

Inteligência Artificial Generativa (IAG) como máquina de adaptação: tensionamentos entre autoria e recombinação no audiovisual

Generative Artificial Intelligence (GAI) as an adaptation machine: tensions between authorship and recombination in audiovisual media

Natacha de Souza (PPGA-UFES/FAPES)
David Ruiz Torres (Universidade de Málaga, Espanha)

Resumo: O artigo investiga a Inteligência Artificial Generativa (IAG) como um sistema de adaptação audiovisual, analisando seus efeitos sobre autoria e criação a partir de prompts textuais. Ao transformar um único input em imagens, sons e montagem, a IAG automatiza processos adaptativos e reconfigura narrativas e estéticas de obras preexistentes. A partir do diálogo entre estudos de adaptação e estudos críticos de IA, o artigo pretende investigar a IAG como uma espécie de “máquina de adaptação”, problematizando as fronteiras entre criação original e recombinação com ênfase no prompt como operador semiótico e gesto de mediação.

Palavras-chave: adaptação; audiovisual; inteligência artificial generativa; prompt; tradução.

Abstract: *The article investigates Generative Artificial Intelligence (GAI) as an audiovisual adaptation system, analyzing its effects on authorship and creation based on textual prompts. By transforming a single input into images, sounds, and editing, GAI automates adaptive processes and reconfigures narratives and aesthetics of preexisting works. Based on the dialogue between adaptation studies and critical studies of AI, the article aims to investigate GAI as a kind of “adaptation machine,” questioning the boundaries between original creation and recombination with an emphasis on the prompt as a semiotic operator and gesture of mediation.*

Keywords: *adaptation; audiovisual; generative artificial intelligence; prompt; translation.*

Introdução

A exploração de novas tecnologias como meios de experimentação e criação artística não é recente. Ao longo do tempo, a fusão entre arte e tecnologia tem se intensificado, evidenciando investigações sobre a dissociação entre corpo, máquina, dados e redes. No campo das artes digitais, projetos audiovisuais que incorporam a Inteligência Artificial Generativa (IAG) ampliam e tensionam as noções tradicionais de autoria e obra de arte, ao instaurar formas de criação interconectadas entre artistas e sistemas tecnológicos.

A adoção de técnicas digitais marcou uma mudança expressiva no campo audiovisual, afetando os modos de produção e a configuração das narrativas, além da maneira como elas são concebidas pelos artistas e percebidas pelos espectadores. A partir dessa perspectiva, se torna pertinente refletir sobre a relação entre arte e tecnologia desde sua origem e em seu permanente processo de transformação, a compreendendo como intrinsecamente vinculada aos elementos técnicos que a constituem (Gell, 1992). Sob esse ponto de vista, as obras de arte podem ser entendidas como resultados de procedimentos técnicos específicos. Para Alfred Gell (1992), o poder atribuído aos objetos artísticos, em sentido amplo, decorre justamente dos processos técnicos que eles incorporam de forma objetiva. Com a crescente presença e acessibilidade da tecnologia no cotidiano, emerge aquilo que o autor denomina “encantamento da tecnologia” (Gell, 1992, p. 2), uma dimensão associada à descoberta contínua dos processos técnicos e a um campo aberto de possibilidades e incertezas.

As incertezas possuem um papel fundamental, uma vez que impulsionam processos de experimentação. Entre as capacidades humanas mais relevantes está a aprendizagem, entendida como a habilidade de evoluir a partir de experiências anteriores e de conhecimentos acumulados ao longo do tempo. Essa competência foi historicamente objeto de interesse de pesquisadores da computação que buscaram reproduzi-la em sistemas artificiais. Nesse contexto, Ian Goodfellow (2014) apresentou as arquiteturas conhecidas como Redes Adversariais Generativas (GAN), concebidas para aprender padrões visuais e comportamentais de maneira profunda, no âmbito do que se convencionou chamar de *deep learning*.

No contexto da automação de processos e da geração de imagens em movimento a partir de *prompts*¹ textuais, emergem diversas plataformas de Inteligência Artificial Generativa (IAG), frequentemente apresentadas como ferramentas de apoio às produções audiovisuais, ao possibilitarem a criação de conteúdos em vídeo por meio de algoritmos avançados (Liu et al., 2024). Esse cenário suscita uma série de questionamentos no campo artístico, especialmente no que diz

¹ Prompts são comandos ou um conjunto de instruções que orientam a geração de respostas ou conteúdos específicos por parte de sistemas baseados em inteligência artificial.

respeito à relação entre artistas e essas tecnologias emergentes. Nesse sentido, Lev Manovich (2009) argumenta que artistas contemporâneos têm historicamente enfrentado e assimilado, de maneira bem-sucedida, os desafios impostos por cada nova geração tecnológica nos meios de produção midiática.

