

---

## Inteligência Artificial Generativa, Narratividade e Roteirização: Produção de Sentido no Audiovisual <sup>1</sup>

Juliana de Moraes Bento <sup>2</sup>

Henrique da Silva Pereira<sup>3</sup>

Centro Universitário Nossa Senhora do Patrocínio, Salto, SP.

### RESUMO

As plataformas digitais que utilizam Inteligência Artificial especialmente de caráter generativo (IAG) podem alterar a organização da produção audiovisual sedimentada pela indústria e academia. Com o intuito de entender a capacidade criativa da plataforma Chat GPT 3.5 na criação de enredos cinematográficos coerentes, de acordo com os paradigmas da semiótica discursiva, foram geradas sinopses de dois gêneros discursivos diferentes. A análise dos resultados mostrou enredos limitados tecnicamente, mas com certo entendimento dos elementos que compõem cada gênero. Ao comparar essas narrativas com filmes clássicos renomados nota-se que apesar destes filmes possuírem maior profundidade em detalhes em suas narrativas, ainda estão presos à configuração do próprio gênero.

**PALAVRAS-CHAVE:** Audiovisual; Inteligência Artificial Gerativa; Roteiro cinematográfico; Semiótica.

### INTRODUÇÃO

Na era da comunicação e tecnologia, presenciou-se o nascimento de um evento importante dando início a uma possível quarta revolução industrial: a Inteligência Artificial. A busca da origem desse segmento da tecnologia pode levar até Alan Turing na década de 1950, com seu artigo Computing Machinery and Intelligence (Máquinas Computacionais e Inteligência). Nesse artigo, Turing questionava a capacidade de uma máquina em pensar. Essa problemática, um tanto contemporânea, é observada nas discussões que cercam a IA até hoje. A disseminação dessas plataformas ocorreu neste século, com a maior democratização nos últimos anos, através de programas que

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual (MUDAR para o IJ que irá enviar), da Intercom Júnior – XX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

<sup>2</sup> Estudante do CEUNSP. Semestre do Curso de Cinema, email: [julianamoraes1610@gmail.com](mailto:julianamoraes1610@gmail.com).

<sup>3</sup> Doutor em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista. Orientador do trabalho. Coordenador dos Cursos de Comunicação, Artes e Design do CEUNSP., email: [henrique.pereira@ceunsp.edu.br](mailto:henrique.pereira@ceunsp.edu.br)

interagem diretamente com o público e são gratuitos (Synesthesia, Chat GPT, Dall-E). Isso gerou uma mudança no mercado mundial, forçando uma adaptação para o uso desses facilitadores e assim causando preocupações que são debatidas em diversos âmbitos, públicos e privados.

Na tentativa de compreender o que é a Inteligência Artificial, Sichman (2021) a define como uma seção da engenharia de computação que tenta solucionar determinados problemas (p.38). Entende-se que a IA é um campo de estudo que surgiu quando a informática clássica não comportava todos os problemas gerados. As ferramentas que utilizam IA, possuem algoritmos programados para determinada tarefa. Esta programação ocorre através do *machine learning* e do *deep learning*, uma técnica de aprendizagem profunda do algoritmo usando uma vasta base de dados.

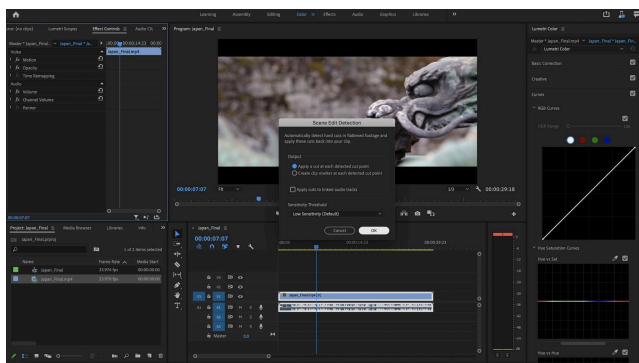
A companhia McKinsey divulgou uma pesquisa sobre a adoção de Inteligências Artificiais nas empresas do mundo todo, mostrando um cenário no qual 72% já adotaram essa tecnologia em 2024, enquanto em 2023 apenas 55% utilizavam-se dela. Esse crescimento acompanhou também o uso específico de IAGs (inteligências artificiais generativas), sendo que em 2023 era de 33%, e em 2024 tornou-se 65%. Ademais, a utilização desses meios dentro das empresas geram preocupações, principalmente em relação a substituição de determinadas mãos de obra, podendo levar a demissões em massa.

