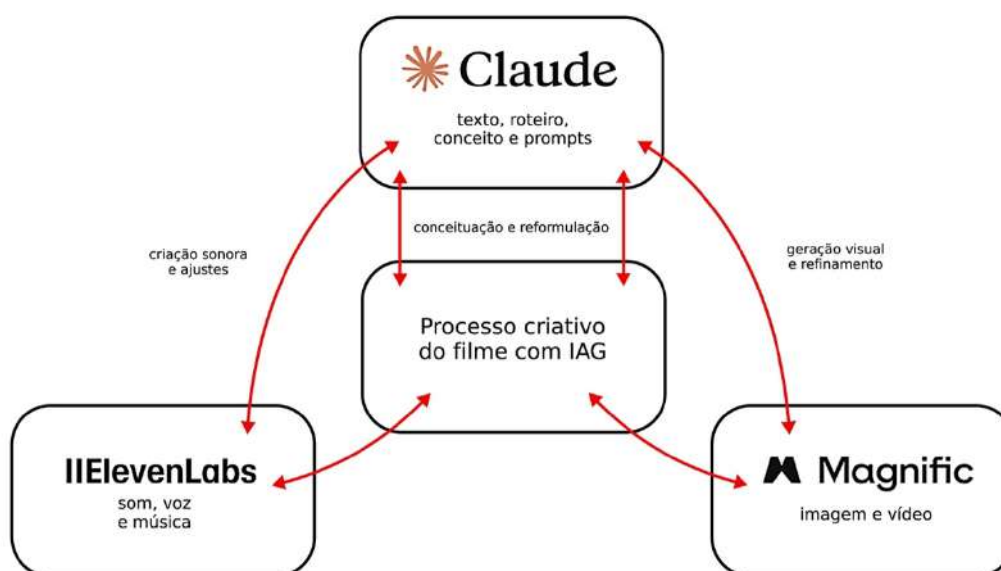
a articulação de ferramentas em ambientes como *Magnific IA Suite*, *Runway*, *Krea* e *ElevenLabs* favoreceu ciclos mais rápidos de teste, avaliação e reformulação.

No caso do *Silêncio Particular*, o ambiente de trabalho organizou-se em torno de três núcleos operacionais:

- i) *Claude*, utilizado no apoio ao desenvolvimento narrativo, elaboração de *prompts* e refinamento conceitual;
- ii) *Magnific IA Suite*, empregada como plataforma de geração e refinamento imagético, e dentro desta foram definidos os modelos *Flux 2 Pro*, para a geração de imagens, e o *Kling 2.5*, para geração de vídeo;
- iii) *ElevenLabs*, destinado à criação de sons ambientes, trilha musical e voz do protagonista.

Cada ferramenta desempenhava uma função predominante, mas o processo se desenvolveu de forma integrada, com sobreposições e articulações entre diferentes etapas e ambientes de trabalho. Em vários momentos, decisões tomadas em um ambiente reconfiguraram estratégias adotadas nos demais (Figura 12).

Figura 12 – Ecossistema de ferramentas do experimento criativo



Fonte: acervo do autor

A figura, acima, explicita a representação da relação entre as principais plataformas utilizadas na realização do *Silêncio Particular* e suas funções predominantes ao longo de todo o processo criativo.

A realização do curta ocorreu em um *notebook Dell Inspiron 15 3511*, equipado com processador *Intel Core i7* de 11ª geração, 32 GB de memória RAM, SSD 2 TB e GPU NVIDIA GeForce MX350, conectado a um monitor externo Dell de 27 polegadas, utilizado como principal área de visualização do projeto. Embora esse conjunto esteja distante dos padrões normalmente associados à produção audiovisual de alta complexidade, especialmente em computação gráfica e renderização local, mostrou-se suficiente para o experimento porque o processamento intensivo foi realizado em ambientes em nuvem. O equipamento foi utilizado principalmente para o acompanhamento das gerações e para a organização, seleção e montagem dos materiais produzidos.

Esse deslocamento tornou menos visível uma parte decisiva da infraestrutura de criação. No contexto do trabalho com IAG, a estabilidade da conexão à internet, o tempo de resposta dos servidores, a disponibilidade das plataformas e o acesso às contas passaram a interferir no ritmo do trabalho tanto quanto a potência da máquina local. Durante as sessões, períodos de lentidão da rede do condomínio onde eu moro, sobretudo em horários de maior uso coletivo, ampliaram o tempo necessário para *upload*, *download* e renderização dos materiais. Em outros momentos, a alta demanda nas plataformas gerou filas de processamento e atrasou ciclos de experimentação.

A dimensão econômica das plataformas também interferiu no desenvolvimento do filme. Diferentes modelos de geração apresentavam políticas distintas de consumo de créditos, o que condicionava o volume de testes possíveis dentro do experimento. A adoção progressiva do *Flux 2 Pro* como principal modelo de geração imagética e do *Kling 2.5* para animação ocorreu por afinidade estética, mas também porque ambos ofereciam modalidades de uso ‘*unlimited*’ dentro do ambiente da *Magnific IA Suite*, permitindo maior liberdade experimental sem consumo direto de créditos a cada geração.

Essa condição teve efeito direto no método de trabalho. Em vez de iniciar pela geração de vídeo, optei por estabilizar previamente imagens estáticas, menos custosas e mais rápidas de produzir. Somente após consolidar personagens, enquadramentos e cenários, e soma-los no que eu chamei de ‘quadro-chave’, é que

passei à etapa de animação dos planos. A estratégia reduziu desperdícios financeiros, ampliou a possibilidade de refinamento visual e favoreceu maior consistência entre as diferentes etapas da obra (Figura 13).

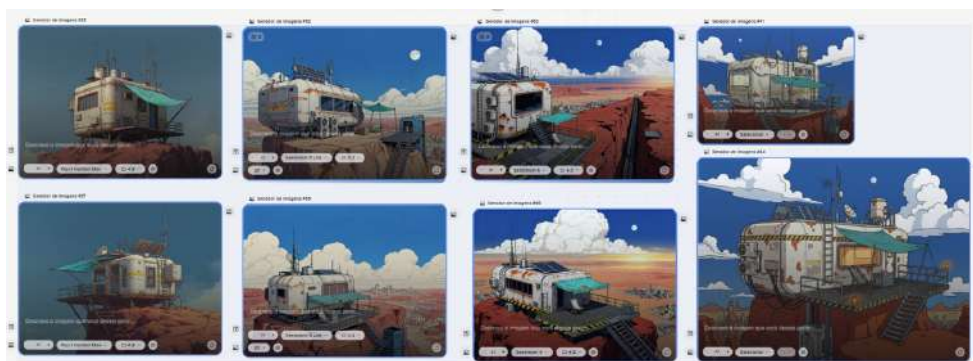
Figura 13 – Estratégia metodológica de geração visual do experimento



Fonte: seleção de recortes gerados e montados pelo autor para exemplificação da representação do fluxo de trabalho adotado para apresentar a estratégia de redução de custos e ampliação da consistência visual, priorizando estabilização imagética antes da geração da animação do quadro-chave, a partir do suporte de IAG: modelo *Flux 2 Pro*

A escolha dos modelos também influenciou o resultado estético do filme. Durante o processo, diferentes sistemas foram testados e comparados, revelando comportamentos visuais particulares, modos distintos de interpretar *prompts* e graus variados de estabilidade narrativa e imagética. O estilo final do *Silêncio Particular* resultou da articulação entre minha intenção estética, meu repertório imagético, as características de funcionamento dos modelos empregados e as possibilidades técnicas disponíveis naquele momento (Figura 14).

Figura 14 – Comparativo entre modelos testados no experimento



Fonte: seleção de recortes gerados e montados pelo autor para comparação entre os resultados estilísticos dos modelos utilizados na primeira fase da produção do *Silêncio Particular* (2026). Da esquerda para a direita: *Flux 1 Kontext Max*, *Seedream 5 Lite*, *Seedream 4*, e o ultimo modelo, que foi o escolhido, o *Google Nano Banana 2*.

Com isso, a infraestrutura técnica do experimento integrou o próprio processo de criação, participando tanto da execução de decisões previamente formuladas quanto das condições em que novas decisões eram tomadas. Plataformas, modelos, créditos, tempos de espera, qualidade da conexão à internet e limitações operacionais condicionaram, em parte, as estratégias narrativas, as escolhas estéticas e os modos de trabalho.

3.1.2 Documentos de processo e constituição do *corpus*

Em diálogo com a Crítica de Processo formulada por Salles, os materiais produzidos durante a realização do *Silêncio Particular* (2026) são compreendidos como documentos de processo, isto é, registros capazes de tornar observáveis movimentos do pensamento criativo, reformulações, impasses, aproximações e desvios que atravessaram o percurso da obra (Salles, 1998; 2006).

Em *Gesto Inacabado: processo de criação artística*, Salles (2013) argumenta que a criação artística se organiza como um percurso marcado por aproximações sucessivas, decisões provisórias e reorganizações contínuas. A obra, nessa perspectiva, resulta de uma rede de relações em transformação ao longo do percurso criativo, mesmo quando parte de intenções e planejamentos formulados previamente.

Os documentos produzidos pelo artista tornam-se relevantes porque permitem acompanhar fragmentos desse movimento e revelar operações que normalmente permanecem invisíveis quando se observa apenas o objeto final. O artista, aqui, recorre constantemente a matérias-primas na relação com a IAG.

A noção de matéria-prima a que me refiro, origina-se de Salles (2013, p. 72), ou seja, “tudo aquilo a que o artista recorre para a concretização de sua obra: o que ele escolhe, manipula e transforma em nome de sua necessidade. Matéria-prima é tudo aquilo do que a obra é feita; aquilo que auxilia o artista a dar corpo a sua obra.”

No trabalho com IAG, essa documentação ganha densidade particular. O processo deixa uma quantidade expressiva de registros intermediários: *prompts* reformulados, alternativas descartadas, versões sucessivas de imagens, respostas dos sistemas, refinamentos de parâmetros, mudanças narrativas e ajustes sucessivos realizados diante dos resultados gerados. Parte significativa do percurso passa a existir de forma documentada, o que torna visíveis operações que, em outros contextos de produção audiovisual, poderiam permanecer implícitas ou

dispersas. Nesse sentido, Salles (2013, p. 73) afirma que a “intenção criativa mantém íntima relação com a escolha da matéria: opta-se por uma determinada matéria em detrimento de outras, de acordo com os princípios gerais da tendência do processo”.

O *corpus* desta pesquisa foi constituído progressivamente ao longo dos doze dias do experimento. Ele reúne uma tipologia variada de documentos do processo criativo (Figura 15) constituídos por gravações contínuas das sessões de trabalho; diálogos realizados com o modelo *Claude* para construção narrativa, desenvolvimento de personagens, formulação de *prompts* e discussão estética; *prompts* destinados à geração de imagens, vídeos e sons; imagens geradas e descartadas; capturas de tela das plataformas utilizadas; vídeos preliminares; documentos de organização do universo ficcional; rascunhos manuais de enquadramentos; e *animatic*.

Figura 15 – Tipologia dos documentos do processo criativo



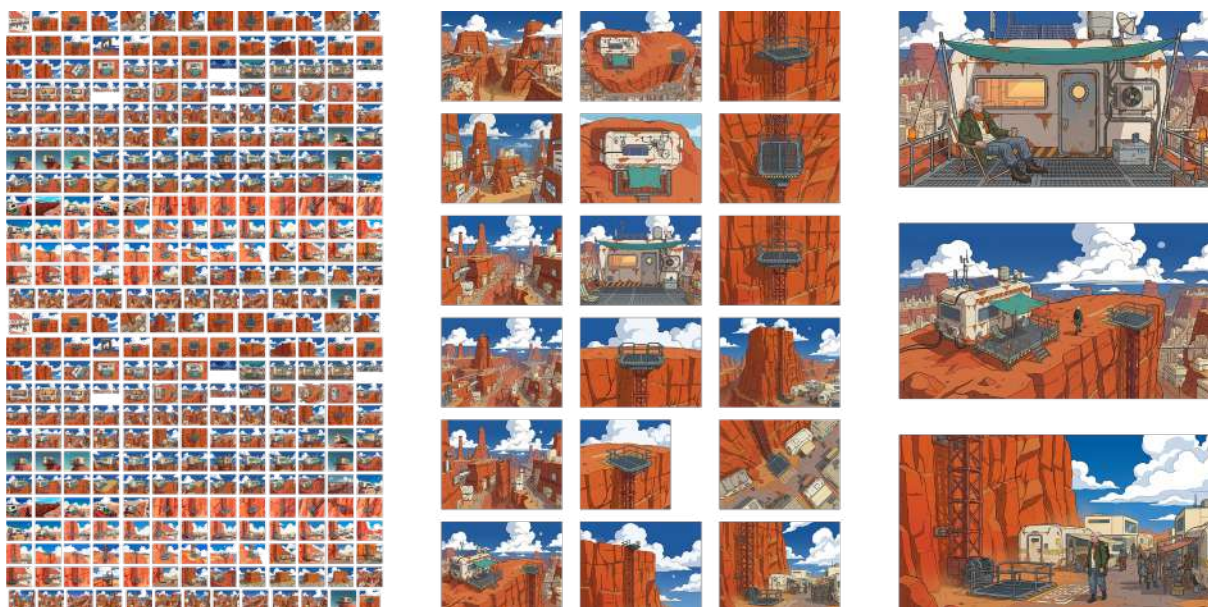
Fonte: Quadro formulado pelo autor para demonstrar a organização dos grupos documentais produzidos durante a realização do *Silêncio Particular* (2026) e utilizados como *corpus* analítico da pesquisa.

A preservação desses materiais não ocorreu apenas como consequência incidental da produção do curta-metragem, mas como uma escolha metodológica. Como o objetivo do estudo consiste em observar criticamente o processo de criação mediado por IAG, tornou-se necessário registrar resultados consolidados, caminhos abandonados, momentos de instabilidade, reformulações narrativas e mudanças de direção estética.

Alguns conjuntos documentais mostraram-se especialmente relevantes. Os registros de geração imagética permitiram acompanhar o refinamento sucessivo de personagens, cenários e objetos de cena. Na construção do ‘elevador externo do platô’ [descrição constante no roteiro da primeira fase do curta-metragem], por exemplo, foram necessárias dezenas de variações até alcançar uma solução visual

considerada satisfatória. Já os diálogos com sistemas de linguagem revelaram reformulações narrativas, mudanças de estrutura dramática e momentos de redefinição e refinamento estético do projeto (Figura 16).

Figura 16 – Refinamento progressivo dos elementos visuais do filme



Fonte: seleção de recortes gerados e montados pelo autor para comparação entre os resultados estilísticos dos modelos utilizados na primeira fase da produção do *Silêncio Particular* (2026).

A ilustração acima, apresenta a etapa de seleção e refinamento das imagens produzidas para os planos iniciais da primeira fase do curta-metragem. Nessa etapa, foram geradas 353 imagens coerentes com o universo ficcional proposto.

Desse conjunto, apenas 21 imagens foram consideradas livres de erros de continuidade, inconsistências visuais, desvios estéticos ou ‘alucinações’¹⁰.

Ao final do processo, somente 3 imagens foram integradas ao personagem e utilizadas na composição dos quadros-chave destinados à posterior animação. As demais foram descartadas no contexto da produção do filme, mas preservadas como documentos do experimento.

¹⁰ Cabe mencionar que o termo “alucinação da IA” designa a geração de saídas incorretas, inconsistentes, fabricadas ou sem sustentação suficiente nos dados de entrada ou no contexto disponível. Em modelos de linguagem, isso pode ocorrer na forma de informações factualmente incorretas ou inventadas; em sistemas aplicados à análise ou ao reconhecimento de imagens, pode envolver a identificação incorreta de objetos, padrões ou elementos visuais. Para maiores informações, consultar o site da IBM: <https://www.ibm.com/br-pt/think/topics/ai-hallucinations>. Acesso em: 10 mai. 2026.

Durante o experimento, esses documentos assumiram uma função que ultrapassou o registro retrospectivo. Em certos momentos, materiais produzidos anteriormente passaram a sustentar a continuidade do projeto, permitindo retomar parâmetros narrativos, estéticos e operacionais já consolidados. Essa característica se tornou decisiva diante da instabilidade das plataformas e das limitações contextuais dos sistemas generativos, aspecto que será desenvolvido posteriormente na análise do processo criativo.

Sob a perspectiva da Crítica de Processo, os documentos aqui reunidos constituem operadores centrais da investigação e permitem acompanhar diretamente o desenvolvimento da produção. É por meio deles que se torna possível acompanhar movimentos de reorganização da obra, observar tensões do processo e compreender como *Silêncio Particular* (2026) configurou progressivamente sua identidade visual, narrativa e metodológica durante o experimento.

3.2 A REORGANIZAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO COM IAG

A partir dos documentos de processo reunidos no *corpus* da investigação, observo que o desenvolvimento de *Silêncio Particular* se organizou por meio de etapas instáveis, sobrepostas e sujeitas a sucessivas reformulações. O projeto partiu de intenções narrativas e visuais iniciais, mas sua construção foi atravessada por reformulações, abandonos, retomadas e ajustes produzidos na relação entre minhas decisões de realização, as respostas dos sistemas generativos e as condições da matéria-prima do experimento.

Neste contexto, cabe mencionar Salles (2013, p. 77) que parece corroborar tais considerações. Para a autora, “o processo criativo é palco de uma relação densa entre o artista e os meios por ele selecionados, que envolve resistência, flexibilidade e domínio.”

Essa dinâmica aproxima o experimento da perspectiva de Salles, para quem a criação artística deve ser compreendida como uma rede em transformação, marcada por tendências, escolhas, acasos, tensões e reorganizações contínuas (Salles, 2006). No caso analisado, sua função analítica está em permitir acompanhar movimentos de aproximação e estabilização, nos quais um problema técnico podia alterar uma decisão narrativa, uma saída visual podia deslocar a direção estética e uma limitação operacional podia produzir uma mudança metodológica.