É importante destacar que os modelos de IA são treinados a partir de dados, aprendendo a realizar previsões por meio da identificação de padrões estatísticos, processo que depende tanto da disponibilidade de grandes volumes de dados quanto de estruturas de programação baseadas em regras (Bezerra; Magni, 2024). A partir dessas premissas, relacionadas ao aprendizado algorítmico e à geração de *outputs*² previamente previstos ou emergentes, alguns artistas têm explorado o uso de IAG por meio de entradas textuais, que podem variar desde textos oriundos da literatura até enunciados criados especificamente como parte da performance artística, funcionando como direcionamentos condicionantes para as saídas audiovisuais. No campo experimental, já se observa uma atuação consistente nessa articulação entre texto e IAG. Embora a IA seja frequentemente empregada para classificar, processar e produzir representações realistas do mundo, tanto artistas independentes quanto a própria indústria audiovisual comercial vêm explorando seus *outputs* de maneira a tensionar e reconfigurar as noções tradicionais de criação artística. Um exemplo desse movimento são os experimentos realizados com a plataforma *Showrunner*³ nos episódios não autorizados de *South Park* (2023–2024),⁴ que permitem a geração instantânea de imagens visuais personalizadas a partir da inserção de poucas palavras, abrindo um campo de possibilidades e debates estéticos, técnicos e conceituais.

Projetos como *Showrunner* (2023–2024) abrem espaço para debates sobre as implicações da autoria na produção audiovisual, uma questão amplamente discutida por pesquisadores nos campos da intersemiótica (Campos, 2013, p. 1–18) e da arte reprodutiva (Benjamin, 1987). Ao explorar os *outputs* da IAG, se mobiliza também a perspectiva da tradução e da adaptação (Sanders, 2016), particularmente relevante para as reflexões aqui propostas, na medida em que permite compreender de que forma a IAG se insere e reconfigura redes de relações humanas, materiais e tecnológicas. Nesse contexto, se tornam centrais as discussões em torno das noções de autoria humana e criativa no campo audiovisual, com especial atenção ao papel do *prompt* enquanto operador semiótico e gesto de mediação entre intenção, sistema técnico e obra resultante.

2 Outputs (Saídas) são os produtos, informações ou resultados tangíveis gerados por um processo, sistema ou projeto, como um relatório, um software, um som ou uma imagem, sendo o oposto dos inputs (entradas).

3 Showrunner é uma plataforma de streaming com IA da Fable Studio, que permite criar e personalizar séries animadas, monetizando conteúdo original e derivado, com apoio de grandes estúdios e foco em interação e criatividade.

4 South Park é uma série de animação satírica criada por Matt Stone e Trey Parker, lançada em 1997, focada no humor ácido e subversivo, abordando temas atuais da cultura americana, como política e religião.

A partir de uma perspectiva crítica que articula os estudos de adaptação e os estudos críticos de IA, este artigo propõe compreender de que modo *softwares* de IAG, como o caso de *Showrunner* (Fable Studios), operam reconfigurações narrativas e estéticas a partir de obras preexistentes. Esses sistemas produzem *outputs* que tensionam as fronteiras entre criação original e recombinação adaptativa. Ao tratar a IAG como uma “máquina de adaptação”, a pesquisa busca problematizar as noções de autoria e criatividade no campo audiovisual, enfatizando o papel do *prompt* como operador semiótico e gesto de mediação. Nesse sentido, o estudo busca identificar os potenciais estéticos desses processos, bem como ampliar o debate sobre originalidade e autoria no contexto contemporâneo das produções mediadas por Inteligência Artificial.

A Inteligência Artificial Generativa (IAG) à luz dos estudos de adaptação

O conceito de tradução interartística, conforme formulado por Jakobson (2015), refere-se ao processo de transmutação de uma obra originalmente inscrita em uma determinada linguagem para outra. Diferentemente da tradução literária tradicional - entendida como a transposição de conteúdos entre línguas a partir de supostas equivalências idiomáticas, a tradução interartística envolve um deslocamento mais complexo, operado por múltiplas vias, entre formas de arte que são, em sua natureza, distintas.

Em consonância com essa perspectiva, Sandra Rey (2002) observa a recorrência de processos de intercruzamento e hibridização de linguagens na arte contemporânea (p. 125). Essa recorrência evidencia a relevância da análise desses procedimentos em obras específicas, uma vez que tal observação permite compreender com maior precisão os elementos técnicos e os modos de elaboração poética mobilizados pelos artistas que os utilizam.