Em outras instâncias da comunicação, a IA já é amplamente utilizada. Manovich em seu artigo *AI Aesthetics (2018)*, afirma que existem alguns diferentes usos da inteligência artificial hoje em dia: 1) selecionar conteúdo dentro de uma grande base de dados; 2) conteúdo e publicidade direcionada; 3) assistência na criação e edição de conteúdo; e 4) criação totalmente autoral de conteúdo. Ao entender que existem diferentes tipos de IA, esta pesquisa se interessa especificamente pelas inteligências artificiais generativas (IAG), ou seja, ferramentas capazes de juntar e combinar informações para assim conseguir criar um novo conteúdo.

No audiovisual existem inúmeras plataformas que usam da Inteligência Artificial para auxiliar os profissionais da área a executarem suas tarefas. Elas, entretanto, possuem um papel muito mais técnico, como no programa Premiere Pro que possui a função denominada Scene Edit Detection, que sugere cortes das cenas importadas para o programa. No Photoshop, a IA permite o uso do Content Aware, que

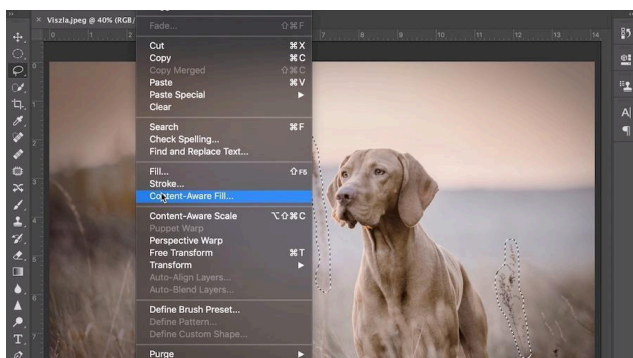
apaga elementos da imagem e preenche o fundo atrás deles, conforme figuras abaixo (Fig. 1 e Fig. 2).

[figura 1: Scene Edit Detection no Premiere Pro]



fonte: providecoalition, 2020.

[figura 2: Content Aware do PhotoShop]



fonte: creativecloud.adobe, 2023.

A plataforma Chat GPT, pertencente à companhia Open AI (pesquisa e implementa Inteligência Artificial), ganhou notoriedade entre as plataformas de IA. Seu surgimento foi em 2015 como uma empresa sem fins lucrativos, e foi responsável por lançar diversos sistemas, os mais famosos sendo, Chat GPT e o Dall-E. O Chat GPT possui um formato de *chat*. No momento em que o usuário faz o login, seus dados e o contexto das perguntas são contextualizados na formulação da resposta. Esta, é gerada como uma sequência de respostas prováveis, em uma lógica percentual e matemática, objetivando responder a pergunta do usuário. A ferramenta é limitada em seus dados, pois baseia-se no aprendizado do *big data* fornecido no momento de programação,

sendo que este possui uma limitação temporal. Isso significa que os dados que serão sistematizados e posteriormente utilizados na geração de respostas estão limitados ao momento da composição do banco de dados, implicando em respostas desatualizadas ou que apenas "inventam" respostas infundadas.

Dado o protagonismo das IAs no contexto mundial, há uma crescente necessidade de analisar seus usos em todos os âmbitos que ela alcança. Na comunicação, ainda existe um estigma em seu uso, especialmente no meio audiovisual, imperando a necessidade de uma desmistificação para entender seu papel. Nesta pesquisa, ao utilizar o Chat GPT 3.5, foram criadas quatro sinopses cinematográficas, sendo cada uma pertencente a um gênero dos dois selecionados (ação e drama), em seguida foram geradas sinopses de filmes renomados escolhidos para melhor comparação. O intuito é analisar a capacidade da plataforma em criar narrativas que se diferenciam de outras do mesmo gênero e de gêneros diferentes, assim como avaliar sua diversidade, originalidade e habilidade em criar um enredo coerente, verificando se a sinopse gerada encaixa nos parâmetros de uma narrativa clássica, conforme teorias da narrativa.