No trabalho com IAG, essa rede de criação passou a incluir uma camada técnica instável e parcialmente imprevisível. As plataformas não foram tomadas como coautoras da obra, mas sim como sistemas generativos que condicionaram o percurso, limitaram certas escolhas e abriram possibilidades não previstas. Pequenas mudanças de *prompt*, por exemplo, podiam alterar enquadramento, estilo, textura ou relação entre personagem e cenário. Em outras situações, a dificuldade de manter consistência visual levou ao abandono de soluções inicialmente desejadas e à formulação de estratégias mais controladas de geração, seleção e refinamento.

A reorganização observada em *Silêncio Particular* manifestou-se em múltiplas dimensões. Ela atravessou a interação com os sistemas de linguagem e imagem, a estabilização visual do personagem e dos cenários, a crise de estilo, a criação de protocolos de trabalho e a necessidade de manter memória e continuidade em um processo altamente fragmentado. Esses problemas apareceram de modo articulado: uma decisão estética interferia no método de geração; um limite técnico deslocava o planejamento narrativo; uma imagem descartada podia funcionar como referência para uma tentativa posterior.

Por essa razão, a análise desenvolvida a seguir será organizada a partir dos principais movimentos e eixos identificados no experimento. Essa forma de organização permite evidenciar uma das características centrais observadas no processo: a sobreposição constante entre etapas.

No decorrer do experimento, escolhas narrativas foram retomadas durante a geração imagética, soluções visuais reorientaram decisões dramáticas e impasses técnicos exigiram reorganizações metodológicas.

O objetivo da escrita da seção 3.2 é organizar essa leitura em cinco eixos analíticos:

- Interações e reorganizações no trabalho com sistemas generativos;
- Variabilidade visual e as estratégias de estabilização;
- Crise de estilo e a reorganização estética da obra;
- Emergência de protocolos de criação;
- Relação entre infraestrutura, memória e continuidade do processo criativo.

Esses eixos correspondem a conjuntos de desafios que atravessaram o experimento, permitindo assim observar como o processo criativo foi se reorganizando ao longo da realização do curta-metragem.

E, como complemento, apresento de forma antecipada uma sinopse e uma *timeline* (Figura 17) do estado atual do filme, correspondente ao momento em que interrompi temporariamente a produção para organizar os relatos e avançar nas análises desta dissertação. Esses materiais funcionam como referência inicial para que o leitor possa acompanhar o percurso da obra e estabelecer suas próprias relações entre o filme, os registros de processo e as análises desenvolvidas nas próximas seções.

SILÊNCIO PARTICULAR

Curta-metragem de animação | Duração: 2 minutos | Ano: 2026

Gênero: Ficção Científica | Subgênero: *Desert Planet*

Produzido com IAG, usando os modelos *Flux 2 Pro* e *Kling 2.5*.

Sinopse

Numa metrópole encravada entre cânions de rocha vermelha, Sael termina o expediente e segue a pé pelo caminho de sempre. Ele desenvolveu ao longo dos anos uma teoria sobre a cidade e sobre as pessoas que a habitam: quem vive com pressa demais deixa de perceber a escala do mundo ao redor. Ele não. Aprendeu a ler os detalhes que a cidade mostra sem querer, e nisso encontrou uma espécie de equilíbrio silencioso.

A caminhada segue no ritmo dele, pelas calçadas entre as rochas, pela passarela elevada com vista para o vale, até que um encontro improvável interrompe o fluxo dos seus pensamentos. No meio de um cruzamento movimentado, um robô humanoide permanece imóvel na calçada oposta, segurando um guarda-chuva sobre si mesmo numa tarde completamente seca. Quando Sael olha, o robô olha de volta. É um instante breve, sem palavras e sem resposta, mas suficiente para que algo se desloque.

Sael continua sua caminhada até a Praça do Monólito, onde o horizonte do deserto se abre diante dele sob a luz do fim do dia. Ali, de frente para o abismo, ele permanece em silêncio. Não há conclusão, não há resolução, apenas a consciência de que alguns encontros existem fora do alcance de qualquer sistema que tentamos construir para entender o mundo.

Figura 17 – Timeline das cenas do *animatic*



Fonte: Timeline das cenas durante a montagem do animatic, criada para verificar a narrativa, os planos e seus tempos de exibição. A maior parte foi feita com quadros-chave já produzidos para animação, embora ainda inclua rascunhos e imagens descartadas usadas provisoriamente para simular a narrativa final. Acervo do autor.

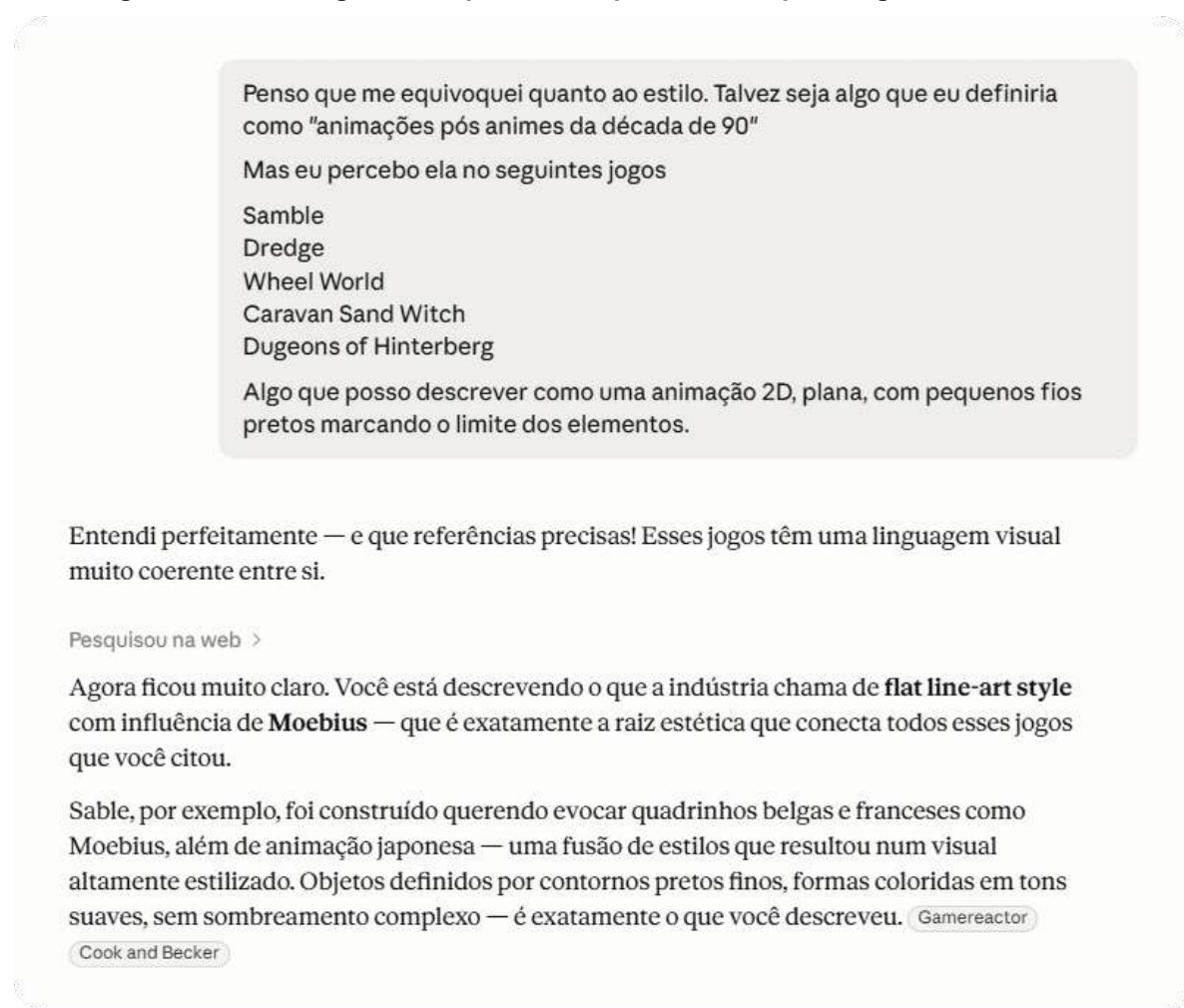
3.2.1 Interações e reorganizações no trabalho com sistemas generativos

Na produção do *Silêncio Particular* (2026) a interação com inteligências artificiais generativas foi muito além do simples realizar um comando e esperar sua execução. Nos *softwares* tradicionais de audiovisual, ainda que também existam variações e imprevistos, muitas operações respondem de modo relativamente previsível às ações do realizador. Nos sistemas generativos utilizados no experimento, a resposta dependia de interpretações probabilísticas das instruções, de lacunas preenchidas pelos próprios modelos e de associações nem sempre previstas por mim. Por isso, o trabalho passou a se organizar em ciclos sucessivos de formulação, geração, avaliação e reformulação.

Essa dinâmica dialoga com a noção de criação em rede discutida por Salles (2006; 2010; 2013), na medida em que evidencia uma obra construída por relações móveis entre escolhas, materiais, circunstâncias, tendências e acasos do processo. No caso das IAG, essa rede incorporou sistemas técnicos cujas respostas passaram a interferir materialmente no percurso criativo. Mas, para que fique evidente, não se trata de atribuir autoria ou intenção às plataformas, mas de reconhecer que seus comportamentos, limites e recorrências se tornaram parte das condições concretas de produção da obra.

Uma situação importante ocorreu durante a construção da identidade visual do filme. No início, parti de referências ainda abertas, formuladas a partir de atmosferas, sensações visuais e intenções dramáticas associadas ao projeto, que foram descritas ao *Claude* (Figura 18). Em resposta o sistema organizou essas intenções e propôs referências visuais mais delimitadas, entre elas o universo gráfico associado a *Moebius* e determinadas aproximações com o estilo de ilustração consolidado como *ligne claire*¹¹.

Figura 18 – Convergência do processo a partir das respostas geradas no *Claude*



Fonte: Instruções geradas pelo autor à IAG *Claude* – espécie de 'provocação difusa em busca de um estilo de ilustração' para o curta *Silêncio Particular* (2026).

¹¹ A *ligne claire* (trad. "linha clara") é um estilo de desenho e narrativa em quadrinhos criado pelo belga Hergé, autor de *As Aventuras de Tintim*. Caracteriza-se pelo uso de traços limpos e fortes de espessura uniforme, cores sólidas e planas, ausência de hachuras para sombreamento e grande clareza visual. Para maiores informações, consultar: <https://medium.com/all-day-breakfast/ligne-claire-and-other-comical-indulgences-0405f83e13af>. Acesso em: 09 mai. 2026.

O interesse no episódio reside no modo como a interação, a partir da referência sugerida, contribuiu para transformar uma percepção visual ainda difusa em categorias estéticas mais manejáveis para a geração de imagens.

Nesse momento, a interação com o sistema ampliou o acesso a referências e categorias estilísticas relacionadas ao repertório visual do projeto. Eu possuía uma imagem relativamente nítida da atmosfera pretendida, mas ainda não dispunha dos conceitos estilísticos capazes de sintetizá-la em linguagem operacional. A conversa com o *Claude* permitiu identificar, nomear, comparar e testar referências que depois passaram a orientar os *prompts* e a avaliação das imagens geradas. A investigação posterior dessas referências revelou afinidades com obras que eu já admirava, indicando que elementos desse repertório visual já participavam, ainda de forma difusa, da construção estética do filme antes de sua consolidação como direção visual.

A mesma lógica apareceu nas reformulações narrativas. Em diferentes momentos do experimento, o *Claude* foi utilizado não apenas para organizar diálogos ou descrições de cena, mas como espaço de elaboração de possibilidades dramáticas.

O “robô com guarda-chuva vermelho” surgiu nesse contexto, depois de rodadas sucessivas de proposições, recusas e novas formulações. Eu solicitava alternativas de ruptura narrativa, avaliava as respostas, rejeitava caminhos excessivamente previsíveis ou inadequados ao tom do filme e pedia novas versões até que um elemento antes inexistente passasse a integrar o universo ficcional.

Neste episódio, a partir de sucessivas interações com o *Claude*, elaborei 32 propostas alternativas para o momento de ruptura da hipótese de Sael (personagem protagonista do curta-metragem) sobre o funcionamento do mundo. Após um processo de refinamento orientado pelas possibilidades concretas de produção, esse conjunto foi reduzido a 8 propostas: i) uma planta surgindo na fresta de uma rocha; ii) um cachorro deitado na calçada; iii) um funcionário visto de costas enquanto varria o chão; iv) uma tela de LED exibindo uma propaganda de praia; v) uma flor laranja em uma árvore; vi) um pássaro bebendo água em uma poça; vii) um homem lendo um livro, mostrado apenas pelas mãos; e viii) um robô segurando um guarda-chuva.

A escolha desta última imagem foi motivada pelo entendimento de que ela possuía maior força narrativa. A figura de um robô segurando um guarda-chuva em

um deserto onde nunca chove condensava, de maneira simples e visualmente expressiva, o tipo de comportamento sem função aparente que a hipótese de Sael não conseguia assimilar.

Com esse exemplo, procuro mostrar que a decisão não foi simplesmente delegada ao sistema. A incorporação do robô à cena resultou de uma sequência de seleção, recusa, ajuste e validação conduzida a partir dos critérios narrativos, visuais e produtivos do projeto. Ainda assim, a interação com a IAG deslocou a organização do trabalho. Em vez de partir de uma solução narrativa inteiramente formulada antes da conversa, parte da cena emergiu do confronto entre minhas intenções iniciais, as respostas geradas pelo sistema e a avaliação crítica que fiz dessas respostas.

As reorganizações também atravessaram a formulação dos *prompts* de geração imagética. Nas etapas iniciais, parte das descrições eram construídas de forma intuitiva com comandos enviados ao *Claude*, para só depois serem criados os *prompts* de geração de imagens. E certas informações foram sendo estabilizadas e declaradas nesses *prompts*. Entretanto, essas informações consolidadas anteriormente no projeto deveriam continuar sendo declaradas pelo *Claude* nas gerações seguintes de *prompts*.

O experimento mostrou o algo diferente: elementos não reiteradamente declarados tendiam a desaparecer, enquanto ambiguidades eram completadas pelos modelos de formas nem sempre compatíveis com a intenção da cena.

O caso do gênero do Sael tornou essa situação especialmente visível. Durante um processo de automatização da organização dos *prompts*, onde estava retirando expressões abstratas tais como “*he has entered the city*”, “*his own rhythm*”, “*the city continues after he exits*”, o *Claude* simplificou também descrições que já haviam sido estabilizadas e consolidadas em interações anteriores, presumindo que certos dados não precisariam ser repetidos. Dentre as informações omitidas estava a definição do personagem como pertencente ao gênero masculino. Essa ausência produziu versões femininas do protagonista em diferentes gerações visuais.

A situação evidenciou que a construção de *prompts* não consistia apenas em descrever o que eu desejava ver. Ela exigia antecipar interpretações possíveis dos modelos, explicitar elementos estruturais a cada nova geração e compreender como diferentes sistemas preenchiam lacunas contextuais. Pequenas omissões podiam alterar personagem, gênero, corpo, figurino e relação com o cenário.

Interações semelhantes ocorreram na construção sonora do curta-metragem, no trabalho com o *ElevenLabs*. As primeiras tentativas partiram de *prompts* mais descritivos e complexos, próximos de uma lógica de direção sonora de um roteiro tradicional, nos quais eu buscava incluir múltiplos elementos em uma única instrução. Os resultados, porém, apresentavam ruídos de interpretação, sobreposição confusa de elementos e associações inesperadas produzidas pelo sistema.

Um exemplo ocorreu com a expressão “*indistinct crowd*” (numa tradução literal: multidão indistinta), utilizada em um *prompt* destinado a representar ambiência urbana da Cena 01, Plano 01. Na segunda tentativa de geração de um *prompt*, em vez de produzir uma massa sonora humana indefinida, o sistema passou a gerar recorrentemente sons de pássaros, que não existem no universo ficcional do curta, e que não foi declarado em momento algum do *prompt*.

A ocorrência indicou que determinadas formulações linguísticas ativavam associações probabilísticas não antecipadas e que a descrição sonora precisava ser reorganizada em unidades menores e mais controláveis.

CN 01 PL 01 — Sons ambientes

1ª tentativa – *Prompt* geral

Vast open desert canyon city, late afternoon. High altitude wind, constant, low, present. City sound from far below: traffic, indistinct mechanical hum, voices merged into a single continuous texture. No single dominant source.

Resultado: Sons indistintos, mais parecidos com um ruído branco do que com o som de ambiência urbana.

2ª tentativa – *Prompt* simplificado

High altitude wind. Distant city ambience. Faint traffic. Indistinct crowd murmur. Open air. Canyon reverb.

Resultado: Consegui os sons urbanos, mas com a presença de um pássaro em primeiro plano.

3ª tentativa – *Prompts* separados com gerações separadas

[vento] High altitude wind. Constant. Low frequency.

Open air.

[Cidade distante] Indistinct crowd. Distant city
ambience. Traffic hum.

[zumbido mecânico] Distant mechanical hum. Low
frequency. Continuous.

**Resultado: Consegui os sons urbanos separados, mas ainda com a
presença de um pássaro em primeiro plano no [Cidade distante].**

4ª tentativa – *Prompt* separado com gerações separadas sem a expressão “*Indistinct crowd*”

[vento] High altitude wind. Constant. Low frequency.

Open air.

[Cidade distante] ~~Indistinct crowd.~~ Distant city
ambience. Traffic hum.

[zumbido mecânico] Distant mechanical hum. Low
frequency. Continuous.