Das reflexões de Walter Benjamin sobre a tarefa da tradução (2018, p. 87–100), passando pelo conceito de transcrição formulado por Haroldo de Campos (1996, p. 29–39) e pela noção de tradução intersemiótica proposta por Roman Jakobson (1959), emergem distintas elaborações conceituais que oferecem subsídios para a investigação dos processos de aproximação entre as artes. No que se refere à materialização dessas aproximações, elas podem ser observadas em múltiplas configurações, como na tradução de uma peça teatral para uma história em quadrinhos, de uma pintura para uma escultura, de um poema transfigurado em obra musical, ou ainda na transposição de conceitos abstratos desenhados em papel para personagens em movimento em uma obra audiovisual. Na contemporaneidade, em articulação com as IAG, esses processos se ampliam, como no caso de textos que adquirem forma audiovisual por meio de vídeos produzidos integralmente em ambientes virtuais.

A aproximação das diferentes linguagens na perspectiva da tradução como transcrição se configuraria, dessa forma, a partir de um compartilhamento de sistemas – no que Haroldo de Campos (2013) denomina isomorfia, ou seja, “serão diferentes enquanto linguagem, mas como os corpos isomorfos, cristalizar-se-ão dentro de um mesmo sistema” (Campos 2013, p. 4). Assim, da mesma maneira que podemos entender a tradução como processo de trânsito de linguagens – que envolve a mudança da expressão de um idioma para outro –, percebemos que a IAG atuaria sobre um espaço semelhante, acompanhando e sendo influenciada pela poética do usuário escritor através do *prompt* de comando. Em síntese, a IAG e a tradução interartística envolvem formas de expressão artística que transcendem as fronteiras de uma única mídia ou linguagem, ambas, lidando com a transferência de ideias, conceitos e significados de uma forma para outra.

Contudo, no contexto de tecnologias emergentes como a IAG, os processos de tradução ou de “mediação” entre usuário ou artista e *output* visual assumem um grau de complexidade que extrapola os preceitos tradicionalmente discutidos, uma vez que seus resultados não se limitam à simples inserção de dados para a obtenção de imagens. Para a compreensão desses processos, se torna necessário, em primeiro lugar, reconhecer uma questão crítica fundamental que atravessa as tecnologias de IA.

Ao compreender a IA como uma máquina de adaptação, se torna necessário articular tanto os campos teóricos clássicos dos estudos de adaptação – tradicionalmente associados à crítica literária e cinematográfica, conforme discutido anteriormente, quanto os estudos críticos sobre IA, ancorados nas humanidades digitais, nas ciências sociais e nas epistemologias da técnica. A convergência dessas abordagens permite compreender os sistemas generativos de IA se configuram como instrumentos de recombinação formal e como instâncias mediadoras de transposições narrativas, sensíveis a regimes culturais, estéticos e ideológicos.

Antes de aprofundar os estudos da adaptação, é pertinente considerar que, na contemporaneidade – marcada pela cultura de massa e pelas constantes inovações tecnológicas, a questão da autenticidade assume contornos cada vez mais complexos. O filósofo francês Jean Baudrillard (1991) propõe a existência de um processo de produção de sentido intrinsecamente relacionado ao contexto sócio-histórico. ⁵Nesse cenário, o “simulacro” (Baudrillard, 1991, p.10) emerge como um mediador entre aquilo que se reconhece como realidade social e a construção de significados, configurando um discurso específico sobre essa realidade. O simulacro apresenta-se, assim, como uma forma de reprodução que, em última instância, opera como uma replicação do real (Baudrillard, 1991, p.10-

5 Proposta encontrada no tratado filosófico de Jean Baudrillard conhecido como “Simulacros e Simulação”, primeira edição em 1981, que discute a relação entre realidade, símbolos e sociedade. Para conhecer mais sobre os termos “simulação”, “simulacro” e “hiper-realidade”, sugerimos conhecer o autor.

11). Para Baudrillard (1991), o aspecto mais problemático desse processo não reside apenas na imagem enquanto imitação da realidade, mas, sobretudo, em sua capacidade de substituí-la, adquirindo autonomia própria.

A partir das perspectivas *baudrillardianas*, é possível reler os preceitos da IAG à luz dessas categorias teóricas. Ao produzir imagens, textos, vozes e vídeos, a IA não opera por meio da cópia direta de elementos específicos, mas pela geração de conteúdos baseados em padrões estatísticos aprendidos a partir de grandes bases de dados. O resultado consiste na criação de entidades que aparentam realidade sem possuir um referente concreto: rostos hiper-realistas de indivíduos inexistentes, notícias verossímeis sobre acontecimentos fictícios ou paisagens que não correspondem a nenhum espaço reconhecível. Nesse sentido, a IAG intensifica o regime de “hiper-realidade” (Baudrillard, 1991, p.10-11), no qual as fronteiras entre realidade e ficção tornam-se progressivamente mais porosas. O que é gerado por sistemas de máquina pode adquirir a mesma força de verdade que aquilo registrado a partir do mundo empírico. Como consequência, não se lida somente com representações, mas com a produção de mundos possíveis e universos de signos que prescindem de um referente real e que, paradoxalmente, passam a integrar aquilo que se reconhece como realidade.