Para tanto, recorreremos ao aparato teórico-metodológico da semiótica discursiva de linha francesa, em que se examinam narrativas em diferentes linguagens a partir de um simulacro chamado percurso gerativo de sentido. Este, segundo Fiorin (1989), consiste em uma sucessão de patamares utilizados para produzir e entender o sentido em determinadas peças textuais. Para isso são definidos os níveis dessa análise que abrangem tanto elementos semânticos quanto sintáticos.

O primeiro e mais abstrato, é o nível fundamental/profundo que comporta as oposições semânticas de uma narrativa. Ou seja, as oposições de nível semântico que constituem a base de uma narrativa (vida/morte, liberdade/opressão etc), sendo que em cada narrativa uma das oposições terá valor positivo (eufórico) ou negativo (disfórico).

[...]Num nível ainda mais abstrato, temos uma oposição semântica: /parcialidade/ versus /totalidade/. Ao longo da narrativa, há uma afirmação da /parcialidade/, quando cada um dos sujeitos manifesta seu ponto de vista, sustenta-o e nega saber do outro. Em seguida, no momento em que o daroês afirma que ambos têm razão e nenhum a tem, ocorre uma negação da /parcialidade/. Depois, quando mostra que o objeto tinha faces diferentes, dá-se uma afirmação da /totalidade/. O termo /parcialidade/ é o elemento semântico que, no texto, é considerado disfórico, enquanto a /totalidade/ é vista como

---

eufórica, ou seja, o primeiro tem um valor negativo, enquanto o segundo tem um valor positivo. (1989, p.16)

O nível narrativo é mais concreto que seu anterior, porém articula categorias em uma análise ainda abstrata. Aqui, nesta instância, não existe apenas a afirmação e negação de dois estados, e sim um sujeito responsável pela mudança estabelecida no nível anterior, afirma Barros (2005, p.15). Ao analisar uma narrativa, percebe-se uma sequência canônica que consiste em quatro etapas: manipulação, competência, performance e sanção. A manipulação ocorre nas relações entre actantes. A competência é o momento da narrativa em que a personagem é dotada de um poder/fazer que a auxiliará em sua jornada: “Na fase da competência, o sujeito que vai realizar a transformação central da narrativa é dotado de um saber e/ou poder fazer. Cada um desses elementos pode aparecer, no nível mais superficial do discurso, sob as mais variadas formas.” (FIORIN, 1989, p. 23).

A performance é quando a transformação da personagem estabelecida no centro da narrativa finalmente ocorre. Segundo Fiorin (1989, p. 23).

A performance é a fase em que se dá a transformação (mudança de um estado a outro) central da narrativa. Libertar a princesa presa pelo dragão é a performance de muitos contos de fadas. Encontrar o pote de ouro no fim do arco-íris, ou seja, passar de um estado de disjunção com a riqueza para um estado de conjunção com ela pode ser uma performance.

A sanção finaliza sendo o reconhecimento dessa transformação sofrida, podendo ser negativa ou positiva: “A última fase é a sanção. Nela ocorre a constatação de que a *performance* se realizou e, por conseguinte, o reconhecimento do sujeito que operou a situação.” (FIORIN, 1989, p. 23).

O nível discursivo irá revestir tudo que foi estabelecido no narrativo e fundamental, é neste nível que as narrativas ganham identidade e se diferenciam entre si, pois ela abrange a conjugação dos aspectos da sequência narrativa com as características discursivas das personagens, o tempo e espaço e, também, o revestimento figurativo e temático do discurso. Fiorin (1989, p. 29), explica no trecho a seguir.

No nível discursivo, as formas abstratas do nível narrativo são revestidas de termos que lhe dão concretude. Assim, a conjunção com a riqueza aparecerá no nível discursivo como roubo de jóias, recebimento de uma herança, descoberta de uma mina de ouro, jogo bem sucedido na Bolsa de Valores, acerto na Quina da Loto, etc.

A narrativa será o objeto de estudo desta pesquisa. Do ponto de vista do audiovisual, a narrativa se materializa no todo de sentido do produto audiovisual, como introduzido por Flávio de Campos (2016) ao tratar do roteiro cinematográfico. Por ele, a narrativa é definida como: “o produto da percepção, interpretação, seleção e organização de elementos de uma estória”. Pode-se possuir o que ele denomina como “massa da estória”, que seria o conteúdo dela e sua essência, entretanto se não há uma linha de organização destes fatos não haverá uma narrativa. Do ponto de vista da semiótica, observa-se a narrativa como um simulacro que retrata as ações do homem sob o homem e do homem sob o mundo (GREIMAS e COURTÉS, 2008).