**Resultado: A geração separada dos sons e supressão do termo
“*Indistinct crowd*” no *prompt* [Cidade distante] solucionaram a
demanda.**

A partir desse impasse, o método de geração sonora foi reformulado. Em vez de tentar produzir uma ambiência complexa em um único *prompt*, passei a solicitar sons mais isolados, associados a uma ação ou camada específica, para depois organizá-los na montagem. Essa mudança foi formulada ao longo do experimento, a partir da observação dos resultados gerados e da necessidade de transformar falhas recorrentes em procedimento de trabalho.

Desse modo, o uso das IAG envolveu tanto a execução de operações quanto a produção de resultados que demandaram interpretação, seleção, correção e reorganização metodológica por parte do realizador. A criação se desenvolveu por uma negociação contínua entre intenção artística, comportamento dos sistemas e documentos de processo, nos quais cada *prompt*, resposta, versão descartada e anotação passou a funcionar como rastro das decisões tomadas.

A reorganização observada nesta seção reforça a centralidade da decisão autoral do realizador. Destacando o trabalho de curadoria, insistência, recusa e

estabilização realizado ao longo do experimento. O que se altera é o lugar em que parte das decisões passa a acontecer: não apenas antes da execução técnica, mas durante a interação com sistemas que respondem, desviam, omitem, exageram e obrigam o realizador a reformular continuamente o próprio método de criação.

Nessa perspectiva, Salles aborda os movimentos de acabamento, inacabamento e reformulação que atravessam os percursos da criação artística. De acordo com a autora:

Tomando a continuidade do processo e a incompletude que lhe é inerente, há sempre uma diferença entre aquilo que se concretiza e o projeto do artista que está sempre a ser realizado. Onde há qualquer possibilidade de variação contínua [leia-se aqui a interrelação com as IAG mediada pelos *prompts*], a precisão absoluta é impossível (Salles, 2013, p. 83).

O artista trabalha/opera com a sua obra em estado permanente de inacabamento, como atesta Salles (2013). O ato criador, entretanto, deixa rastros documentais que formalizam a utilização de diferentes matérias-primas conjugadas de determinadas formas para a execução/realização de um projeto estético, ético e artístico.

3.2.2 Variabilidade visual e estratégias de estabilização

A variabilidade visual foi um dos problemas centrais do processo de criação do *Silêncio Particular*. Mesmo depois de definir personagens, cenários e diretrizes estéticas, os sistemas generativos produziam alterações entre uma geração e outra, inclusive quando os *prompts* permaneciam próximos dos anteriores. Rostos mudavam discretamente, elementos cenográficos reapareciam em posições diferentes, escalas variavam e objetos eram reinterpretados de modo inesperado. O problema não era apenas gerar imagens visualmente satisfatórias, mas fazer com que personagens, espaços e objetos permanecessem reconhecíveis ao longo do filme.

No experimento, a instabilidade visual se relacionava ao funcionamento probabilístico das IAG: uma mesma orientação textual não garantia a repetição do mesmo resultado imagético, ainda que fossem preservados modelo, parâmetros e referências visuais. Com isso, parte relevante do trabalho criativo deslocou-se da

geração isolada de imagens para a construção de estratégias de continuidade visual entre cenas, personagens e ambientes.

O personagem Sael concentrou esse problema. Como protagonista do curta, sua permanência visual entre planos era condição importante para a coerência narrativa da obra. No entanto, diferentes gerações alteravam características faciais, idade aparente, proporções do corpo, textura do cabelo, iluminação do rosto, e detalhes da vestimenta (cachecol, relógio, mochila). Em alguns momentos, pequenas mudanças acumuladas faziam com que versões subsequentes do personagem parecessem pertencer a indivíduos diferentes.

O episódio das versões femininas de Sael, já mencionado na seção anterior a partir da formulação dos *prompts*, ganha aqui outra função analítica. Ele evidencia o efeito da omissão de parâmetros estruturais na continuidade visual do personagem. Quando o *Claude* simplificou descrições anteriormente estabilizadas e deixou de reiterar a apresentação masculina do protagonista, os modelos de geração visual passaram a produzir variações que rompiam o reconhecimento do personagem.

O problema, portanto, não estava apenas na escrita do *prompt*, mas na necessidade de transformar características narrativas e visuais essenciais em instruções recorrentes de estabilização (Figura 19).

As dificuldades de continuidade também se manifestaram na construção dos espaços. Cenários como o platô habitacional, o elevador externo, o prédio corporativo do personagem e determinados ambientes urbanos passaram por sucessivas reformulações até alcançar estabilidade mínima. O caso do elevador do platô foi especialmente relevante porque a descrição textual inicial não conseguia traduzir a estrutura visual imaginada para o filme.

Diante dessa limitação, o processo passou a combinar camadas de referência: imagens do mundo real, gerações intermediárias parcialmente satisfatórias, ajustes sucessivos de *prompt* e reaproveitamento de resultados produzidos pelo próprio sistema.

A solução final surgiu de um processo de aproximação visual composto por tentativas, comparações, descartes e retomadas (Figura 20).

Figura 19 – Alterações de consistência visual do personagem Sael

VERSÕES CONSISTENTES - PRIMEIRA FASE



VERSÕES CONSISTENTES - SEGUNDA FASE



VERSÕES INCONSISTENTES



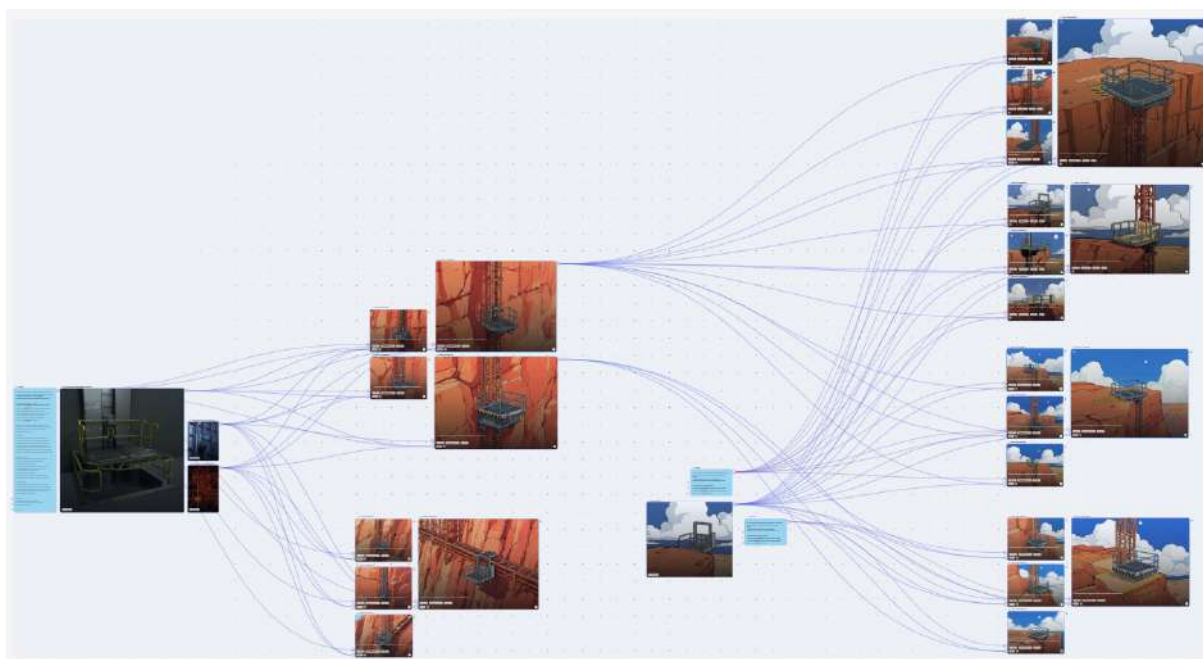
VERSÕES FEMININAS



Fonte: Aqui se apresenta um recorte das diferentes gerações do personagem Sael. Na parte superior, observa-se que a construção de consistência visual era possível tanto na primeira quanto na segunda fase do curta. No entanto, a manutenção da consistência dependia de uma redação atenta dos *prompts* e de curadoria constante dos resultados. Acervo do autor.

Além da aparência de personagens e objetos, a relação de escala entre corpos, espaços e elementos arquitetônicos precisou ser constantemente observada. Em algumas gerações, Sael surgia desproporcionalmente pequeno diante dos ambientes; em outras, os *trailers* habitacionais mudavam de quantidade, posição ou dimensão entre planos do mesmo espaço. Pequenas distorções espaciais, quando acumuladas, comprometiam a continuidade do universo ficcional.

Figura 20 – Processo de construção visual do elevador do platô



Fonte: Sequência de reformulações realizadas durante o desenvolvimento do elevador externo do platô, evidenciando o uso combinado de referências externas, refinamentos de *prompt* e reaproveitamento de imagens intermediárias. Acervo do autor.

A resposta a essas oscilações consistiu na criação gradual de procedimentos de estabilização, orientados pela busca de maior consistência visual ao longo do processo. Entre eles estiveram a adoção de quadros-chave estáticos antes da animação dos planos, o uso de referências intermediárias produzidas pelo próprio sistema, a separação entre descrição textual e definição estilística nos *prompts*, o uso de *prompt* negativo e a curadoria visual de dezenas de gerações sucessivas.

Essa estratégia alterou a ordem de trabalho. Em vez de gerar diretamente os vídeos das cenas, passei a estabilizar antes cenários, personagens e enquadramentos em imagens estáticas, os quadros-chave, para só depois encaminhar essas imagens para animação. A prática reduziu custos, ampliou o controle visual e permitiu identificar inconsistências antes das etapas mais dispendiosas de produção.

Assim, a continuidade visual passou a depender de um trabalho contínuo do realizador, baseado em procedimentos de seleção, comparação, reformulação e documentação das variações produzidas ao longo das gerações.

3.2.3 A crise de estilo e a reorganização estética da obra

Entre os diferentes movimentos de reorganização observados durante a realização do *Silêncio Particular*, a definição da linguagem visual foi uma das questões mais instáveis do processo. O estilo da obra não estava dado desde o início. Ele foi testado, tensionado e reformulado diante da relação entre expectativas narrativas, respostas dos sistemas generativos, limitações operacionais e minha própria percepção de inadequação entre certas soluções visuais e o tom dramático pretendido para o curta. Em vários momentos, propostas já parcialmente consolidadas foram abandonadas.

Como já observado na seção 3.2.1, a interação com o *Claude* teve função importante no primeiro movimento de definição do estilo da obra. A partir da descrição de atmosferas, sensações visuais e intenções dramáticas associadas ao projeto, as respostas geradas introduziram referências visuais posteriormente investigadas e testadas, entre elas o universo gráfico associado a *Moebius* e determinadas características da *ligne claire*. Retomo esse episódio porque, neste ponto da análise, interessa observar sua função na reorganização estética da obra. A referência a *Moebius* funcionou como ponto de condensação entre uma percepção visual ainda difusa e uma direção estética mais operável, capaz de orientar os primeiros testes, comparações e escolhas. Posteriormente, ao investigar essa referência, identifiquei afinidades com obras e imagens que já integravam meu repertório visual. Algumas referências anteriormente percebidas apenas como influências dispersas se mostraram próximas, direta ou indiretamente, do imaginário gráfico associado a *Moebius* (Figura 21).

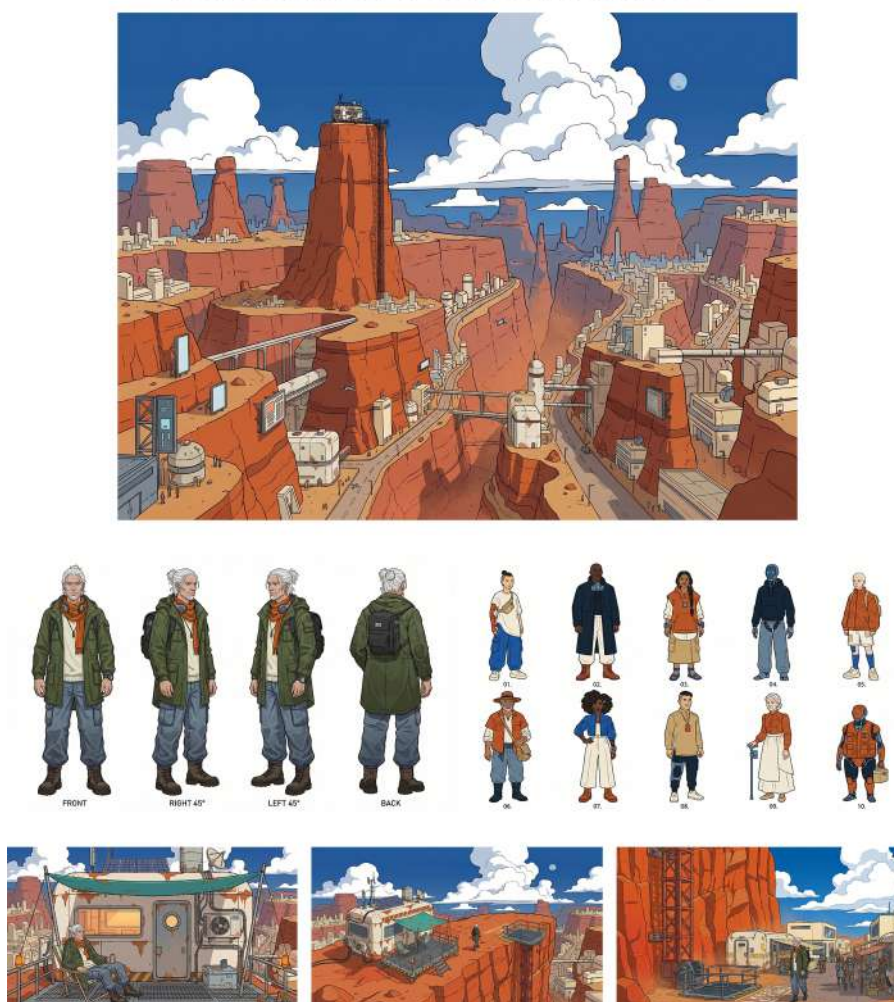
Figura 21 – Referências estilísticas inspiradas no estilo do *Moebius* e seu universo ficcional



Fonte: Moodboard de referências diretas e indiretas ao estilo *ligne claire*, e ao universo ficcional do *Moebius*, capturadas a partir de uma pesquisa feita sobre a expressão “*Moebius art style*” no *Pinterest*, e depois utilizadas dentro do *Claude* para leitura de cores e estilo. Acervo do autor

Figura 22 – Primeiras experimentações estilísticas do projeto

SILÊNCIO PARTICULAR - ESTILO DA PRIMEIRA FASE



Fonte: Imagens produzidas nas etapas iniciais do desenvolvimento do *Silêncio Particular*, vinculadas à estética inspirada em animações da década de 1990 e no estilo *ligne claire* do *Moebius*. Nessa fase do curta, o modelo que gerou as imagens foi o *Google Nano Banana 2*. Acervo do autor.

A partir desse movimento, o projeto passou a se definir por uma estética que articulava referências das animações japonesas dos anos 1990, paisagens desérticas e elementos gráficos associados à *ligne claire* e ao universo visual de *Moebius*. Resultando em um estilo marcado por traços definidos, formas simplificadas e organização visual relativamente limpa. A escolha parecia oferecer uma solução viável para a consistência visual entre personagens e cenários, porque reduzia a complexidade das formas e favorecia maior controle sobre o acabamento das imagens. Os primeiros ambientes do filme e alguns testes iniciais de animação foram construídos dentro dessa orientação, como podemos ver na (Figura 22), acima.

À medida que essas imagens começaram a compor cenas e sequências, percebi que a direção visual perdia aderência ao projeto. O traço simplificado produziu uma sensação de infantilização que entrava em conflito com a proposta de um curta-metragem contemplativo, melancólico e voltado a um público adulto. Esse descompasso tornou-se progressivamente perceptível durante a avaliação dos materiais gerados, instaurando uma crise de estilo no confronto entre a intenção dramática e a imagem produzida.

E no esforço por uma reorganização conceitual e estilística, e também diante da dificuldade de manter continuidade entre diferentes gerações, considerei uma hipótese mais radical: incorporar as próprias inconsistências visuais das IAG como parte da linguagem narrativa do filme. Em vez de combater mudanças de estilo, deformações e variações de acabamento, a proposta consistia em assumi-las e ainda adicionar mais inconsistências deliberadamente por meio de uma lógica de *glitch*, que quando ele acontecia mostrava universos paralelos numa transição estroboscópica, e depois voltava para o universo original para continuar a história.

Essa hipótese tinha coerência interna, pois deslocava um problema técnico para o campo expressivo. As rupturas visuais poderiam funcionar como manifestações do próprio universo ficcional do curta, tornando a instabilidade das imagens parte da experiência narrativa. Foram realizados testes com diferentes linguagens visuais, como imagens hiper-realistas, em recorte de papel e em paleta reduzida, a fim de observar se estilos distintos poderiam coexistir sem comprometer a unidade estética da obra. Esses experimentos foram produzidos com os modelos *GPT 2*, *SeeDream 5 Lite* e *Google Nano Banana 2*, respectivamente.

Entretanto, o avanço dos testes mostrou um alto custo operacional para essa escolha. A manutenção de múltiplos estilos exigia refinamento contínuo dos *prompts*, controle individual de referências, novas tentativas de estabilização e um volume maior de gerações. Em um experimento realizado em período curto, essa solução começou a se mostrar incompatível com as condições concretas de produção. O abandono da hipótese do *glitch* evidencia que as decisões estéticas não foram definidas apenas por preferência visual, mas pela possibilidade de sustentá-las dentro do tempo, dos recursos e das plataformas disponíveis (Figura 23).

Figura 23 – Testes de linguagem visual vinculados à hipótese do *glitch*

HIPER-REALISTAS



RECORTE DE PAPEL



PALETA REDUZIDA



Fonte: Exemplos de experimentações estilísticas realizadas durante a tentativa de incorporação de inconsistências visuais das IAG como linguagem narrativa do filme. Acervo do autor.