Visto essas questões, percebe-se que a IAG atravessa debates que acerbam a respeito da hibridização cultural e autoral. É neste campo de incertezas que múltiplos campos de estudo se abarcam, entre eles, os estudos da adaptação e apropriação que estão intimamente ligados a práticas como intertextualidade e estudos da tradução como já mencionado. A adaptação não é vista como fidelidade ao original, mas como um processo criativo de transformação: cortar, expandir, atualizar, transpor gêneros ou dar voz ao que estava silenciado. Esse processo pode envolver diversas manifestações culturais e artísticas.

Julie Sanders (2016, p. 31–42) destaca a intertextualidade como noção fundamental para a compreensão dos processos adaptativos, partindo da ideia de que nenhum texto é isolado, mas resulta da reelaboração contínua de outros discursos. Conforme formulado por Julia Kristeva (apud Sanders, 2016), literatura, arte e música operam por meio de citações, alusões e reescritas, desmontando a noção de originalidade absoluta. Nesse sentido, a adaptação pode ser entendida como uma prática específica e mais visível da intertextualidade, uma vez que envolve a transposição explícita de uma obra para outra linguagem, gênero ou contexto cultural. Exemplos como as obras de Shakespeare, compostas a partir de narrativas pré-existentes, evidenciam que mesmo os chamados textos “originais” são construções intertextuais.

Ao situar a adaptação nesse campo, Sanders (2016) reforça a legitimidade criativa de práticas como adaptação e apropriação. Essa perspectiva permite aproximar os estudos de adaptação do funcionamento da IAG, cujos *outputs* não emergem de um vazio criativo, mas da recombinação de um vasto arquivo

cultural: o *dataset*,⁶ radicalizando e automatizando uma lógica intertextual já constitutiva da produção cultural.

Pensar a adaptação como transposição de conteúdos entre gêneros, mídias e linguagens, por exemplo, do romance literário ao cinema ou da literatura ao game, permite compreender a IAG como uma espécie de máquina de adaptação. O que está em jogo é o deslocamento de signos entre regimes midiáticos, algo que os modelos generativos realizam de forma acelerada e automatizada: texto transformado em imagem, imagem em vídeo, voz em texto. Nesse processo, o *prompt* funciona como um projeto adaptativo mínimo, equivalente à intenção inicial de quem organiza uma adaptação tradicional.

A relação entre IAG e adaptação pode ser problematizada a partir da noção de hibridização proposta por Homi Bhabha (1995, apud Sanders, 2016), para quem a hibridez só se torna criativa quando preserva a diferença, evitando a homogeneização cultural. A IAG opera justamente por meio de processos híbridos, recombina dados, estilos e tradições distintas; contudo, seus *datasets* são atravessados por desigualdades de representação, como a centralidade de materiais em língua inglesa e de estéticas ocidentais, o que pode reforçar apagamentos e lógicas coloniais.

As questões de autoria podem encontrar um ponto de debate a respeito de IAG. As reflexões de Henry Jenkins (2006) sobre cultura da convergência e participação ganham nova dimensão nesse cenário, uma vez que a IAG amplia a condição do usuário como cocriador, redistribuindo a autoria em redes colaborativas entre humanos e sistemas técnicos. Do mesmo modo, a noção de adaptação como ativação da memória cultural, discutida por John Ellis (1982, apud Sanders, 2016), pode ser aplicada à IAG, que rearticula repertórios compartilhados ao gerar obras “no estilo de”, sem substituir suas fontes, mas fazendo coexistir múltiplas versões.

A IAG radicaliza o deslocamento já operado pelos estudos de adaptação em relação à ideia de originalidade. Cada *output* se configura como mais um nó em uma rede contínua de variações, sem um “original central” que funcione como medida de fidelidade. Autoria, autenticidade e hierarquia se tornam categorias instáveis, exigindo que a IAG seja compreendida como participante de um ecossistema cultural marcado por processos incessantes de adaptação, memória e negociação entre diferença e inovação.