A sinopse cinematográfica tem a estrutura semelhante a de um resumo, seu intuito é mostrar ao espectador de forma sucinta o que é aquela peça cinematográfica. Entretanto, os elementos de um filme que são colocados em uma sinopse variam, não existindo normas sobre quais características devem ser destacadas. Além disso, sinopses cinematográficas tendem ser mais curtas do que sinopses feitas de peças textuais. A plataforma ao gerar o material solicitado fez textos consideravelmente grandes em comparação a de filmes que são vistos em cartaz.

## **GÊNERO AÇÃO**

No gênero ação, as semelhanças entre as sinopses geradas pela plataforma se tornam explícitas. Em evidência estão “Sombra da Justiça” e “Código de Honra”. A primeira sinopse narra um ex-policial, Jack Wilson, que reencontra um antigo inimigo, Vincent Rodriguez. Para limpar seu nome, Jack se junta a mais dois companheiros e inicia a investigação, assim descobrindo uma conspiração criminosa mais complexa do que poderia imaginar. A seguir, em um clímax explosivo, a equipe enfrenta o vilão. A segunda sinopse narra a jornada de um ex-soldado, Marcus Kane, que tem sua família inteira assassinada por uma gangue rival. Assim, decide voltar a ativa para vingar seus familiares, e para isso se junta a uma equipe com dois integrantes. Ao aprofundar as investigações eles descobrem uma teia de crimes maior do que eles imaginavam. Dessa forma, o clímax ocorre com o confronto entre o vilão e a equipe.

---

Seguindo o percurso gerativo de sentido estabelecido anteriormente, será analisado a princípio, o nível narrativo. É possível perceber que ambos roteiros começam da mesma maneira: são introduzidos as personagens (os dois ex-combatentes), que são obrigadas a retomarem a vida de violência devido a forças externas. A partir disso, ambas se juntam a uma equipe de dois: um homem (hacker) e uma mulher. O desenvolvimento e o final seguem semelhantes, pois nas duas narrativas é descoberto uma rede de crimes inesperada que leva a um confronto final. É perceptível os objetos-valores de ambos os protagonistas: de Jack, é limpar seu nome enquanto o do Marcus é vingar sua família. Apesar da presença de outras personagens nestas histórias, não fica claro as razões que as fazem entrar na luta.

Tendo em vista os objetivos das personagens, nota-se que o primeiro protagonista, Jack, passa de aposentado para policial novamente, impulsionado pelo retorno de um inimigo. No clímax, é citado que houve uma batalha final, porém após esse confronto não existe nenhum desfecho. Algo semelhante ocorre no segundo roteiro, tornando mais complexo entender qual foi a transformação dos protagonistas. Apesar dessa falta de conclusão, há a hipótese de que a mudança de caráter fundamental que ocorreu na narrativa é a de vida/morte, liberdade/opressão ou até mesmo obediência/rebeldia, sendo que o ato eufórico neste caso é a rebeldia, pois ambos ao se verem ameaçados pelos vilões resolvem fazer justiça com as próprias mãos.

Partindo para o nível discursivo percebe-se as maiores diferenças, entretanto diminutas neste gênero em particular. Como observado anteriormente, as personagens essencialmente são as mesmas, incluindo as coadjuvantes, sendo que a principal diferença entre elas é o perfil das duas integrantes femininas da equipe: no primeiro roteiro Sara é uma ex-parceira detetive de Jack, enquanto no segundo roteiro, Ella é uma jornalista. Ademais, as ambientações são as mesmas, ambas as histórias se passam em cidades grandes, o que pode ser uma característica do próprio gênero, mas existem muitas outras similaridades discursivas nesse caso.