A reorganização estética do projeto só começou a ganhar maior estabilidade quando consolidei uma direção visual próxima de um semirrealismo em 2D, combinando acabamento ilustrativo, maior densidade dramática e coerência atmosférica. A construção do *cânion* e da paisagem desértica futurista funcionou como marco dessa transição. O cenário deixou de operar apenas como fundo narrativo e passou a atuar como âncora visual do filme, reorganizando

retrospectivamente decisões sobre personagem, paleta cromática, iluminação e composição dos planos.

Até o estilo do Sael anteriormente desenvolvido já não parecia pertencer organicamente a este novo universo visual. A solução encontrada foi reconstruir o personagem a partir da imagem consolidada do cenário. Esse movimento inverteu parcialmente uma lógica comum no audiovisual: em vez de adaptar o mundo ao personagem, o personagem passou a ser redesenhado para adequar-se ao mundo já estabilizado.

Do ponto de vista da *Crítica de Processo*, esse episódio é relevante porque mostra um documento intermediário, o cenário gerado, deixando de ser apenas resultado parcial e passando a orientar decisões posteriores da obra.

Paralelamente, outros procedimentos contribuíram para a estabilização da identidade visual do curta: a separação mais clara entre descrição textual e imagem de referência nos *prompts*, o uso de *prompt* negativo, a adoção progressiva de uma paleta cromática mais restrita e a construção de estratégias de iluminação destinadas a destacar o protagonista em planos amplos. Essas operações não eliminaram a variabilidade dos sistemas generativos, mas criaram condições para que ela fosse parcialmente controlada dentro de uma direção estética mais definida.

O estilo final de *Silêncio Particular* foi estabilizado ao longo do processo por meio de testes, recusas, retornos e decisões sucessivas. A crise de estilo, portanto, constituiu um ponto de inflexão metodológica e evidenciou que, no trabalho com IAG, a linguagem visual pode se definir durante a própria produção, a partir da articulação entre o repertório do realizador, os resultados gerados, as características dos modelos utilizados e os limites concretos do experimento. A Figura 24 apresenta a direção visual alcançada ao final da segunda fase de produção do curta-metragem.

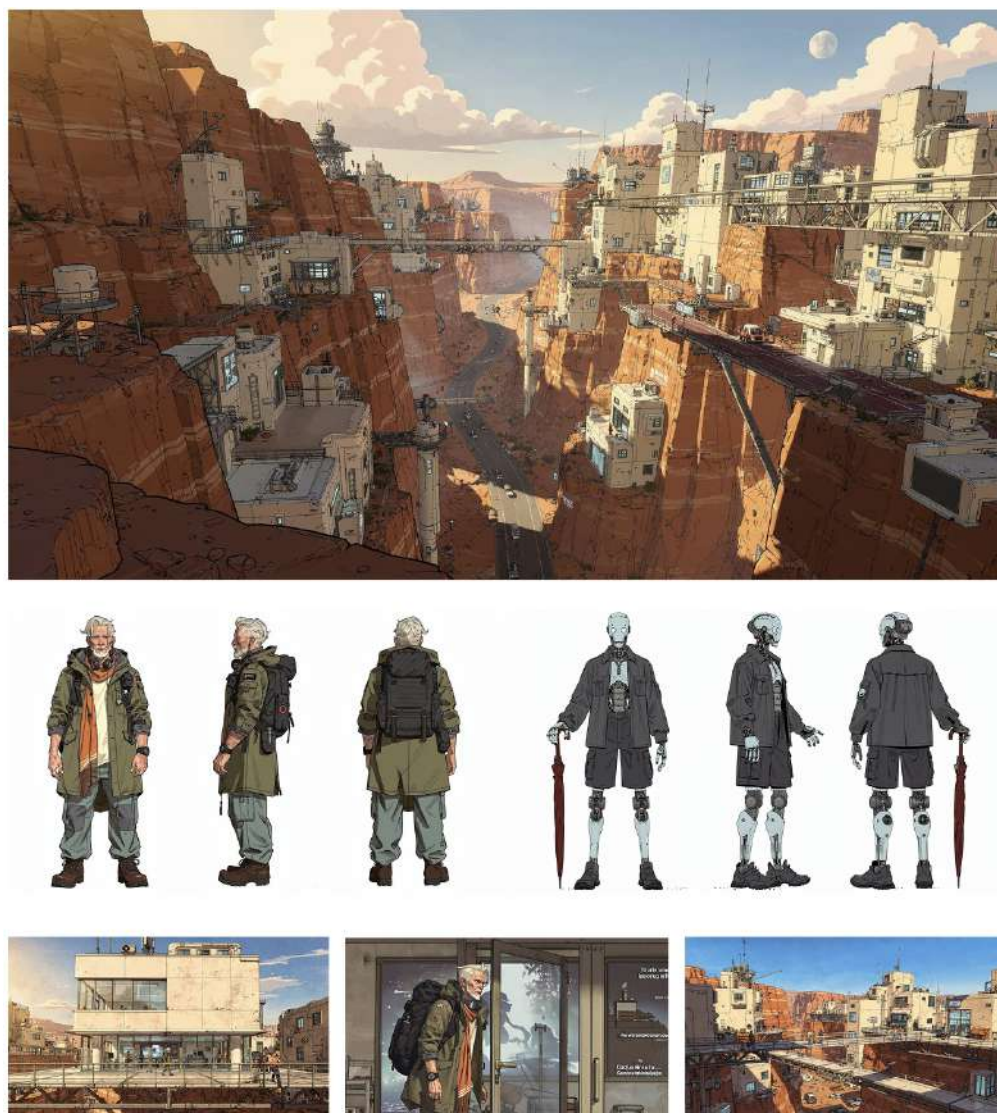
3.2.4 A emergência de protocolos de criação no trabalho com IAG

Desde as primeiras etapas da produção, eu já partia de um conjunto organizado de pressupostos sobre como trabalhar com inteligências artificiais generativas no audiovisual. Esse repertório vinha de referências técnicas, cursos especializados, conteúdos produzidos por criadores da área e modelos de fluxo de trabalho já difundidos no campo das IAG. Havia, portanto, uma expectativa inicial de

organização das etapas e uma percepção relativamente clara sobre o potencial das ferramentas escolhidas.

A prática, porém, mostrou que esse planejamento inicial não bastava para conduzir o processo. As respostas efetivamente produzidas pelos sistemas tensionavam as expectativas anteriores, exigindo ajustes sucessivos nas formas de gerar imagens, construir sons, formular *prompts*, selecionar resultados e preservar continuidade entre etapas. O que se consolidou ao longo do trabalho foi menos a aplicação de um workflow pronto e mais a formação de protocolos operacionais produzidos no contato direto com as ferramentas, com os materiais gerados e com as limitações concretas do experimento.

Figura 24 – Identidade visual da segunda fase da produção do *Silêncio Particular*



Fonte: Detalhes do universo ficcional na segunda fase do *Silêncio Particular*, marcados pela consolidação de um estilo semirrealista 2D. Imagens geradas com *Flux 2 Pro*. Acervo do autor.

Chamo aqui de protocolos essas práticas que se repetiram, foram testadas, ajustadas e passaram a orientar decisões posteriores. Funcionaram como modos de estabilização provisória do processo, permitindo lidar com a variabilidade dos sistemas generativos sem interromper a continuidade da criação, mas depois foram se consolidando como uma boa estratégia de produção com as IAG.

Sob a perspectiva da Crítica de Processo, esse movimento aproxima-se da compreensão de Salles (2006; 2010; 2013) sobre a criação como percurso em transformação, no qual escolhas, procedimentos e critérios se reorganizam diante das circunstâncias do fazer.

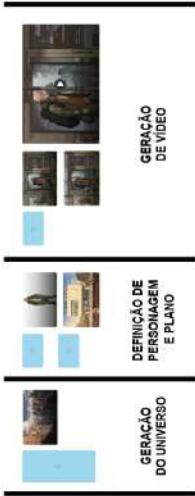
O primeiro protocolo consolidado foi a estabilização imagética anterior à animação. No início, havia a expectativa de produzir determinados planos diretamente em vídeo, em sintonia com a promessa recorrente das plataformas de vídeo generativo de uma “facilidade procedural”. A experiência mostrou, no entanto, que essa estratégia elevava custos, diminuía a previsibilidade estética e dificultava a continuidade entre planos. A partir desse impasse, passei a tratar a imagem estática como etapa de validação visual antes da geração audiovisual.

Esse procedimento reorganizou o fluxo de trabalho. Antes de animar um plano, eu procurava consolidar personagens, cenários, enquadramentos e atmosfera visual em quadros-chave. Somente depois de alcançar um resultado relativamente estável esses elementos eram encaminhados para animação (Figura 25 na próxima página). A prática reduziu desperdícios de créditos, diminuiu o número de tentativas inviáveis em vídeo e criou uma etapa intermediária de curadoria visual. Com isso, a imagem estática deixou de ser apenas um produto parcial do processo e passou a operar como instrumento de controle, comparação e continuidade.

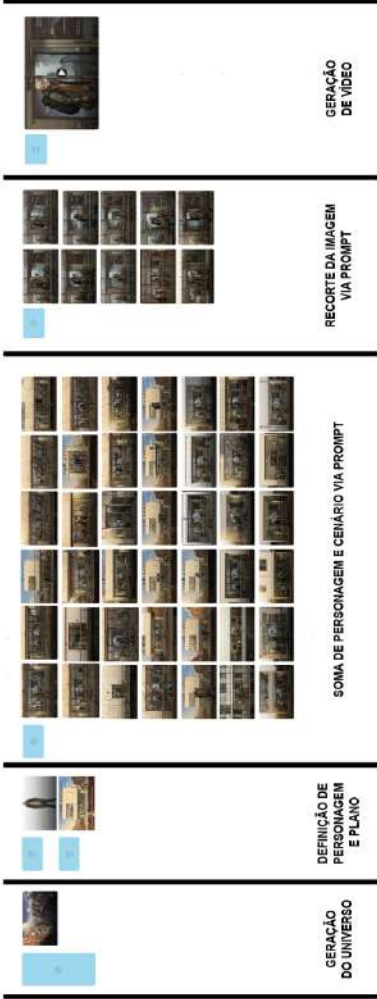
Um segundo protocolo surgiu na formulação dos *prompts* de geração visual. Em diferentes momentos, descrições excessivamente detalhadas produziram resultados menos consistentes, pois reduziam a influência das imagens de referência e conduziam o sistema a interpretações literais demais do texto. A resposta a esse problema foi separar melhor as funções do *prompt*: de um lado, a descrição do conteúdo visual desejado; de outro, a indução estilística apoiada por referências imagéticas, parâmetros de consistência e *prompt* negativo.

Figura 25 – Reorganização do fluxo de criação durante o experimento

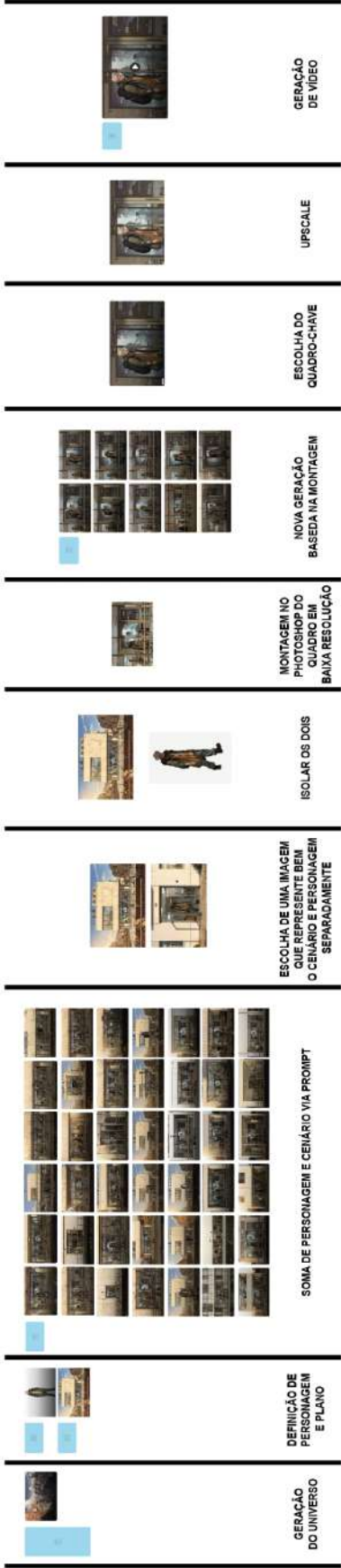
EXPECTATIVA DE FLUXO DE PRODUÇÃO



FLUXO DE PRODUÇÃO INICIAL



FLUXO DE PRODUÇÃO CONSOLIDADO



Comparação entre o fluxo inicialmente imaginado para o experimento e a reorganização metodológica consolidada ao longo da prática.

Esse ajuste modificou a lógica de escrita das instruções. Em vez de tentar condensar conteúdo, estilo, atmosfera e restrições em um único bloco textual, passei a formular *prompts* mais controlados e menores, acompanhados por imagens de apoio mais estáveis. O *prompt* negativo também se tornou recurso recorrente para reduzir ambiguidades e conter elementos indesejados, como *drones* e fios, deformações anatômicas, mudanças de idade aparente, ruídos de vestimenta ou desvios de acabamento visual. O protocolo não eliminou a instabilidade das gerações, mas tornou mais claros quais aspectos deveriam ser reiterados e quais poderiam ser deixados à imagem de referência.

No campo sonoro, consolidou-se um terceiro protocolo: solicitar os elementos de forma isolada, para posteriormente combina-los na montagem sonora. Tema já abordado na seção 3.2.1, deste capítulo, resgatado aqui como mais um dos protocolos criados a partir da experiência.

Um quarto protocolo envolveu a documentação e a reativação de decisões. Conversas extensas com sistemas de linguagem, parâmetros de consistência visual, definições narrativas, quadros-chave e escolhas já validadas passaram a ser reorganizados em materiais de consulta. Esse procedimento permitia que decisões tomadas em uma etapa do experimento fossem rerepresentadas em momentos posteriores, especialmente quando as plataformas deixavam de preservar com precisão o histórico ou o contexto do projeto.

Nesse ponto, o registro deixou de ser apenas uma consequência da pesquisa e passou a integrar a própria prática criativa. Ao final de determinados ciclos de trabalho, informações dispersas eram condensadas em sínteses de personagem, descrições visuais, listas de restrições, *prompts* estabilizados e conjuntos de imagens de referência. A documentação, portanto, não servia apenas para reconstituir o percurso posteriormente, mas para manter certas decisões disponíveis durante a realização do filme. Essa dimensão será retomada na seção seguinte, não mais como protocolo de criação, mas como problema de infraestrutura, memória e continuidade do processo.

Também se consolidou um protocolo de validação por comparação. Diante de dezenas ou centenas de variações, a escolha de uma imagem, de um som ou de uma solução narrativa raramente ocorria de forma isolada. Os resultados eram comparados entre si, avaliados em relação ao universo visual já estabilizado e confrontados com necessidades práticas da produção. Essa etapa de curadoria

funcionava como filtro criativo, pois transformava a multiplicidade de saídas dos sistemas em decisões efetivamente incorporadas ao filme.

A emergência desses protocolos mostra que a metodologia do experimento não pode ser descrita como execução de um plano inteiramente anterior à prática. O planejamento inicial orientou o início do trabalho, mas foi reformulado pelas respostas dos modelos, pelos custos de geração, pelas limitações de continuidade, pelos erros recorrentes e pelas necessidades narrativas da obra. O método foi sendo produzido no próprio percurso, como resultado de observação, teste, descarte, ajuste e estabilização provisória.

3.2.5 Infraestrutura, memória e continuidade do processo criativo

A partir do protocolo de documentação indicado na seção anterior, esta etapa da análise desloca o foco para outro problema: as condições que permitiram ao projeto continuar existindo entre sessões, plataformas, contas, arquivos e modelos diferentes. No experimento de realização do *Silêncio Particular*, a continuidade precisou ser construída materialmente, por meio da preservação e da reorganização constante de informações que as próprias plataformas não conseguiam manter de modo estável.

Essa questão amplia o sentido de infraestrutura apresentado na seção 3.1.1. O computador, as contas utilizadas, os históricos de geração, as conversas exportadas, as pastas de imagens, os documentos de síntese, as capturas de tela e os arquivos de referência formaram um ambiente de trabalho sem o qual o filme dificilmente poderia avançar. A infraestrutura, portanto, não se limitou ao conjunto de equipamentos e serviços empregados. Ela também envolveu os modos de armazenar, localizar, comparar e rerepresentar decisões ao longo da criação.

Esse aspecto altera a função dos documentos de processo. Em diálogo com Salles (2006; 2010; 2013), eles podem ser compreendidos como rastros que permitem acompanhar a gênese de uma obra e tornar observáveis seus movimentos de construção, reformulação e escolha. No contexto deste experimento, porém, esses documentos participaram da própria realização, pois ajudaram a sustentar a continuidade do projeto enquanto ele ainda estava em desenvolvimento.

Essa dinâmica se tornou perceptível nas interações com o *Claude* durante o desenvolvimento narrativo e visual do filme. Conforme as conversas se alongavam e novas informações eram incorporadas, certas definições anteriormente consolidadas

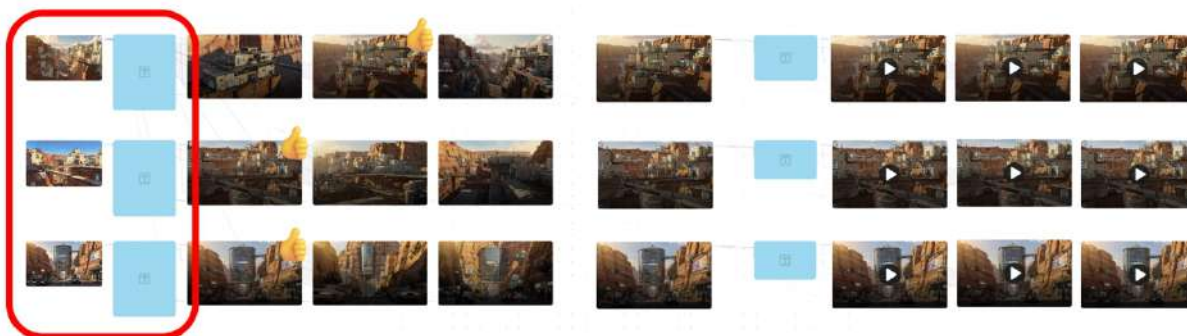
perdiam presença nas respostas seguintes. Elementos do universo ficcional, parâmetros estéticos e características do personagem Sael precisavam ser retomados com frequência, mesmo quando já haviam sido definidos anteriormente. A continuidade aparente da conversa não garantia, por si só, a continuidade efetiva das decisões criativas.