Nesse sentido, a discussão pós-estruturalista de autores como Barthes (2004) e Foucault (2008), que problematizam a figura do autor como instância de controle e origem, ressoa fortemente nas práticas de IA Generativa. Barthes (2004), ao proclamar a morte do autor, já apontava para a centralidade do leitor

6 Um conjunto de dados (*dataset*) é uma coleção estruturada de dados, normalmente organizada em linhas e colunas (tabular), arquivos (CSV, JSON) ou bancos de dados, projetada para análise, aprendizado de máquina e geração de relatórios. Eles contêm informações relacionadas de uma única fonte, como registros de clientes, métricas de sensores ou dados de imagens.

como espaço onde os textos se encontram. A IAG reforça essa ideia: o *prompt* do usuário funciona como ponto de ativação, mas o resultado é fruto de um processo distribuído entre humano, máquina e arquivo cultural. Portanto, tanto na adaptação quanto na produção por IAG, a autoria deve ser entendida menos como propriedade individual e mais como um processo de mediação, negociação e recombinação.

Geração de vídeos por Inteligência Artificial Generativa (IAG) a partir de instruções de *prompts* textuais

A conversão de textos em vídeos por meio da IAG configura um campo em acelerado desenvolvimento, no qual roteiros, descrições literárias ou mesmo *prompts* concisos passam a atuar como insumos diretos para a produção audiovisual. Em contraste com os processos tradicionais de adaptação - nos quais o texto é mediado por roteiristas e diretores, a IAG atua como uma instância de mediação automatizada, capaz de produzir imagens, animações, vozes e estruturas de montagem a partir de um único *input* textual. Esse modelo encontra-se ainda em fase experimental, sendo explorado por iniciativas de *text-to-movie* que investigam a criação integral de curtas animados a partir de roteiros gerados automaticamente.

A difusão da IAG introduziu um deslocamento significativo na produção audiovisual ao viabilizar a criação de imagens em movimento a partir de comandos textuais. Esse procedimento materializa de forma exemplar a lógica da tradução e da adaptação, uma vez que um signo linguístico é transposto para outro regime semiótico, o audiovisual. Trata-se, portanto, de um gesto intersemiótico que retoma debates clássicos dos estudos de adaptação sobre a circulação de formas entre mídias, mas que, no contexto da IAG, passa a operar de maneira automatizada e estatística, sustentada por extensas bases de dados. Nessa dinâmica, o *prompt* textual atua como dispositivo ativador por meio do qual a IAG seleciona, reorganiza e sintetiza elementos audiovisuais já existentes. O resultado é um vídeo que se apresenta simultaneamente como novo e derivado, singular em sua configuração e múltiplo em suas referências.

Pensando na parte de automação de processos e de criação de imagens em movimento a partir de *prompt* de texto, surgem alguns softwares interessantes para se debater como o *Showrunner*: IAG colaborativa desenvolvida pela Fable Studios (2023-2024) entre outras IAG. Estas têm sido apontadas como métodos que prometem transformar o setor audiovisual, auxiliando na criação de conteúdo em vídeo por meio de algoritmos avançados. Os pesquisadores atribuem a proficiência destas IAG não apenas ao processamento dos *prompts* textuais, mas também à sua capacidade de discernir a complexa interação de elementos dentro de um cenário (Liu et al. 2024, p. 22).

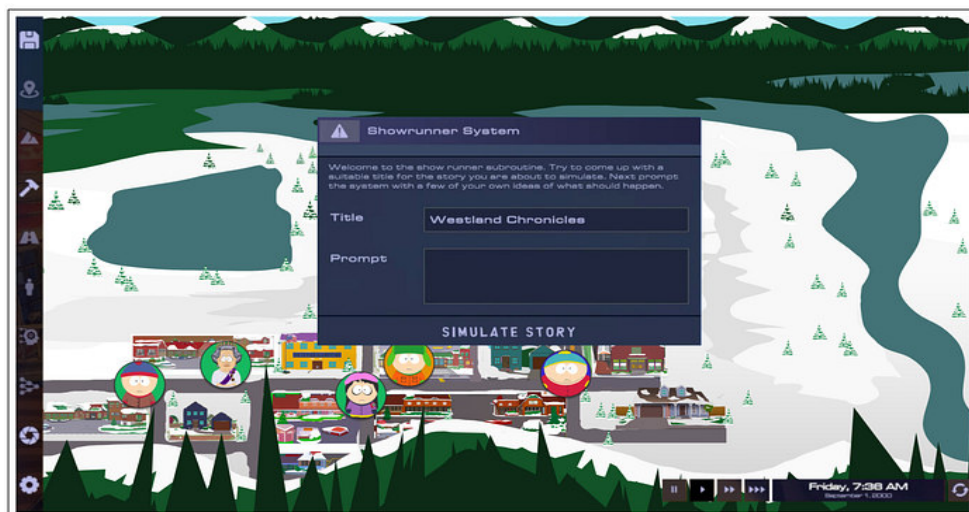


Figura 01. Exemplo de UI do *prompt* textual da plataforma Showrunner. Fonte: Xing, 2023.