Nota-se que neste gênero especificamente os nomes possuem um papel maior, isso torna-se evidente ao perceber que todas as personagens citadas possuem nome e sobrenome, no caso dos protagonistas: Jack Wilson e Marcus Kane. Essa particularidade pode ser encontrada em outros filmes do mesmo gênero (Indiana Jones, James Bond), levando à percepção que ao pesquisar sobre filmes de ação em seu banco de dados, a

plataforma notou essa característica. Além disso, os personagens coadjuvantes também possuem sobrenome, sendo que em ambas as histórias as personagens femininas tem o mesmo: Foster. O hacker da primeira narrativa possui em adição ao seu nome completo, um apelido, Max, algo que também é recorrente em filmes de ação.

Ademais, ao analisar o desfecho percebe-se que após o confronto não existe nenhum tipo de reflexão das personagens acerca suas ações (levar justiça com as próprias mãos). Isso mostra uma narrativa um tanto quanto maniqueista. Pois ao apresentar os vilões e os heróis, o enredo abordou o conflito entre eles de uma maneira rasa, na qual apenas sabe-se que os vilões cometeram um crime contra o herói (no caso do primeiro roteiro, não sabe-se exatamente qual ação do vilão levou Jack a querer detê-lo) e que por isso devem pagar, não existem informações sobre como isso ocorre ou até mesmo se há algum sentimento mais complexo por parte dos protagonistas após essa perseguição. Logo, pode-se argumentar que o tema de ambas as histórias essencialmente é o mesmo: a luta entre o bem e o mal.

A sinopse comparada deste gênero será do filme "007: Sem Tempo para Morrer" de 2021, dirigido por Cary Fukunaga. Esta também foi gerada pela mesma plataforma das anteriores:

"007: Sem Tempo para Morrer" é a mais recente e eletrizante aventura de James Bond, o lendário agente secreto britânico, que se vê arrastado de volta ao serviço ativo em meio a uma trama de conspiração global e vingança pessoal.

Depois de deixar o serviço ativo e desfrutar de uma vida tranquila na Jamaica, Bond é chamado de volta à ação quando seu velho amigo Felix Leiter, da CIA, pede ajuda para resgatar um cientista sequestrado. O que parecia ser uma simples missão de resgate se transforma em algo muito mais perigoso, levando Bond ao encontro de Safin, um vilão misterioso e letal armado com uma nova e devastadora tecnologia.

Ao longo da missão, Bond é confrontado com verdades desconcertantes sobre sua própria história e aqueles que ama. Ele reencontra Madeleine Swann, a psicóloga com quem desenvolveu um relacionamento profundo, mas também a quem ele não pode confiar completamente devido a segredos do passado.

Enquanto a trama se desenrola, Bond deve navegar por um labirinto de traições, desafios tecnológicos e ameaças globais. Com a ajuda de novos aliados, incluindo a agente Nomi, que assumiu o codinome 007



---

na ausência de Bond, ele luta contra uma conspiração que ameaça milhões de vidas.

O clímax explosivo do filme ocorre em uma instalação secreta onde Bond enfrenta Safin em um confronto final que testará os limites de sua coragem e determinação. Em uma corrida contra o tempo, Bond deve fazer sacrifícios inimagináveis para salvar o mundo e proteger aqueles que ama.

"007: Sem Tempo para Morrer" é uma emocionante e intensa adição à saga de James Bond, combinando ação de alta octanagem com drama emocional profundo, enquanto redefine o legado do agente secreto mais icônico do cinema.

A princípio, é possível enxergar que o gênero ação de todas as narrativas analisadas é o que mais apresenta semelhanças. Iniciando pelo nível discursivo, percebem-se similaridades na descrição de certos trechos da sinopse, como no clímax que a plataforma utiliza o termo “explosivo” para qualificá-lo. Além disso, a questão dos nomes das personagens, como foi citada na análise acima, é percebida nessa sinopse também.

Avaliando outros níveis da análise, as histórias são extremamente parecidas. Elementos como: os protagonistas aposentados precisarem voltar a vida de violência, a existência de uma equipe que os acompanha, e o clímax que exige um sacrifício emocionante, mostram como esses enredos analisados são similares. Ademais, o fato desses três protagonistas retomarem a vida de violência para buscar vingança ou justiça com suas próprias mãos, comprova a hipótese de que a oposição semântica nestes filmes é vida/morte, mas principalmente obediência/rebelião. Isso pois o protagonista constantemente encara a possibilidade de morrer em prol de uma motivação que, segundo as escolhas dele, tem maior significado do que permanecer em um estado de vida/obediência.