Em alguns momentos, esse deslocamento só se revelava nas etapas seguintes de geração visual. A omissão gradual de informações relacionadas a Sael, como por exemplo a situação da “omissão do gênero” apresentada anteriormente na seção 3.2.1 desde capítulo, produziu interpretações inconsistentes com versões já estabilizadas do protagonista. Pequenas alterações de descrição, quando acumuladas, deslocavam estilo de animação, idade, aparência, gênero, postura, figurino ou atmosfera do personagem. O problema, portanto, não se restringia a uma resposta isolada do sistema, mas evidenciava a instabilidade da “memória operacional” construída na interação com o *Claude*, sobretudo quando o projeto exigia retomadas sucessivas ao longo do processo.

A relação entre infraestrutura e continuidade também apareceu na transição entre contas da plataforma *Magnific IA Suite*. Por razões operacionais e econômicas, precisei interromper o uso da conta inicialmente empregada no experimento e reconstruir o ambiente de criação em uma nova conta. Com isso, deixaram de estar disponíveis o histórico ativo de geração, referências salvas e parte dos caminhos de refinamento construídos anteriormente dentro da plataforma. A migração evidenciou que a continuidade do filme não estava garantida pelo sistema utilizado, mas pelos materiais preservados fora dele. *Prompts* refinados, quadros-chave, parâmetros de iluminação, referências visuais, descrições do universo ficcional e critérios de consistência precisaram ser reorganizados e reapresentados (Figura 26). O trabalho não consistiu em reiniciar o projeto, mas em reconstruir uma rede de relações já formada entre textos, imagens, escolhas e procedimentos. Esse processo também mostrou um limite específico do trabalho com IAG: recuperar uma direção estética não significa reproduzir exatamente um resultado anterior.

Pequenas alterações de modelo, parâmetro, imagem de referência ou formulação textual podem gerar saídas diferentes. Por isso, a reconstrução do ambiente criativo teve como objetivo recuperar atmosferas, relações de escala, critérios visuais e direções de estilo, mais do que repetir imagens já obtidas.

Figura 26 – Reconstrução do ambiente criativo após mudança de conta na plataforma



Fonte: Exemplo de reapresentação de quadros-chave e *prompts* utilizados para retomar a continuidade visual do projeto em uma nova conta da *Magnific IA Suite*, após a interrupção do acesso ao histórico original decorrente da troca de conta. As referências destacadas pelo retângulo vermelho permitiram reconstruir a consistência visual já estabelecida na conta anterior. Acervo do autor.

Ao longo do experimento, a organização dos materiais deixou de ser uma tarefa periférica. Conversas passaram a ser exportadas, *prompts* mais estáveis foram preservados, definições narrativas e estéticas foram condensadas em documentos de consulta, e quadros-chave passaram a funcionar como âncoras visuais do universo do filme. Esses procedimentos reduziram deslocamentos excessivos e permitiram maior permanência entre etapas distintas da criação.

A análise da infraestrutura, da memória e da continuidade permite compreender que a reorganização do processo criativo com IAG não ocorreu apenas no momento de gerar imagens, formular *prompts* ou escolher estilos visuais. Ela também se manifestou na necessidade de manter o projeto acessível a si mesmo. Em um processo atravessado por plataformas instáveis, limites contextuais, mudanças de conta e variações constantes de saída, criar significou também preservar condições de retomada. Nesse sentido, os documentos de processo se tornaram parte da própria arquitetura que permitiu ao filme continuar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação partiu da seguinte pergunta: *de que maneira o uso recorrente de inteligências artificiais generativas reconfigura o processo de criação audiovisual no desenvolvimento do curta-metragem Silêncio Particular, considerando suas etapas, suas formas de tomada de decisão e sua lógica de funcionamento?*

Ao final deste percurso, compreendo que a resposta não está na ideia de que as IAG simplesmente tornam o audiovisual mais rápido, mais fácil ou mais automatizado. O experimento realizado com o curta-metragem *Silêncio Particular* (2026) mostrou algo mais complexo: essas tecnologias ampliam possibilidades de criação, mas também deslocam o trabalho do realizador para novas zonas de decisão, instabilidade, mediação e controle parcial.

Minha expectativa inicial era a de que o processo pudesse ser mais concentrado e mais simples do que uma produção audiovisual tradicional. Essa expectativa surgiu de uma avaliação pessoal a partir de um imaginário cultural bastante difundido em torno das IAG, no qual a geração de imagens, vídeos e sons costuma ser apresentada como um fluxo quase imediato entre comando e resultado. A prática mostrou outra coisa. O processo não foi simples. Em vez de eliminar trabalho, as IAG deslocaram o trabalho para outras operações: formular melhor, avaliar, insistir, fazer curadoria dos resultados e preservar aquilo que já havia sido alcançado.

Nesse sentido, a hipótese da pesquisa se confirmou parcialmente. As IAG reconfiguraram o processo de criação audiovisual, mas não por substituírem o realizador ou por assumirem uma autoria autônoma sobre a obra. A reconfiguração ocorreu porque essas ferramentas passaram a operar como instâncias técnicas de mediação dentro do processo criativo. O centro da criação não foi transferido para os sistemas generativos. Ao contrário, o experimento evidenciou que houve muito mais trabalho do realizador do que das próprias IAG, se compreendermos trabalho não apenas como execução técnica, mas como decisão, leitura crítica, curadoria, reorganização e responsabilidade sobre o resultado.

Uma das formulações que se tornou mais nítida ao longo da pesquisa é a possibilidade de compreender o uso das IAG, no contexto deste experimento, como um dispositivo de produção de imagens. Em *Silêncio Particular*, a geração visual realizada por meio desses sistemas ocupou uma posição central no processo,

articulando comandos textuais, imagens de referência, parâmetros técnicos e sucessivos procedimentos de seleção e reformulação. Nesse contexto específico, as IAG integraram o dispositivo de produção visual em torno do qual se organizou parte significativa das decisões narrativas, estéticas e metodológicas do experimento.

Essa aproximação não pretende igualar câmera e IAG. A câmera, em sentido tradicional, trabalha com uma realidade material organizada diante da lente, ainda que mediada por escolhas técnicas e estéticas. A IAG opera por respostas probabilísticas, sem relação direta com uma cena previamente existente. Do ponto de vista do processo de criação, ambas podem ser compreendidas como tecnologias que participam, de modos distintos, da organização da produção de imagens. No caso desta pesquisa, a IAG se tornou um dos meios centrais pelos quais as imagens do filme foram materializadas, testadas, recusadas e estabilizadas. Essa condição contribuiu para reorganizar etapas, decisões e procedimentos do experimento audiovisual.

A **primeira reconfiguração** observada diz respeito à ausência de uma sequência estável entre as etapas. O experimento começou com um planejamento influenciado por fluxos tradicionais de produção audiovisual, nos quais roteiro, direção de arte, produção de imagem, animação, som e montagem tendem a ocupar momentos relativamente distintos. Ao longo do experimento, porém, observou-se uma intensa sobreposição entre essas etapas. Testes visuais eram realizados antes de o roteiro estar completamente fechado. A aparência de um personagem podia modificar a compreensão de uma cena. A avaliação de uma imagem gerada podia levar a alterações narrativas, enquanto as dificuldades de continuidade visual podiam motivar a revisão de escolhas de enquadramento, movimento ou duração.

Isso não significa que as etapas do audiovisual tenham desaparecido. Elas continuaram existindo, mas passaram a funcionar de modo menos estável. A produção com IAG, especialmente em um experimento autoral e exploratório, permitiu que hipóteses fossem verificadas de forma mais imediata. Em um fluxo tradicional, muitas decisões só poderiam ser testadas depois de uma sequência mais longa de preparação, equipe, locação, captação ou montagem. No experimento, a possibilidade de gerar imagens e vídeos ainda durante a fase de desenvolvimento fez com que a obra avançasse por retornos sucessivos. A criação deixou de seguir uma linha progressiva e passou a operar como uma rede de

decisões em constante revisão, em diálogo direto com a concepção de processo desenvolvida por Cecília Almeida Salles.

Essa perspectiva permite aproximar o experimento da Crítica de Processo sem reduzir a teoria a um suporte ilustrativo. Em Salles, a criação artística não é compreendida como execução linear de uma ideia previamente fechada, mas como percurso marcado por inacabamento, continuidade, escolhas, rastros e relações. Ao analisar *Silêncio Particular*, essa compreensão se mostrou especialmente produtiva, porque o filme não nasceu de um plano inteiramente definido que foi apenas executado com auxílio tecnológico. A obra foi sendo construída no contato com os sistemas, com seus limites, suas respostas inesperadas e suas possibilidades. O processo revelou uma dinâmica em rede, na qual intenção, ferramenta, repertório, resultado e correção se afetavam continuamente.

A **segunda reconfiguração** diz respeito à função do realizador. Ao longo do experimento, minha participação concentrou tarefas que, em uma produção audiovisual tradicional, poderiam ser distribuídas entre diferentes profissionais. Atuei como roteirista, diretor, produtor, diretor de arte, responsável pela construção visual, montador, organizador do fluxo, continuísta, pesquisador e analista do próprio processo. Essa convergência foi possível em parte pela disponibilidade das ferramentas generativas, mas não apenas por isso. Ela dependeu diretamente de uma experiência profissional acumulada em diferentes áreas do audiovisual, do *design*, da edição, da produção técnica e da organização de processos.

Esse ponto me parece central. O uso das IAG ampliou minha capacidade de realização e exigiu, ao mesmo tempo, conhecimentos e repertórios necessários à condução do experimento. Para avaliar uma imagem, era preciso algum repertório visual. Para perceber problemas de continuidade, era preciso conhecer princípios de linguagem audiovisual. Para organizar o fluxo, era preciso compreender minimamente as etapas de uma produção. Para formular *prompts* mais adequados, era necessário traduzir intenções visuais, narrativas e atmosféricas em instruções operacionais. O experimento indica, portanto, que o acesso aos sistemas generativos, por si só, não assegura a produção de uma obra audiovisual consistente, cuja realização continua demandando repertório, capacidade de avaliação e conhecimentos relacionados à linguagem e ao processo audiovisual.

Ao mesmo tempo, a pesquisa mostra que as IAG podem ampliar a autonomia de realizadores que não dispõem de grandes equipes, orçamentos ou

infraestruturas. Foi possível conceber personagens, cenários, atmosferas e soluções visuais que, em outra condição de produção, talvez permanecessem apenas como ideias. Nesse aspecto, o experimento revela um potencial democratizante, mas esse potencial precisa ser compreendido com cuidado. Ela não elimina a complexidade do trabalho audiovisual. Ela muda as condições de acesso a certas materialidades da criação. Permite desenhar sem saber desenhar no sentido técnico tradicional, produzir mundos sem construí-los fisicamente e testar hipóteses visuais com uma rapidez inédita. Mas tudo isso continua exigindo decisão autoral.

A **terceira reconfiguração** está ligada à construção do estilo. O estilo do *Silêncio Particular* foi sendo estabilizado progressivamente ao longo da experiência de criação. Minha intenção inicial era justamente partir de um certo vazio criativo controlado, permitindo que a interação com as IAG participasse da descoberta da obra. Isso não significa que a criação tenha surgido da máquina. O ponto de partida continuou sendo meu repertório cultural, profissional, estético e narrativo. Mas as respostas dos sistemas ajudaram a estreitar caminhos, revelar possibilidades, descartar soluções frágeis e consolidar uma atmosfera visual mais precisa.

Essa estabilização progressiva apareceu na passagem de ideias mais genéricas, como uma ambientação futurista no deserto, para um universo ficcional mais definido, com cânions, estruturas arquitetônicas, personagem recorrente, paleta reduzida e tom contemplativo. A própria trajetória de Sael foi sendo ajustada nesse movimento. O personagem deixou de ser apenas alguém que atravessaria espaços e passou a ganhar pausas, expressões, encontros e momentos de observação. A cena do robô com guarda-chuva, por exemplo, que funcionou como ponto de reorganização dramática, e ajudou a adensar a relação entre personagem, mundo e estranhamento.

Nesse sentido as IAG também não foram ferramentas neutras que apenas executaram uma intenção já pronta. O que ocorreu foi uma negociação contínua entre repertório do realizador, respostas probabilísticas dos sistemas e critérios de escolha construídos ao longo do processo.

Essa formulação me parece mais precisa do que falar em coautoria ou em autonomia criativa da máquina. As IAG participaram processualmente da criação, mas a obra se constituiu pelas escolhas feitas diante dessas respostas. O caráter autoral da pesquisa está justamente em tornar visível esse trabalho de condução, recorte, insistência e estabilização.

A **quarta reconfiguração** diz respeito aos protocolos. Antes do início do experimento, eu possuía referências técnicas e alguma expectativa de *workflow*. A prática, porém, mostrou que o método não poderia ser simplesmente aplicado de fora para dentro. Ele precisou emergir do próprio processo. Estabilizar imagens antes de animá-las, reduzir ou ampliar *prompts* conforme o tipo de tarefa, separar camadas sonoras, preservar parâmetros, comparar versões e criar documentos de síntese foram decisões produzidas no confronto direto com os limites das ferramentas e com as necessidades da obra.

Esse dado dialoga fortemente com Salles (2006; 2013), especialmente quando a autora compreende o processo artístico como um campo de tendências, correções e movimentos provisórios. No experimento, o método não foi apenas ponto de partida; ele também foi resultado. A cada problema técnico ou estético, uma nova forma de operação precisava ser criada. Isso reforça a ideia de que a pesquisa não se limitou a relatar uma produção. Ela analisou a formação de um modo de trabalho, construído enquanto a obra avançava.

A **quinta reconfiguração**, talvez uma das mais importantes, envolve os documentos de processo. Em diálogo com Salles, eles foram compreendidos como vestígios capazes de tornar observável a gênese da obra. No entanto, no contexto desta pesquisa, eles adquiriram uma função dupla. Serviram como *corpus* de análise, mas também como memória operacional da criação. Não foram apenas materiais preservados para uma leitura posterior. Em vários momentos, sustentaram a continuidade do trabalho enquanto o filme ainda estava em desenvolvimento.

Essa função dupla se tornou necessária porque as condições de trabalho nos ambientes generativos apresentaram diferentes formas de instabilidade. Plataformas mudam, históricos podem se perder, modelos produzem resultados distintos diante de instruções semelhantes e informações fornecidas em determinadas interações nem sempre permanecem disponíveis ou operantes em momentos posteriores do processo. Por isso, registrar escolhas e organizar materiais constituiu, além de uma exigência acadêmica, uma condição prática para a continuidade da criação. Nesse ponto, a Crítica de Processo oferece uma base decisiva, e o experimento permite observar uma função adicional dos documentos: em processos com IAG, eles registram o percurso da criação e também podem contribuir para a manutenção de sua continuidade.

Também é preciso reconhecer os limites desta pesquisa. O experimento foi realizado por um único artista-pesquisador, com ferramentas específicas, em um recorte temporal determinado e em um campo tecnológico que se transforma rapidamente. Os achados estão vinculados às condições específicas deste experimento e não devem ser generalizados para todo o audiovisual produzido com IAG. Além disso, questões como os *datasets* dos modelos, os impactos econômicos dessas plataformas e os debates sobre autoria foram abordados apenas na medida em que contribuíam para a compreensão do processo criativo. Esses temas permanecem relevantes e constituem possibilidades para investigações posteriores, situadas além do eixo principal desta pesquisa.

O experimento permite afirmar que o uso recorrente de IAG modificou o processo de criação audiovisual em três dimensões. Quanto às etapas, intensificou a sobreposição entre desenvolvimento, produção e finalização. No campo das decisões, colocou o realizador em uma posição de avaliação contínua diante de resultados variáveis. Em sua lógica de funcionamento, o processo assumiu caráter iterativo, sustentado por mediações técnicas, protocolos construídos durante o percurso e registros utilizados para manter a continuidade da obra.

Ao concluir este percurso, compreendo que *Silêncio Particular* evidencia uma forma de criação mais acessível em alguns aspectos e mais exigente em outros. As IAG permitiram produzir imagens que talvez fossem inviáveis nas condições materiais disponíveis, ao mesmo tempo em que ampliaram a necessidade de direção, avaliação crítica e reformulação ao longo do processo.

A contribuição desta dissertação está em observar, a partir de um caso concreto, como o uso recorrente dessas tecnologias modificou a dinâmica do fazer audiovisual, articulando relato autoral, documentos de processo e Crítica de Processo. Em *Silêncio Particular*, a obra tomou forma por meio de um percurso iterativo, no qual intenções previamente formuladas eram confrontadas com resultados probabilísticos, avaliadas e continuamente revistas.