Showrunner (Fable Studios) e outras IAG, estão em uma categoria chamada de *Large Language Models* (LLMs) na qual representam sistemas de inteligência artificial especializados no processamento e na geração de informações em linguagem natural. Utilizando redes neurais profundas (*deep learning*), esses sistemas passam por um extenso treinamento em vastos repositórios de dados textuais que incluem livros, artigos, conteúdo da *web* e discursos em redes sociais, entre outras fontes. Por meio desse processo, os *LLMs* adquirem uma compreensão dos padrões e estruturas complexas inerentes à linguagem natural, o que os capacita a executar diversas tarefas, como responder a perguntas, traduzir idiomas e resumir e redigir textos.

Por um lado, a IAG possibilita que qualquer pessoa, sem formação técnica ou orçamentos altos, produza animações ou curtas metragens a partir de textos e roteiros, ampliando o acesso à produção audiovisual. Esse potencial multiplicador é evidente em casos como a plataforma Showrunner (2023-2024) da Fable Studio, que oferece uma interface de criação aberta a usuários que podem gerar episódios completos via *prompts* textuais. Por outro lado, essa ideia de acessibilidade à produção audiovisual entra em tensão com a ética da autoria: se qualquer *prompt* pode gerar uma obra derivada de um texto protegido ou de um universo narrativo existente, surge o risco de uso não autorizado de propriedade intelectual, ou mesmo de uma espécie de plágio automatizado pela IA.

Nesse contexto, em que o texto narrativo funciona diretamente como *input* para sistemas capazes de transformá-lo em um produto audiovisual, em 2023 e 2024, circulou um projeto experimental que produziu curtas animados a partir de roteiros gerados automaticamente. O caso dos episódios experimentais de *South Park* teve o objetivo de desenvolver um agente Showrunner de IA capaz de

gerar conteúdo narrativo personalizado e de alta qualidade, alinhado ao estilo, aos personagens e às sensibilidades de *South Park*.

A plataforma *Showrunner* representam um caso paradigmático. Por meio do modelo é possível gerar episódios completos a partir de *prompts* textuais, incluindo roteiro, design de personagens, cenários, diálogos, dublagem e montagem de cenas (The Guardian, 2024). O sistema permitiria aos usuários, essencialmente, programar seus próprios novos episódios, fornecendo instruções e orientações de alto nível. A experiência dos episódios experimentais de *South Park* produzido pela IA (Figura 01) ilustra como a narrativa é reinterpretada e reorganizada, evidenciando um tipo de adaptação híbrida em que a máquina assume papel ativo na construção narrativa.

Além disso, a interface da plataforma *Showrunner* coloca o usuário como coautor, permitindo a criação interativa de episódios, o que expande a noção tradicional de adaptação e reforça a ideia de tradução narrativa mediada por IAG. Esses trabalhos ressaltam o caráter estético da tradução intersemiótica, em que a brevidade do texto literário se expande em atmosferas visuais e sonoras que não buscam fidelidade, mas sim ressonância sensível.

O tipo de projeto desenvolvido em *Showrunner* exemplifica de forma clara as tensões éticas e legais que emergem com a IAG na produção audiovisual. Ao permitir que qualquer usuário gere episódios animados completos a partir de simples *prompts* textuais, a plataforma amplia significativamente o acesso à criação, promovendo uma forma inédita e multiplicadora da produção audiovisual. No entanto, essa acessibilidade convive com questões complexas de propriedade intelectual. As obras geradas pelo *Showrunner* podem se basear em roteiros, universos narrativos ou estilos visuais que têm autores humanos originais. Quando a IA transforma esses materiais em episódios completos, surgem dúvidas: quem detém os direitos sobre a obra final?

Segundo Joanna Zylińska (2020, p. 53), a utilização de IA em práticas artísticas e narrativas exige atenção crítica à ética da mediação tecnológica. Ela destaca que a IA não é neutra: suas decisões estéticas e estruturais refletem os dados nos quais foi treinada e os parâmetros definidos por seus desenvolvedores. No caso da plataforma *Showrunner*, isso significa que, embora a plataforma permita a criação de episódios personalizados, o conteúdo produzido carrega escolhas codificadas pelo sistema, o que dilui a percepção tradicional de autoria e apropriação.

Percebe-se que neste caso, os projetos desenvolvidos com *Showrunner* revelam um paradoxo da IAG: ao mesmo tempo em que amplia o acesso e o poder criativo de usuários individuais, gera riscos éticos e legais ligados à autoria, ao uso de material pré-existente e à responsabilidade pelos conteúdos gerados. Esse cenário evidencia a necessidade de reflexão crítica sobre o papel da IA como mediadora narrativa, considerando não apenas a inovação tecnológica, mas também os impactos culturais, jurídicos e éticos que emergem da automatização da criação.