Ademais, na sinopse não fica claro o tema da narrativa, mas novamente observa-se o protagonista sendo inserido de volta na posição de enfrentar o vilão, não havendo maiores detalhes em relação a esse confronto. Apenas que ele também retornou a ação por vingança de seu passado. Isso guia a conclusão de que o tema dessa narrativa, assim como os dos roteiros previamente analisados, é a luta entre o bem e o mal.

---

## GÊNERO DRAMA

Ao analisar o gênero drama, comparamos dois roteiros gerados pela plataforma: o primeiro chamado “Além das Cicatrizes” o qual conta a história de Maria, que assumiu a fazenda de seus pais após a morte prematura deles. Com a chegada de João, um médico assombrado por seu passado, os dois se aproximam e embarcam em uma jornada de cura. Em determinado momento, eles são obrigados a enfrentar aquilo que lhes causa dor. O segundo roteiro, chamado “Caminhos Cruzados”, narra a trajetória de duas famílias, os Moraes e os Silva. Os Moraes são mais abastados e se veem sofrendo diante da perda da filha mais nova, já os Silva têm menos recursos financeiros e se veem em uma situação difícil quando o filho é acusado de um crime que não cometeu. Assim Marcelo, o pai da família Moraes, resolve aconselhar legalmente os Silva numa tentativa de redenção. Logo, as duas famílias se ajudam emocionalmente, no clímax eles confrontam as questões familiares que os assolam.

Analisando as duas sinopses, é possível perceber que o gênero drama se destacou em relação ao anterior, ambas narrativas possuem diferenças significativas uma da outra. A partir disso, percebe-se que há um número maior de personagens no segundo roteiro, com no total cinco apresentados (dois da família Moraes e três da família Silva), enquanto no primeiro roteiro são apresentados somente os dois protagonistas. Apesar do maior número de actantes na segunda história, não é entregue o objetivo de todos. Os Moraes perderam uma filha, logo entende-se que o objetivo deles é superar essa perda, entretanto quem é citado no roteiro como o personagem que toma as ações diante ao luto é o pai (Marcelo). Essa lógica é quebrada quando analisados os Silva, os três integrantes da família são expostos com seus dilemas: o pai está desempregado e lutando contra seu vício em álcool, a mãe está tentando manter sua família unida, o filho ao ser acusado de um crime que não cometeu quer se livrar dessa situação, e a família como um todo quer resolver esta última situação. Percebe-se que os dois núcleos familiares têm seus próprios objetivos.

Seguindo a mesma linha e adentrando os aspectos narrativos estabelecidos previamente, na primeira sinopse é possível analisar as vontades de ambos os protagonistas. Iniciando por Maria, é escrito que ela cuida de uma fazenda após a morte prematura de seus pais, mas além disso ela também é assombrada por um passado cheio

---

de tragédias e segredos. Já João é um médico que procura redenção de um passado ruim ao cuidar de seus pacientes, os dois criam uma relação e ao se apoiarem diante das dificuldades que sofrem, conseguem alcançar a cura juntos, apesar de não ser especificado no texto exatamente como ocorre essa superação nem os traumas (apenas que um dos traumas de Maria é a perda de seu irmão).

Dessa forma, é perceptível que todos os personagens citados estão atrás de cura e redenção. Esse aspecto fica mais explícito no parágrafo final, no qual a plataforma explica sobre o que as histórias falam. Ambas falam sobre como a união gera forças aos seres humanos conforme eles encaram determinadas situações. A partir dessa análise, entende-se que em um aspecto fundamental, a oposição semântica das duas histórias é de isolamento/coletividade, essa é a principal mudança que ocorre com as personagens que tentam superar seus problemas e necessitam de auxílio externo para isso. Incluindo a primeira narrativa, na qual as famílias não estavam literalmente sozinhas, porém estavam isoladas emocionalmente em seus estados iniciais. Para que pudessem processar seus devidos sentimentos, precisaram abrir-se emocionalmente uns para os outros.

Apesar das diferenças citadas, analisando profundamente o nível narrativo ainda é visível as semelhanças, as maiores diferenças permanecem no nível discursivo. Ambos os núcleos nas duas narrativas estão passando por momentos de superação e ao se encontrarem são obrigados a enfrentar aquilo que tanto os machucam. Nesse processo eles se deparam com segredos escondidos, mas graças à união são capazes de atingir a redenção. As distinções estão em momentos pontuais, como nos traumas que assolam as personagens: no primeiro roteiro, as questões delas estão no passado e elas estão apenas tentando superá-las, já no segundo roteiro, tudo que aconteceu com as famílias é vigente, fazendo com que as questões que eles precisam superar se tornem urgentes.