Assim, respondo à pergunta inicial afirmando que, neste experimento, o uso recorrente de inteligências artificiais generativas modificou as formas de tomada de decisão, intensificou a sobreposição entre diferentes momentos do trabalho e ampliou a importância dos registros na continuidade do percurso criativo. O gesto autoral tornou-se perceptível na recorrência das decisões humanas que deram direção e coerência aos materiais produzidos ao longo do processo.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rafael Galvão de. Superfície artificial, interior visceral: Aspectos tecnológicos, estéticos e econômicos da arte generativa. **Revista da UFMG**, Belo Horizonte, V. 30, e47661, 2023. DOI: 10.35699/2965-6931.2023.47661. Acesso em: 20 dez. 2025.
- ASTOBIZA, Aníbal M. Arte y algoritmos. **Aisthesis**, Santiago, n. 72, p. 282-297, dic. 2022. Disponible em: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812022000200282&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2025.
- BAPTISTA, Mauro. Teoria de gênero e teoria de autor. **Sinopse**, São Paulo, v. 5, p. 30-33, 2000. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/sin/article/download/205656/189152/594456>. Acesso em: 24 fev. 2026
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, C. L. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000 (pp. 215-254).
- BETTETINI, Gianfranco. **L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media**. Milano: Bompiani, 1996.
- BOEIRA, Juan Pablo Davila. **O Design na era dos Algoritmos: Construção de cenários a partir do Design Estratégico utilizando Inteligência Artificial**. 26/08/2021. 182 f. Doutorado em *Design*. Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, 2021.
- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**: a encenação no cinema. Campinas, SP: Papirus, 2009.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Trad. Roberta Gregoli. Campinas-SP: Editora da Unicamp, 2013
- BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas-SP: Editora da Unicamp, 2013.
- CARDOSO, Fabio. **“Nothing, Forever”: a Práxis Enunciativa e a Produção de Sentido na Geração Autônoma do Audiovisual por Inteligência Artificial**. 24/03/2024. 156 f. Doutorado em Comunicação. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Campus Bauru, 2024.
- CARREIRO, Rodrigo. **A linguagem do cinema** [recurso eletrônico]: uma introdução. Recife: Ed. UFPE, 2021.

CIPOLOTTI, Teresinha. **Academia Internacional de Cinema** (AIC). Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/para-voce-o-que-e-cinema/>. Acesso em: 20 mar. 2026.

COESSENS, Kathleen. A arte da pesquisa em artes - traçando práxis e reflexão. **ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 1–20, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5423> Acesso em: 12 fev. 2026.

COZMAN, Guilherme; PLONSKI, Ary; NERI, Hugo (Org.). **Inteligência artificial: avanços e tendências**. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados, 2021

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. 2 ed. Campinas: Papirus, 1998.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Trad. Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FAVARON, Guilherme. Os invernos da IA: ciclos de ascensão e queda na história da inteligência artificial. Disponível em: <https://www.guilhermefavaron.com.br/p/os-invernos-da-ia-ciclos-de-ascensao-e-queda-na-historia-da-inteligencia-artificial>. Acesso em: 11 mai. 2026.

GOMES, Marcelo. **Processos de criação de formas audiovisuais generativas**. 29/03/2024. 103 f. Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo. Universidade Estadual do Paraná, campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná, Curitiba, 2024.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2 ed. Reimpressão, São Paulo: Aleph, 2008.

JIRONZA HIDALGO, Jheimy. Análisis de la implementación de Inteligencia Artificial como herramienta de postproducción digital audiovisual. **Ñawi**, Guayaquil, v. 8, n. 2, p. 165-177, 2024. Disponible em: https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342024000200165&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2025.

KOHL-SANTOS, Pricila; MOROSINI, Marília Costa. O revisitar da metodologia do estado do conhecimento para além de uma revisão bibliográfica. **Revista Panorâmica**, v. 33, maio/ago, 2021. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/revistapanoramica/index.php/revistapanoramica/article/view/1318>. Acesso em: 10 dez. 2025.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LOCH, Carolina Valentim. **A obra de arte na era da Inteligência Artificial**. 25/07/2021. 107 f. Mestrado em Estudos de Linguagens. Universidade Tecnológica Federal Do Paraná, Curitiba, UTFPR – RIUT, 2021.

LOPES, Tulio Arruda da Ponte. **Inteligência Artificial Generativa no Ensino Superior: Possibilidades e Limitações**. 04/08/2024. 72 f. Mestrado em Educação. Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI), Itajaí, 2024.

MANOVICH, Lev. **A linguagem dos novos meios de comunicação**. São Paulo: Editora 34, 2001.

MANOVICH, Lev. Abstração e Complexidade. IN: DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Ed. UNESP, 2009. 407-422.

MATUSEVICH, Vanina Hofman; MONTERO, Valentina. Poéticas anarchivísticas. Algoritmos que activan el patrimonio audiovisual. **Aisthesis**, Santiago, n. 74, p. 363-382, 2023. Disponible em: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812023000200363&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2025.

MELLO, Christine. Poéticas híbridas: a convergência das mídias. In: MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008 (p. 199-208).

MELLO, Christine. Extremidades: leitura entre arte, práticas midiáticas e experiência contemporânea. In: BAMBOZZI, Lucas; PORTUGAL, Demétrio (Org.). **O cinema e seus outros**: manifestações expandidas do audiovisual. São Paulo: AVXLab – Laboratório de Audiovisual Expandido, 2019 (p. 119-134).

MONTANARI, Matheus da Rocha; SORDI, Caetano. Processos de criação em arte generativa como metodologia de atravessamento: pesquisa colaborativa transdisciplinar com comunidades Guarani e Kaiowá. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 21, n. 48, p. 236–300, 2023. DOI: [10.11606/issn.2178-0447.ars.2023.207142](https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2023.207142). Disponível em: <https://revistas.usp.br/ars/article/view/207142>. Acesso em: 10 dez. 2025.

MONTORO, Tânia Siqueira; PEIXOTO, Miguel. O Diretor Enquanto Artista: uma análise conceitual do cinema de autor e sua utilização na contemporaneidade. **V ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**, 2009. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2009/19375.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2026.

MOROSINI, Marília Costa; FERNANDES, Cleoni Maria Barboza. Estado do conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação por Escrito**, Porto Alegre, v.5, n.2, p.154-164, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/porescrito/article/view/18875/12399>. Acesso em: 10 dez. 2025.

NUNES, Fábio Oliveira. De JODI a AIDOJ: "Disrupção" da Arte da Internet por Inteligência Artificial. **Vista**, Braga, n. 14, e024012, dez. 2024. Disponível em: http://scielo.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2184-12842024000202001&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2025.

OLIVEIRA, Rodolfo Augusto Melo Ward de. **Humanidades Digitais: arte e tecnologia ancestral e contemporânea**. 30/11/2023. 622 f. Doutorado em Artes Visuais. Universidade de Brasília, Brasília, 2023.

OLIVEIRA, Maria Marly. **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 24ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Campinas, SP: Ed. da Unicamp, 2013.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. **Entre cinema e arte contemporânea**. Galáxia, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/2093/1238>. Acesso em: 27 ago. 2025.

PAIVA, Jose Wilker Carneiro. **Remix: política e arte na contemporaneidade**. 21/08/2022. 120 f. Mestrado em Artes. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza Campus do Pici, 2022.

PARRA, Mercedes Quispillo. Inteligencia Artificial como generador de contenido multimedia. Impacto en la producción de gráficos, audio y videos. **Ñawi**, Guayaquil, v. 10, n. 1, p. 183-197, jun. 2025. Disponible en http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342026000100183&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2025.

PEREIRA, Marcos Villela. Contribuições para entender a experiência estética. **Revista lusófona de educação**, v.18, n.18, p.111-123, dez. 2011. Disponível em: <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/reducacao/article/view/2566>. Acesso em: 20 jan. 2026.

PIRES, Joyce Finato. **Os caminhos da autoria e da originalidade: a necessidade de se repensar o trato aos direitos autorais na sua relação com a inteligência artificial**. 19/03/2023. 124 f. Mestrado em Direito. Centro Universitário Autônomo do Brasil (UniBrasil), Curitiba, 2023.

PRATA, Didiana; BEIGUELMAN, Giselle. A subjetividade da interpretação de imagens pelas Inteligências Artificiais. IN. COZMAN, Guilherme; PLONSKI, Ary; NERI, Hugo (Org.). **Inteligência artificial: avanços e tendências**. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados, 2021. p. 127-148.

ROSCOE, Henrique. Arte generativa – contracenando com a máquina. In. BAMBOZZI, Lucas; PORTUGAL, Demétrio (Org.). **O cinema e seus outros**:

manifestações expandidas do audiovisual. São Paulo: AVXLab – Laboratório de Audiovisual Expandido, 2019 (pp. 95-107).

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação**: construção da obra de arte. São Paulo: Horizonte, 2006.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética**: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3a ed. São Paulo: EDUC, 2008. (Série Trilhas)

SALLES, Cecília Almeida. **Arquivos de criação**: arte e curadoria. Vinhedo: Horizonte, 2010.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado**: processo de criação artística. 6.ed. São Paulo: Intermeios, 2013.

SALLES, Cecília Almeida. **Processos de criação em grupo**: diálogos. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SALLES, Cecília Almeida. Crítica de processos e teoria de cineastas. In: SCANSANI, Andréa C.; MELLO, Jamer Guterres de (orgs.). **Por uma teoria compartilhada**: ideias, processos e práticas de cineastas [recurso eletrônico]. Cachoeirinha: Fi, 2023. (pp. 87-116).

SARRIS, Andrew. Notes on the Auteur Theory. *Film Culture*, 1962. Disponível em: https://alexwinter.com/media/pdfs/andrew_sarris_notes_on_the-auteur_theory_in_1962.pdf. Acesso em: 19 fev. 2026.

SOUZA, João Baptista Godoy. **Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros: Contra todos e Antônio: a técnica e o espaço criativo**. Tese de doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

SOUZA, Geraldo Lúcio Germano de. Evolução histórica da inteligência artificial. **International Integralize Scientific**. v 5, n 50, agosto/2025. Disponível em: <https://iiscientific.com/artigos/4387c0/>. Acesso em: 12 mar. 2026.

TENÓRIO, Marina de Araujo. **Análise dos direitos morais sobre as obras produzidas por inteligência artificial**. 27/07/2022. 70 f. Mestrado Profissional em PROFNIT - Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para Inovação. Universidade Federal de Pernambuco, Maceió, 2022.

VALDIVIA, Ana Karin Chavez. Rediseñando la titularidad de las obras: Inteligencia artificial y robótica. **Rev. chil. derecho tecnol**, Santiago, v. 9, n. 2, p. 153-185, dic. 2020. Disponible em: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-25842020000200153&lng=es&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2025.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Trad.

Marina Appenzeller. 7ª. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

VASCONCELLOS, Vera Maria Ramos de; NASCIMENTO DA SILVA, Anne Patrícia Pimentel; DE SOUZA, Roberta Teixeira. O Estado da Arte ou o Estado do Conhecimento. **Educação**, [S. l.], v. 43, n. 3, p. e37452, 2020. DOI: 10.15448/1981-2582.2020.3.37452. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/faced/article/view/37452>. Acesso em: 10 dez. 2025.

VENANCIO JÚNIOR, Sergio José. Arte e inteligências artificiais: implicações para a criatividade. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 17, n. 35, p. 183–201, 2019.

DOI: [10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152262](https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.152262). Disponível

em: <https://revistas.usp.br/ars/article/view/152262>. Acesso em: 10 dez. 2025

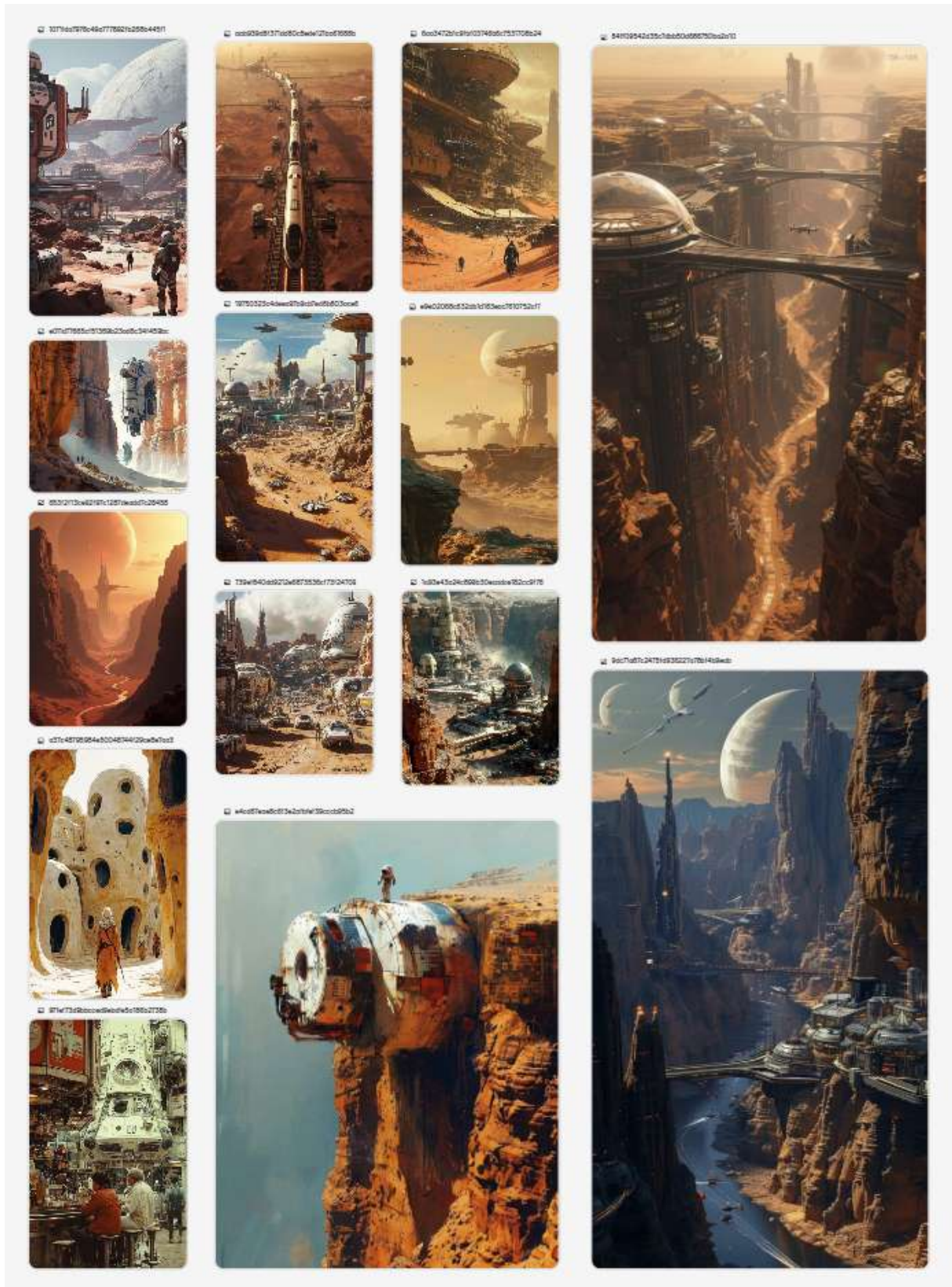
VENÂNCIO JUNIOR, Sergio Jose. **EXTENTIO: desenhos de máquina, desígnios humanos**. 10/10/2019. 200 f. Mestrado em Artes Visuais. Universidade de São Paulo/ECA/USP, São Paulo, 2019.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

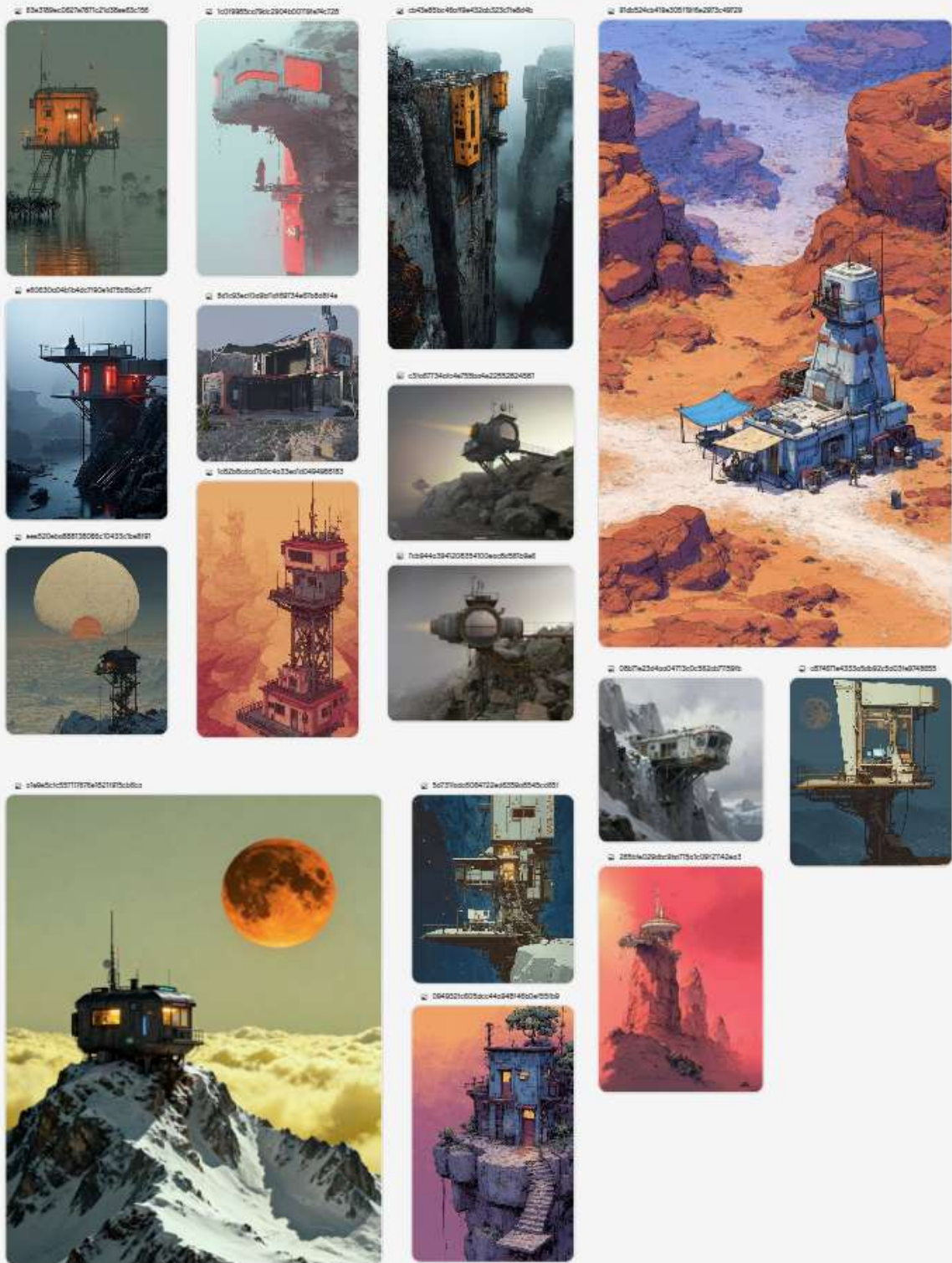
THE FROST. Direção: Josh Rubin. Produção: Waymark Creative Labs; Latent Cinema. [S. l.]: Waymark, 2023. 1 vídeo (12 min). Disponível em: https://youtu.be/DNyxZi9Gp_4?si=tE4IQMWLcL_SiY-Z. Acesso em: 31 maio 2026. Disponível também no site oficial da obra, em: <https://www.thefrost.ai/>. Acesso em: 31 mai. 2026.