Ainda, sobre essa transposição de texto para imagem/vídeo feito pelas IAG, seria importante destacar como é possível abrir possibilidades inéditas de experimentação narrativa e estética. Ao permitir que usuários gerem vídeos a partir de *prompts* textuais, a IAG cria um espaço em que ideias literárias, poéticas ou fragmentárias podem ser rapidamente exploradas e visualizadas. Essa capacidade transforma o processo de criação em um laboratório experimental, em que narrativa, estética e montagem podem ser combinadas de maneiras que seriam inviáveis em fluxos de produção tradicionais.

A experimentação vai além da estética, a IAG de vídeos e animações permitem testar novas formas de interação entre narrativa e espectador. Ao modificar *prompts*, é possível criar múltiplas versões de uma mesma história explorando variações interpretativas. Isso aproxima a produção de uma prática interativa de design narrativo, semelhante a prototipagem rápida, mas com impacto direto no produto audiovisual final. Portanto, a experimentação que essas IAG possibilitam deve ser entendida como um processo híbrido, em que criatividade humana e máquina se encontram, mas também onde responsabilidades éticas e legais permanecem em aberto.

Essa transformação do texto em vídeo também envolve desafios críticos. A autonomia da IA levanta questões sobre fidelidade, autoria e ética (Zylinska 2024, p. 173). O vídeo gerado se encontra neste limiar da coautoria entre humano e máquina, e as escolhas visuais ou narrativas realizadas pela IA refletem decisões codificadas no treinamento do modelo e nos dados de referência utilizados (Zylinska 2024, p. 175). Além disso, o uso de material textual protegido ou a incorporação de informações de terceiros sem autorização evidencia tensões de propriedade intelectual, questionando a responsabilidade do usuário e do sistema gerativo.

Em termos de impacto cultural e pedagógico, a IAG permite experimentar narrativas curtas, adaptações poéticas e textos literários, oferecendo novos laboratórios de criação audiovisual. Projetos independentes, como curtas animados ou videocliques produzidos por IAG, demonstram que textos breves ou fragmentários podem ser expandidos em sequências visuais coerentes. Em síntese, o processo do *texto ao vídeo* se configura como uma forma emergente de adaptação mediada por IA, que combina experimentação estética, expansão da narrativa e acessibilidade da produção, mas que também exige reflexão crítica sobre ética, propriedade intelectual e a natureza da coautoria entre humanos e máquinas.

Conclusões

A IAG se insere em um longo percurso das práticas de adaptação e de tradução intersemiótica, mas não como ruptura. O gesto de converter linguagens, de textos em imagens, de narrativas em encenações, de músicas em visuais, sempre fez parte da cultura. O que a IAG traz de novo é a escala e a velocidade com que esse

processo ocorre, ao permitir a transposição imediata de um enunciado textual em imagens em movimento. Essa dinâmica está intrinsecamente ligada à noção de intertextualidade. Os vídeos gerados por IAG não emergem do nada, mas de bancos de dados que condensam múltiplas referências culturais e estéticas. Cada resultado é, portanto, uma síntese de obras anteriores reorganizadas estatisticamente, o que reforça a ideia de que a criação não é originalidade pura, mas recombinação contínua.

No campo da autoria, a IAG desloca ainda mais um problema já discutido nos estudos de adaptação. Se em uma adaptação tradicional o autor já é sempre múltiplo – entre o texto de origem, o adaptador e os intérpretes, no caso da IAG essa multiplicidade se radicaliza. O *prompt* do usuário, o trabalho dos engenheiros, as imagens e narrativas presentes nos bancos de dados e os modos de funcionamento do modelo se combinam em um processo de autoria coletiva, difusa e distribuída.

Esses deslocamentos também trazem tensões políticas e éticas. A promessa de acessibilidade no processo criativo convive com a invisibilidade dos autores cujas obras compõem os *datasets* e com a concentração de poder nas empresas que detêm essas tecnologias. Assim, a aceleração da adaptação promovida pela IAG não pode ser vista apenas como inovação técnica, mas também como campo de disputa por reconhecimento, propriedade e circulação cultural.

Logo, a IAG não inaugura a adaptação como prática, mas intensifica e torna mais visíveis seus mecanismos mais centrais: a recombinação de repertórios, o deslocamento entre linguagens e a multiplicidade de vozes implicadas na criação. Ao automatizar e ampliar esses processos, a tecnologia não rompe com a tradição cultural, mas a acelera e a espelha de forma radical. No sentido da transposição textual para audiovisual, diferente da adaptação tradicional, mediada por roteiristas, diretores e animadores, a IAG automatiza o processo, produzindo imagens, vozes e montagem diretamente de um *input* textual.