Para maiores entendimentos da qualidade narrativa destes roteiros, serão comparados com a sinopse gerada pela plataforma de "O Lado Bom da Vida" de 2012, dirigido por David O. Russel:

"O Lado Bom da Vida" é uma história emocionalmente rica e inspiradora sobre amor, redenção e a busca da felicidade, centrada em

---

personagens que lutam contra seus próprios demônios pessoais enquanto tentam encontrar um novo começo.

Pat Solitano Jr. (interpretado por Bradley Cooper) é um ex-professor que, após passar oito meses em uma instituição para pessoas com transtornos mentais, está determinado a reconstruir sua vida e reconquistar sua ex-esposa, Nikki. Pat foi diagnosticado com transtorno bipolar e sua estadia na instituição foi resultado de um surto violento após descobrir a traição de sua esposa.

De volta à casa de seus pais na Filadélfia, Pat tenta manter uma atitude positiva e vê o lado bom das coisas, apesar das dificuldades e das desconfianças de sua família e vizinhos. Sua mãe, Dolores (Jacki Weaver), e seu pai, Pat Sr. (Robert De Niro), que é um torcedor fanático do Philadelphia Eagles e acredita que seu filho é um amuleto de sorte, apoiam-no, embora estejam preocupados com suas ações impulsivas.

A vida de Pat toma um rumo inesperado quando ele conhece Tiffany Maxwell (interpretada por Jennifer Lawrence), uma jovem viúva que também luta com seus próprios problemas emocionais e psicológicos. Tiffany propõe a Pat que ele participe de uma competição de dança com ela, prometendo ajudá-lo a se reconectar com Nikki se ele aceitar. Embora relutante no início, Pat vê isso como uma oportunidade para mostrar a Nikki que ele mudou.

À medida que Pat e Tiffany passam mais tempo juntos ensaiando para a competição de dança, eles desenvolvem uma amizade profunda e começam a entender e aceitar as falhas um do outro. Pat percebe que Tiffany pode ser a chave para ele encontrar uma nova perspectiva de vida e amor.

No clímax do filme, a competição de dança torna-se um momento de redenção e revelação para ambos. Através da dança, Pat e Tiffany não só enfrentam seus medos e ansiedades, mas também descobrem um novo lado de si mesmos e um potencial para a felicidade que não tinham imaginado antes.

"O Lado Bom da Vida" é uma celebração da resiliência humana, do poder do amor e da importância de ver além das falhas para encontrar a verdadeira beleza e conexão nas pessoas. É uma história que nos lembra que, apesar das adversidades, sempre há esperança e sempre podemos encontrar o lado bom da vida.

Tendo em vista este enredo, acompanha-se a narrativa de duas pessoas que possuem um passado conturbado e no presente lidam com as consequências dessas situações. Após se conhecerem, auxiliam um ao outro no processo de redenção e superação desses traumas. A partir disso, é possível perceber semelhanças entre os roteiros gerados pela plataforma e o de David O. Russel, pois nas duas narrativas

---

analisadas previamente, também foram criados personagens que possuíam bagagem emocional (principalmente as personagens da segunda narrativa).

No roteiro do filme os actantes possuem um objeto-valor mais elaborado, principalmente Pat, que inicialmente quer reconquistar sua ex-esposa. Mas essencialmente o que todos os personagens dessas narrativas querem, é superar esse momento de sofrimento a qual estão passando. A partir dessa observação, é levantada a hipótese de que a oposição semântica nessa narrativa, assim como nas outras escritas pela plataforma neste gênero, é a mesma: isolamento/inclusão, pois novamente é observado a união de pessoas que leva os protagonistas à redenção.

O nível discursivo não se destaca nesta sinopse como em outras narrativas geradas pela própria plataforma, porém ainda é o nível que mais possui distinções dos outros enredos. Aspectos do passado de cada personagem são diferentes entre as três sinopses, nas narrativas geradas pela plataforma não existe um grande aprofundamento no trauma de cada um, aqui fica explícito que Pat lida com o surto engatilhado pela traição da esposa e Tiffany com o luto pelo marido. Além de outros detalhes que fazem com que essa sinopse se destaque: competição de dança, a maneira como os dois se conhecem, os personagens coadjuvantes, e as características dos próprios protagonistas, como o diagnóstico de Pat.