ANEXO 1 - REFERÊNCIAS DE ESTILO

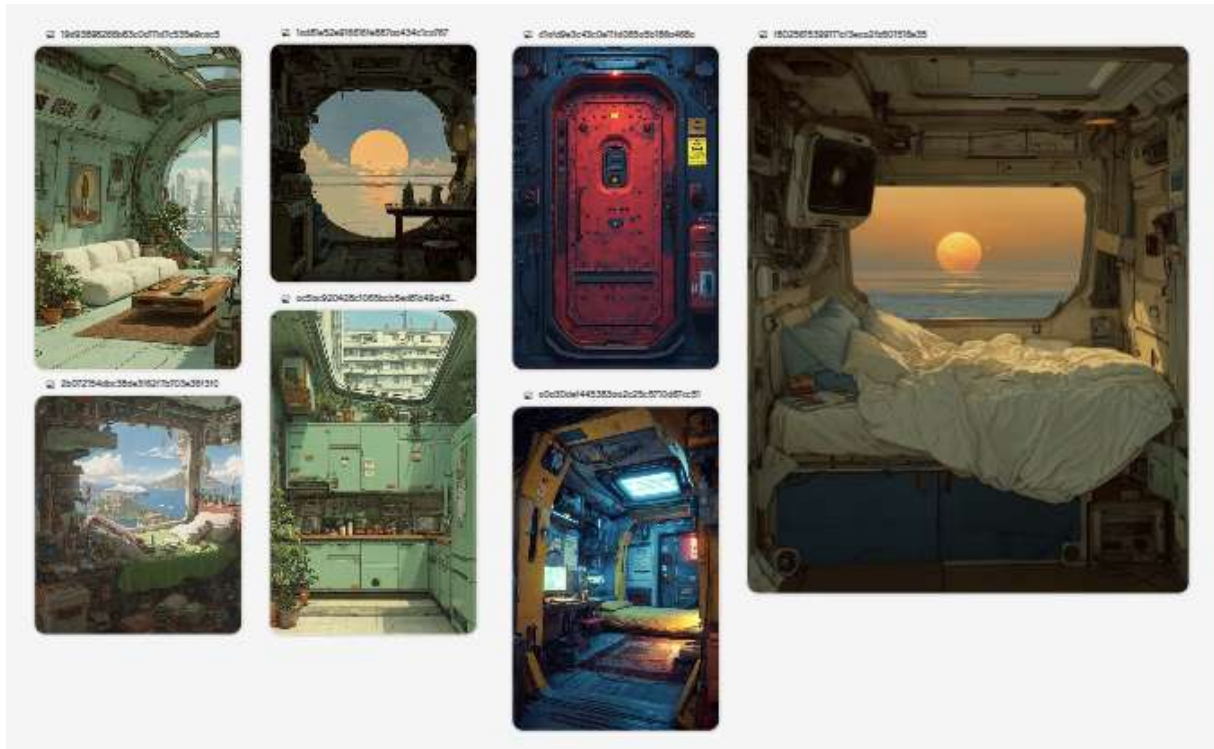
MOODBOARD DESERT PLANET



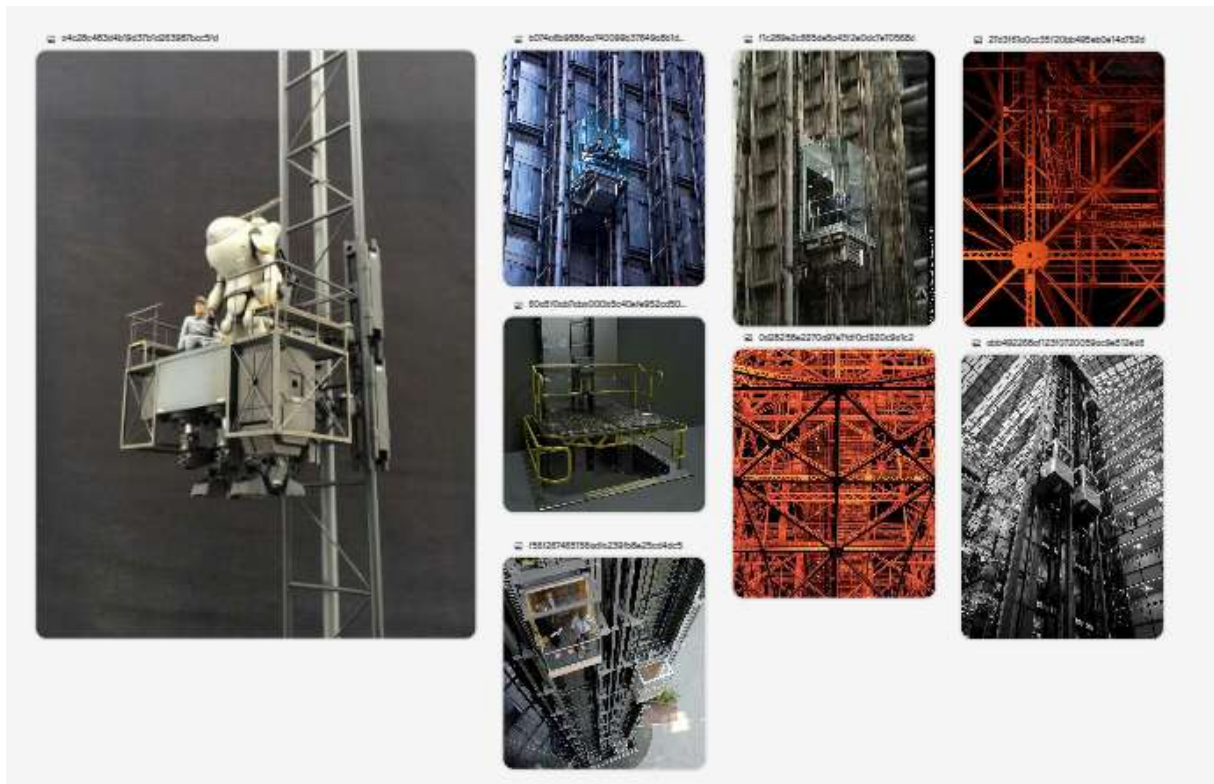
MOODBOARD CÁPSULA



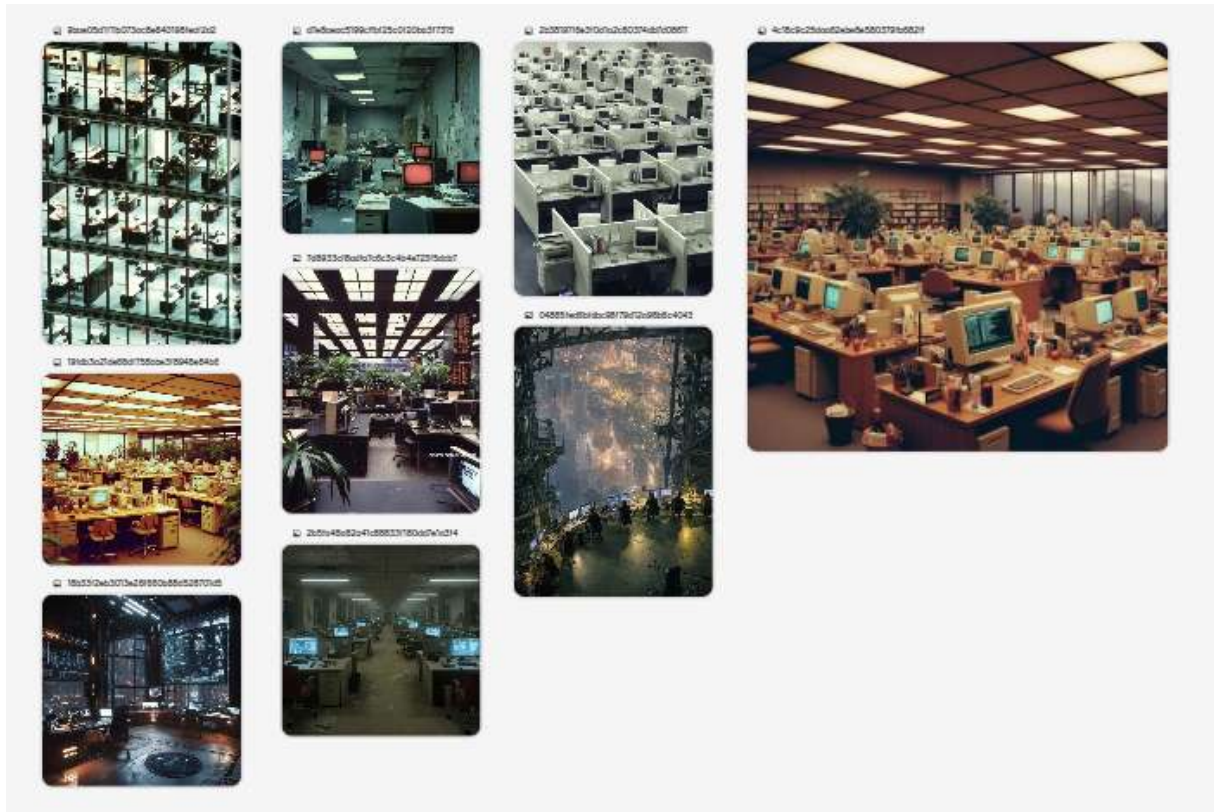
MOODBOARD INTERIOR DA CÁPSULA



MOODBOARD ELEVADOR



MOODBOARD ESCRITÓRIO



ANEXO 2 — PALETA DE CORES

Base

Creme #F5EFE0 e
Branco-sujo #EFEFEA
Uso: Sólidos, paredes, superfícies

Detalhes quentes

Laranja-ferrugem #D4622A
Uso: Rochas, detalhes do Sael,
acentos

Detalhes frios

Azul cobalto #1B5FA8
Uso: Céu diurno, elementos tech

Neutro profundo

Cinza-azulado #7A8FA6
Uso: Sombras, estruturas metálicas

Terra

Areia #C8A96E e terracota #A0522D
Uso: Deserto, poeira, chão

Noite

Azul-escuro #0D1B2A
Uso: Céu noturno, substituindo azul
cobalto

Neon noturno

Laranja e azul saturados
Uso: Painéis de LED, reflexos na
chuva

Linha

Preto suave #1A1A1A
Uso: Todos os contornos



ANEXO 3 - DOCUMENTO DE PRODUÇÃO

TÍTULO: *SILÊNCIO PARTICULAR*

Curta-metragem de animação | 2026

1. PIPELINE DE PRODUÇÃO

Ferramentas:

- Geração de imagens: *Flux.2 Pro* via *Magnific*
- Upscale: *Magnific*
- Montagem e ajustes de objetos: *Photoshop*
- Animação: *Kling 2.5* via *Magnific*
- Geração de voz, ambiência, foley e efeitos: *ElevenLabs*
- Montagem: *Adobe Premiere*

Fluxo por plano:

1. Gerar quadro chave no *Flux.2 Pro* (*prompt* + referências)
2. Aprovação do quadro chave
3. Ajustes no *Photoshop*, se necessário
4. *Upscale* no *Magnific: Precision (Clarity)* / *Magnific V1 (HIGH HDR)* / 2x / equilibrado
5. Animar no *Kling 2.5* via *Magnific* (imagem inicial + *prompt* de animação)
6. Revisão do vídeo gerado
7. Geração dos sons no *ElevenLabs*
8. Montagem e mixagem no *Adobe Premiere*
9. *Retakes*
10. Montagem na timeline com outros planos

Restrições permanentes — proibido em todos os planos:

- SEM *drones*
 - SEM fios ou cabos entre prédios
- Incluir em todos os prompts: "no power lines, no cables between buildings, no drones"*

Referências de estilo fixas:

- CENA 01 PLANO 01.jpeg — referência de estilo do filme inteiro
- CENA 01 PLANO 02.jpeg — referência de arquitetura com cantos arredondados

- SAEL FINAL.jpeg — *character sheet* frente aprovado
- SAEL TURNAROUND.jpeg — *turnaround* frente/45/costas aprovado
- ROBÔ FINAL.jpeg — *character sheet* frente aprovado
- ROBÔ TURNAROUND.jpeg — *turnaround* frente/45/costas aprovado

Máximo 3 referências por geração.

Diretriz visual permanente — hierarquia do Sael nos planos amplos:

Luz natural favorecendo o Sael — ele num ponto ligeiramente mais exposto à luz direta do que os outros personagens. Os figurantes em sombra ou contraluz natural. O cenário mantém toda a sua riqueza cromática. O cachecol laranja do Sael é o único ponto de cor quente saturada entre os personagens.

2. DEFINIÇÕES GERAIS

2.1 ESTILO BASE

Prompt que define a linguagem visual do filme inteiro. Usado como base fixa em todos os planos, combinado com a imagem de referência CENA 01 PLANO 01.jpeg.

Referência de imagem: CENA 01 PLANO 01.jpeg

Metodologia: o *prompt* de texto descreve APENAS conteúdo — sem instruções de estilo. O estilo vem inteiramente da imagem de referência.

Semi-realistic 2D illustration. Serious, sober, adult tone.

Uniform and precise contour line. Flat colors with tonal variation building volume and depth. Realistic anatomical proportions. Contained cinematic palette. Contemporary desert planet science fiction concept art. The world exists before it is drawn -- the line records, it does not interpret.

2D illustration, not photographic, not 3D render, not cartoon. Hand-drawn quality with digital precision.

Scene reference: contemporary desert planet science fiction concept art -- environmental storytelling with melancholic and contemplative atmosphere, precise architectural and mechanical detailing, human figures overwhelmed by the industrial and geological scale around them. Dramatic directional lighting building depth and volume.

Character and line reference: technical micro-detailing on surfaces -- rivets, seams, modules, piping, material wear and aging. Realistic human proportions with natural body weight. Fabric with real physics -- draping, folds, gravity. Functional accessories with industrial design precision.

SHOT: Wide aerial shot at medium altitude, camera fixed. Full depth of field -- everything sharp from foreground to horizon.

LIGHTING: Golden late afternoon directional light from the left. Rock faces lit in warm orange on the sun side, deep cool blue on the shadow side. Strong contrast between the two sides of the canyon. Deep cobalt blue sky with large

volumetric white cumulus clouds. A subtle moon visible in the upper right corner.

SCENE: A futuristic desert canyon metropolis. Massive red sandstone canyon walls with modular cream and off-white buildings emerging directly and organically from the rock --

the architecture feels geologically integrated, not placed. Metal walkways connecting rocky peaks. A main road visible far below in the valley. LED panels on rock walls dim, barely competing with daylight. Human scale overwhelmed by geological scale.

ACTION: Vehicles moving slowly on the valley road. Clouds drifting imperceptibly to the right.

No power lines, no cables between buildings, no drones.

16:9 horizontal format.

2.2 UNIVERSO FICCIONAL

Prompt que gerou o plano de abertura do filme (CN 01 PL 01) e define o universo visual da metrópole — cenário, escala, luz e atmosfera que servem de referência para todas as cenas externas. Este plano é a referência de estilo base do filme inteiro.

Referência de imagem: nenhuma — este plano é a referência. Ver 2.1 ESTILO BASE para o *prompt* completo.

2.3 SAEL

Prompts que definiram o protagonista do filme. Sael é o personagem central, e todas as cenas onde ele aparece usam SAEL FINAL.jpeg ou SAEL TURNAROUND.jpeg como referências obrigatórias de personagem.

Referência de estilo para geração: CENA 01 PLANO 01.jpeg

Arquivo/Referência final aprovados:

SAEL FINAL.jpeg — *character sheet* frente

SAEL TURNAROUND.jpeg — *turnaround* frente/45/costas

Prompt — character sheet frente:

Character design sheet. Three views on white background. Isolated figure, no environment, no shadow on ground. Full body views left to right: FRONT, RIGHT 45 degrees, BACK.

Same character, same proportions in all three views.

Male, approximately 45 years old. Weathered face, strong bone structure, deep-set eyes. White hair pulled back in a loose bun, short white beard with some grey. Olive green long technical coat, open, with patch pockets and worn seams.

Off-white oversized t-shirt underneath. Faded petrol blue wide cargo pants. Dark brown thick-sole lace boots. Orange rust scarf loosely wrapped around neck, one long end hanging

down over the chest in front, fabric with natural drape and fringe at the tip. Scarf clearly visible over the coat collar, not tucked in. Black over-ear headphones resting around neck. Black technical backpack on his back. Analog watch on left wrist.