O exemplo mostrado de *Showrunner* ilustra uma tendência importante para os estudos de adaptação e a crítica da IAG. Primeiramente, mostra que o texto pode ser transformado diretamente em imagem e som, com a IA assumindo funções interpretativas, estéticas e estruturais. Em segundo lugar, evidencia como o conceito de fidelidade se desloca: a adaptação deixa de ser apenas uma transposição literal, tornando-se uma coautoria híbrida entre humano e máquina. Finalmente, levanta questões éticas e culturais sobre autoria, originalidade e valor estético, ao mesmo tempo em que expandem o campo experimental e comercial da narrativa animada.

A IAG atua como extensão e aceleração das práticas de adaptação e tradução intersemiótica, transformando textos em imagens, narrativas em vídeos ou sequências visuais. Ao permitir a recombinação rápida de repertórios culturais e estéticos, a IAG evidencia a multiplicidade de vozes envolvidas na produção

e redefine a autoria, incorporando usuários, engenheiros, *datasets* e algoritmos em um processo coletivo e difuso. A tecnologia potencializa a experimentação narrativa e estética, tornando possível criar, cocriar ou reinterpretar e explorar versões alternativas de uma mesma história de forma inédita.

Referências

BARTHES, Roland. A morte do autor. *In: O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, [1967] 2004.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira, Relógio d'Água, 1991.

BENJAMON, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Tradução de Jorge Schwartz. *In: Magia e técnica, arte e política: ensaios*. 5ª ed., Brasiliense, 1987.

BENJAMIN, Walter. A tarefa do tradutor. *In: Escritos sobre mito e linguagem*, Editora 34, 2018.

BEZERRA, Daniela. Experimentações Tecnopoéticas com IA Generativa: Desafios para a Criação de Imagens Etnográficas. *In: Encontro Virtual da ABCiber*. Simpósios e Encontros da ABCiber, GT2 Estratégias de Comunicação em Ambientes Digitais, 2024.

CAMPOS, Haroldo de. Da tradução como criação e como crítica. *In: Haroldo de Campos: transcrição*, org. Marcelo Tápia e Thelma Nóbrega, Perspectiva, 2013.

CAMPOS, Haroldo de. **Das Estruturas dissipatórias à constelação**: a transcrição no lance de dados de Mallarmé. 1996.

FOUCAULT, Michel. “O que é um autor?” *In: Michel Foucault: arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento*, org. Roberto Machado, 7. ed., Forense Universitária, [1969] 2008.

GELL, Alfred. The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology. *In Anthropology, Art and Aesthetics*, Clarendon Press, 1992.

GOODFELLOW, Ian, et al. Generative Adversarial Nets. *In: Proceedings of the 27th International Conference on Neural Information Processing Systems*, vol. 2, Curran Associates Inc., 2014, pp. 2672–2680.

HERITAGE, Stuart. A New AI Service Allows Viewers to Create TV Shows. Are We Doomed? **The Guardian**, 31 May 2024, Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/article/2024/may/31/fable-showrunner-ai-tv>. Acesso em 27 ago. 2025.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 3ª ed., Ed. Cultrix, 1969.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. New York University Press, 2006.

LEU, Y., et al. **A Review on Background, Technology, Limitations, and Opportunities of Large Vision Models**. Lehigh University, 2024.

MANOVICH, Lev. The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production? In: **Critical Inquiry**, vol. 35, no. 2, 2009.

REY, Sandra. **Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais**. 2002.

SANDERS, Julie. **Adaptation and Appropriation**. 2nd ed., Routledge, Taylor & Francis Group, 2016.

South Park. Criação de Trey Parker e Matt Stone, EUA: Comedy Central, 1997–present.

XING, P. **The Simulation: All A.I. Generated South Park Episodes + The Paper**. 30 Jul. 2023. Disponível em: <https://medium.datadriveninvestor.com/the-simulation-the-paper-all-a-i-generated-south-park-episodes-ce8ad04decb7>. Acesso em 27 ago. 2025.

ZYLINSKA, Joanna. AI Art: Machine Visions and Warped Dreams. In: **Open Humanities Press**, 2020.

Zylinska, Joanna. La inteligencia artificial en la creación artística: entrevista a Joanna Zylinska por José Vertedor. **Umática: Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen**, n. 6, 2024.

Natacha de Souza

Doutoranda em Artes pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) e professora no Departamento de Design da mesma Universidade.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9632018305326219>.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-2898-8272>.

David Ruiz Torres

Professor do Departamento de História da Arte da Universidade de Málaga (Espanha) e Professor da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES no Programa de Mestrado em Artes (PPGA) (2014-2025). Doutorado em Artes pela Universidade de Granada (2013) e Pós-doutorado (PNPD/CAPES) no Programa de Pós-Graduação em Artes/Mestrado (2014-2019).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0455058699179367>.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2458-2992>.