Nota-se que o tema dos enredos são muito semelhantes, se nos roteiros originais da plataforma as personagens precisavam da ajuda de algum companheiro para lidarem com suas questões emocionais, aqui também. Nessa narrativa, Tiffany possui apoio para lidar com seu luto e ajuda Pat a superar seu problema com a raiva, assim como superar sua ex-esposa. Nos outros roteiros analisados, Maria e João lidam com o trauma que existe em seu passado, assim como a família Moraes atinge redenção ao auxiliar os Silvas. Logo, entende-se que o roteiro quer comunicar ao leitor que qualquer dificuldade pode ser superada quando se tem a companhia certa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Após analisar as narrativas do Chat GPT juntamente com as geradas pela plataforma porém pertencentes a roteiristas renomados, percebem-se distinções na originalidade de sinopses dentro de cada gênero. Em gêneros como ação, foram

apontados aspectos que destacam a repetição em todos os níveis de sentido. A categoria possui restrições em seu nível narrativo, ou seja, pela natureza de seu gênero ela precisa cumprir certos requisitos. As narrativas de ação brincam com aspectos épicos e com a figura do herói, necessitam de certos elementos explosivos, assim como um grande sacrifício que irá provar a coragem do protagonista. Logo, ao analisar isso compreende-se que a níveis narrativos esse gênero cinematográfico está preso a certos padrões. O gênero drama é o que mais se destacou ao comparar as narrativas da plataforma com a de um roteirista. Apresentando pouca compartimentalização, possui uma natureza mais flexível. O que une os filmes deste segmento é o fato de narrarem situações extremamente humanas, ou seja, a comoção do público ocorre através da empatia do espectador ao assistir situações cotidianas e as consequências sociais e emocionais delas. O filme dramático pode variar narrativamente pois seu único compromisso é com a realidade. Isso guia a conclusão de que as sinopses deste gênero possuem maior distinção devido a este fator.

Apesar da falta de detalhes das sinopses redigidas pela plataforma, entende-se que a capacidade desta em não conseguir gerar narrativas bem estruturadas e diversas pode mudar com base no *machine learning* que essas plataformas estão submetidas. Observou-se principalmente o conhecimento do *chat* sobre as características de gêneros cinematográficos, usando elementos pontuais que os destacam uns dos outros. Ademais, a dominância nos quesitos de gênero da ferramenta leva ao questionamento acerca das narrativas feitas tradicionalmente e o quão comprometidas com a originalidade elas estão, principalmente pelas semelhanças narrativas de determinadas sinopses com as redigidas pela ferramenta.

## REFERÊNCIAS

BARROS, D. L. P. de. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Editora Ática, 2005.

CAMPOS, F. de. **Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. [S.L.]: Editora Schwarcz - Companhia das Letras, 2016.

FIORIN, J. L. **Elementos da análise do discurso**. São Paulo: Editora Contexto (Editora Pinsky Ltda.), 1989.

GREIMAS, A. J. COURTÉS, J. **Dicionário de Semiótica**. [S.L.]: Editora Contexto, 2008.

MANOVICH, L. **AI Aesthetics**. Strelka Press, 2018.

RAMOS, Marien. **Uso de Inteligência Artificial aumenta e alcança 72% das empresas, diz pesquisa**. CNN, [S.L.], 08/06/2024.

SICHMAN, Jaime Simão. **Inteligência Artificial e Sociedade: avanços e riscos**. [S.L.], v. 35, n. 101, p. 37-49, abr. 2021.

## **FILMOGRAFIA**

LADO bom da vida. Direção: David O. Russel. Produção: Bruce Cohen, Donna Gigliotti e Jonathan Gordon. Estados Unidos: The Weinstein Company e Mirage Enterprises, 2012. 1 DVD (122 min).

007 - Sem Tempo para Morrer. Direção: Cary Fukunaga. Produção: Barbara Broccoli e Michael G. Wilson. Estados Unidos: Metro-Goldwin-Mayer e Eon Productions, 2021. 1 vídeo (163 min).