Isolated figures, white background, character reference sheet, no environment.

Prompt — turnaround (frente/45/costas):

Character design sheet. Three views on white background. Isolated figure, no environment, no shadow on ground. Full body views left to right: FRONT, RIGHT 45°, BACK. Same character, same proportions in all three views.

CHARACTER: Male, approximately 45 years old. Weathered face, strong bone structure, deep-set eyes. White hair pulled back in a loose bun, short white beard with

some grey. Olive green long technical coat, open, with patch pockets and worn seams. Off-white oversized t-shirt underneath. Faded petrol blue wide cargo pants. Dark brown thick-sole lace boots. Orange rust scarf loosely wrapped around neck, one long end hanging down over the chest in front, fabric with natural drape and fringe at the tip. Black over-ear headphones resting around neck. Black technical backpack on his back. Analog watch on left wrist.

Isolated figures, white background, character reference sheet, no environment.

2.4 ROBÔ

Prompts que definem o personagem secundário do filme. O Robô aparece apenas na Cena 05 — um humanoide alto e esguio, de chassis azul claro e roupas cinza escuro, que carrega um guarda-chuva vermelho-ferrugem fechado como bengala. A frieza cromática do personagem é intencional: o guarda-chuva na cor do cachecol do Sael é seu único traço de calor.

Referência de estilo para geração: CENA 01 PLANO 01.jpeg

Arquivo/Referência final aprovados:

ROBÔ FINAL.jpeg — *character sheet* frente

ROBÔ TURNAROUND.jpeg — *turnaround* frente/45/costas

ROBÔ FINAL GUARDA CHUVA.jpeg — guarda-chuva aberto

Prompt — character sheet frente:

Character design sheet. Single front view on white background.

Isolated figure, no environment, no shadow on ground.

Humanoid robot, 220cm tall, slender and elongated proportions.

Long legs, narrow torso. Visibly taller than any human. Pale steel blue metallic chassis throughout the body. Visible mechanical joints, rivets, and seams on legs, neck, and skull surface.

Dark charcoal grey oversized jacket, open, heavy fabric. No shirt underneath -- chassis visible on torso.

Dark charcoal grey wide cargo shorts, below the knee. Legs exposed from mid-thigh -- mechanical joints, pistons and structural elements visible on knees and shins. Dark charcoal grey chunky boots with mechanical sole.

Head completely smooth and featureless -- no nose, no mouth,

no ears. Two blue glowing points as eyes, same cold tone as chassis. Mechanical joints at neck connection. Rivets on skull surface.

Left hand holding a long closed umbrella vertically, tip on the ground, handle at hip height -- carried like a cane.

Umbrella closed and slender. Rust-red color.

Isolated figure, white background, character reference sheet, no environment.

Prompt — guarda-chuva aberto:

Character design sheet. Single front view on white background.

Isolated figure, no environment, no shadow on ground.

Same robot as reference -- do not alter any design element. Reproduce exactly: pale steel blue chassis, dark charcoal grey

jacket open, dark charcoal grey cargo shorts, dark boots.

Mechanical joints and rivets on legs, neck, and skull.

Two blue glowing eye points. Featureless smooth face.

Left hand holding a long open umbrella above the head.

Umbrella fully open, wide canopy, rust-red color.

Handle long and slender, held vertically at arm's length.

The open canopy centered above the robot's head.

Isolated figure, white background, character reference sheet, no environment.

Prompt — turnaround (frente/45/costas):

Character turnaround sheet. Three views on white background.

Isolated figure, no environment, no shadow on ground.

Full body views left to right: FRONT, RIGHT 45 degrees, BACK.

Exact same character, identical proportions in all three views.

Same robot as reference -- do not alter any design element. Reproduce exactly: pale steel blue chassis, dark charcoal grey

jacket open, dark charcoal grey cargo shorts, dark boots.

Mechanical joints and rivets on legs, neck, and skull.

Two blue glowing eye points. Featureless smooth face.

FRONT: Facing directly forward. Left hand holding closed rust-red umbrella vertically like a cane, tip on ground.

RIGHT 45 degrees: Body rotated 45 degrees right. Umbrella

visible along the left side of the body.

BACK: Full back view. Jacket back panel. No backpack. Mechanical spine elements visible at neck and lower back where jacket opens. Umbrella visible along left side.

Isolated figures, white background, character turnaround sheet, no environment.

3. ARGUMENTO

Fim de tarde numa metrópole encravada entre cânions de rocha vermelha. O sol está baixo, a luz lateral dourada está em tudo.

Sael sai do seu prédio de trabalho. Atravessa a porta, entra na rua, e a cidade o envolve. Poucos pedestres no ritmo de uma cidade do deserto, painéis de LED nas rochas, veículos, ruído.

Ele caminha no ritmo dele. Nem lento nem rápido, o ritmo de quem escolheu o próprio compasso.

Em voz off, sua teoria: a cidade tem uma lógica que ele aprendeu a ler. Quanto mais pressa, menos céu. As pessoas reduziram o mundo ao tamanho que cabe na frente dos seus pés. Ele não. Ele ainda percebe o mundo em sua volta.

A câmera acompanha ele pelas calçadas entre as rochas, pela passarela elevada com vista para o vale. O cachecol laranja reage ao vento. Ele olha para cima, para os lados, para o horizonte.

A teoria se constrói com confiança. Ele acredita nela.

Então, num cruzamento urbano denso, ele vê um robô.

Humanoide, visivelmente mais alto que todos ao redor. Roupas humanas, mas chassis metálico visível. Rosto liso e artificial, apenas dois pontos de luz azul como olhos. Parado no canto oposto do cruzamento, segurando um guarda-chuva aberto vermelho-ferrugem sobre si mesmo, se protegendo de uma chuva que não existe.

Sael para, observa o robô. Ele vira o rosto para o robô, o robô vira o rosto para ele, os dois se encaram se confrontando por um instante. Depois Sael olha para frente e continua a caminhar.

A voz off não comenta o robô. Mas algo aconteceu, algo mudou. Mas ele diz apenas: "Algumas coisas não cabem no sistema."

Chega à praça do monolito. O espaço é enorme e semivazio. Ele atravessa até a borda, se escora no guarda-corpo. À frente: o abismo, o deserto em camadas, o sol descendo sobre tudo. O cachecol no vento. Ele fica ali observando o pôr do sol.

Não resolve nada. Não precisa. Fade out.

4. ROTEIRO (amostra de três planos)

CENA 01 — ESTABELECIMENTO DO UNIVERSO

EXT. METRÓPOLE DO CÂNION — FIM DE TARDE

CENA 01, PLANO 01

Quadro chave: CENA 01 PLANO 01 - QUADRO CHAVE.jpeg

IMAGEM

Grande angular aéreo. Câmera fixa a média altitude. Profundidade de campo aberta.

Iluminação: Luz lateral dourada de fim de tarde vinda da esquerda. Faces das rochas voltadas para o sol em laranja quente. Faces em sombra em azul frio profundo. Céu azul cobalto com nuvens cúmulo volumosas. A lua visível no canto superior direito.

Direção de arte: A metrópole entre as formações rochosas. Prédios modulares cream e branco-sujo emergindo diretamente da pedra vermelha. Passarelas metálicas conectando picos. A estrada principal no vale lá embaixo. Painéis de LED nas paredes rochosas ainda fracos.

AÇÃO

Personagem: Ausente.

Voz: Ausente.

Ação do cenário: Veículos se movem lentamente na estrada do vale, da esquerda para a direita. As nuvens derivam imperceptivelmente para a direita.

SOM

AMBIÊNCIA

Vast open desert canyon city, late afternoon. High altitude wind -- constant, low, present. City sound from far below: traffic, indistinct mechanical hum, voices merged into a single continuous texture. No single dominant source.

MÚSICA

Entrada suave da trilha — estabelece o tom contemplativo do filme. Volume baixo. Deixa a ambiência respirar.

PROMPT QUADRO CHAVE

Referências: nenhuma — este plano é a referência de estilo base. Ver Seção 2.1 ESTILO BASE.

PROMPT DE ANIMAÇÃO

Ferramenta: Kling 2.5 via Magnific | Upscale antes: Magnific Precision (Clarity) / V1 (HIGH HDR) / 2x / equilibrado

Camera completely fixed. No camera movement.

Vehicles move slowly on the road far below in the valley, left to right.

Clouds drift imperceptibly to the right -- very slow, almost still.

Subtle atmospheric haze in the canyon depth.

No sudden movements. Everything slow, continuous, alive but unhurried.

ARQUIVOS

CENA 01 PLANO 01 - QUADRO CHAVE.jpeg

CENA 01 PLANO 01 - QUADRO CHAVE - UPSCALE.jpeg

CENA 01 PLANO 01 - AMBIENCIA.mp3

CENA 01 PLANO 01 - VIDEO.mp4

— — —

CENA 02 — SAÍDA DO TRABALHO

EXT./INT. PRÉDIO CORPORATIVO / PASSARELA / RUA
FIM DE TARDE

CENA 02, PLANO 01

Quadro chave: CENA 02 PLANO 01 - QUADRO CHAVE.jpeg

IMAGEM

Plano médio. Câmera fixa de frente para a porta de vidro do térreo do prédio, na altura da passarela. Profundidade de campo média — a porta e Sael nítidos, interior do prédio ao fundo levemente suavizado.

Iluminação: Luz dourada de fim de tarde vinda da esquerda batendo na fachada de vidro. O interior do prédio com iluminação artificial fria — contraste entre o quente exterior e o frio interior.

Direção de arte: A porta de vidro do térreo vista de frente, centralizada no quadro. A recepção ao fundo. A fachada branca e modular do prédio emoldurando a porta dos dois lados.

AÇÃO

Personagem: Sael está no limiar exato da porta de vidro aberta — um pé dentro, um pé fora. Corpo a 45 graus, quase de frente para a câmera. Olhar já para frente, para a cidade. Não olha para trás.

Voz: Ausente.

SOM

AMBIÊNCIA

Building threshold, late afternoon. Interior sounds: muffled air conditioning hum, distant office sounds, fluorescent light presence. Exterior sounds beginning to enter -- city ambience muffled through glass. Two acoustic worlds mixing at the threshold.

FOLEY 01 — Porta de vidro abrindo

Glass door opening -- smooth mechanical slide, seal breaking, air pressure equalizing. Not loud.

FOLEY 02 — Passos de Sael no limiar

Single footstep transitioning from interior hard floor to metal walkway grating. Material change audible. One step. Mid-stride stop.

MÚSICA

Trilha em volume baixo. A paisagem sonora da transição interior-exterior tem espaço.

PROMPT QUADRO CHAVE

Referências: CENA 01 PLANO 01.jpeg (estilo) + SAEL TURNAROUND.jpeg (personagem) + CENA 02 PLANO 02.jpeg (cenário)

SHOT: Wide shot, camera fixed facing the glass ground floor of the building. Camera at walkway level, straight on. Medium depth of field -- door and Sael sharp, lobby interior softened.

LIGHTING: Golden late afternoon directional light from the left hitting the glass facade. Cold fluorescent lighting

inside the lobby -- warm orange exterior vs cold blue-white interior contrast visible through the glass.

SCENE: Glass and metal building facade centered in frame. Ground floor lobby visible through glass -- reception area, interior lighting.

Elevated metal walkway in foreground. Modular white building facade on both sides of the door.

CHARACTER: Sael at the exact threshold of the open glass door --

one foot inside, one foot outside. Body at 45 degrees. Calm open expression, eyes forward and slightly upward. White hair in loose bun. Black technical backpack. Orange rust scarf visible over coat collar.

No power lines, no cables between buildings, no drones. 16:9 horizontal format.

PROMPT DE ANIMAÇÃO

Ferramenta: Kling 2.5 via Magnific | Upscale antes: Magnific Precision (Clarity) / V1 (HIGH HDR) / 2x / equilibrado

Static shot, locked camera.

Sael is mid-stride crossing the threshold, moving right. He continues walking right and exits frame. The glass door remains still after he passes. No other significant movement. Scene is quiet.

ARQUIVOS

CENA 02 PLANO 01 - QUADRO CHAVE.jpeg
CENA 02 PLANO 01 - QUADRO CHAVE - UPSCALE.jpeg
CENA 02 PLANO 01 - AMBIENCIA.mp3
CENA 02 PLANO 01 - FOLEY 01.mp3
CENA 02 PLANO 01 - FOLEY 02.mp3
CENA 02 PLANO 01 - VIDEO.mp4

— — —

CENA 05 — O ROBÔ COM GUARDA CHUVA

EXT. CRUZAMENTO URBANO
FIM DE TARDE, QUASE PÔR DO SOL

CENA 05 PLANO 03

IMAGEM

Plano médio, visão em primeira pessoa do Sael. O robô no centro exato do quadro — humanoide, visivelmente mais alto que todos ao redor. Roupas completamente humanas mas chassis metálico visível. Rosto liso com dois pontos de luz azul como olhos. Guarda-chuva vermelho-ferrugem aberto sobre si mesmo. Completamente imóvel. Pedestres passam por ele em movimento contínuo — ninguém olha para ele.

AÇÃO

Personagem: Ausente do quadro — é o olhar do Sael. O robô no centro, cercado de movimento que o ignora.

Voz: Ausente. Silêncio.

SOM

AMBIÊNCIA

First-person POV looking at the robot across the intersection.

Dense pedestrian and traffic sounds at mid-distance.

Footsteps passing close by. Voices. Vehicles. The robot makes no sound.

MÚSICA

Volume mínimo. O silêncio da voz off define este plano.

PROMPT QUADRO CHAVE

Referências: CENA 01 PLANO 01.jpeg (estilo) + ROBÔ FINAL GUARDA CHUVA.jpeg (personagem)

SHOT: Medium shot, first-person POV from Sael's position. The robot centered exactly in frame.

Medium depth of field -- robot sharp, surrounding crowd softened.

LIGHTING: Late afternoon near sunset. Sky orange and amber visible above buildings. Warm raking light still reaching the street. Artificial lights on -- street lamps, shop windows. The rust-red open umbrella canopy catching warm

light from above. Two blue glowing eye points visible on the robot's face.

SCENE: Dense urban intersection. Multiple pedestrians in motion around the robot -- passing very close by without looking at it. Open storefronts behind the robot. LED panels on facades. Buildings on all sides.

CHARACTER: The robot -- 220cm, visibly taller than all surrounding pedestrians. Pale steel blue chassis. Dark charcoal grey jacket open, dark cargo shorts, mechanical joints and legs visible. Head completely smooth -- only two blue glowing points as eyes. Rust-red open umbrella above, centered over the robot's head. Completely still. The only static figure in the frame. Pedestrians in motion at close distance around it, ignoring it.

No power lines, no cables between buildings, no drones.
16:9 horizontal format.

PROMPT DE ANIMAÇÃO

Ferramenta: Kling 2.5 via Magnific | Upscale antes: Magnific Precision (Clarity) / V1 (HIGH HDR) / 2x / equilibrado

Static shot, locked camera.

The robot is completely still. Does not move.

The two blue eye lights glow steadily -- no flicker.

Pedestrians move continuously around it at close distance.

None of them look at it.

ARQUIVOS

CENA 05 PLANO 03 - QUADRO CHAVE.jpeg

CENA 05 PLANO 03 - QUADRO CHAVE - UPSCALE.jpeg

CENA 05 PLANO 03 - AMBIENCIA.mp3

CENA 05 PLANO 03 - VIDEO.mp4

— — —

ANEXO 4 – CUSTOS DE PRODUÇÃO

A produção de *Silêncio Particular* ocorreu entre abril e julho de 2026 e envolveu o desenvolvimento de quarenta planos distribuídos em seis cenas, resultando em uma obra de 3 minutos e 12 segundos. Considerando as etapas de concepção, geração e refinamento das imagens, animação, criação sonora, montagem e finalização, o processo demandou aproximadamente 200 horas de trabalho direto ao longo de quatro meses. Os custos financeiros concentraram-se nas assinaturas e nos créditos de plataformas de inteligência artificial generativa, bem como nas licenças do pacote Adobe Creative Cloud utilizadas na composição e na finalização do filme. O custo direto totalizou R\$ 4.971,34. Esse valor não inclui a remuneração do trabalho autoral do realizador, aqui estimada em R\$ 9.000,00, com base em uma hora de trabalho fixada em R\$ 45,00.

TEMPO DA PRODUÇÃO (estimativa aproximada)		
Etapa	Descrição	Horas
Pré-produção e roteiro	Pesquisa, argumento, roteiro, escaleta e planejamento, geração de <i>prompts</i>	15
Desenvolvimento visual	Estilo, cenários, personagens e referências	50
Geração e ajustes de imagem	Quadros-chave, Photoshop e upscale	80
Animação e retakes	Revisão e novas gerações	20
Som	Voz, ambiências, foley e efeitos	15
Montagem e finalização	Edição, mixagem, correções e exportação	20
TOTAL DE HORAS: 200		

CUSTOS DE PRODUÇÃO		
Ferramenta / item	Finalidade no projeto	Valor pago (R\$)
Claude (4 meses de assinatura)	Apoio no desenvolvimento	R\$ 368,00
ChatGPT (4 meses de assinatura)	Geração de imagens e montagens	R\$ 413,60
Magnific (4 meses de assinatura)	Geração de imagem e vídeo e upscale	R\$ 720,00
ElevenLabs (1 mês de assinatura)	Voz, ambiências, foley e efeitos	R\$ 113,74
Pacote Adobe (4 meses de assinatura)	Ajustes de imagem, montagem e finalização	R\$ 856,00
Computador e Internet (Valores para 4 meses de produção)	Notebook, monitor, internet 250mb/s, energia	R\$ 2500,00
Remuneração do realizador (R\$ 45,00 por hora)	Criação, organização e execução do filme	R\$ 9.000,00
TOTAL R\$ 13.971,34		
Total sem remuneração do realizador: R\$ 4971,34		
Custo por segundo de filme: R\$ 73,00		