
Animação sem câmera: rupturas e continuidades através do uso de Inteligência Artificial¹

Taís de Barros²
Roberto Tietzmann³

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS

Resumo

A comunicação investiga as animações geradas por Inteligências Artificiais Generativas, analisando a relação com as técnicas tradicionais. Comparou estilos como os Irmãos Fleischer, Studio Ghibli e Pixar, com resultados produzidos a partir de descrições geradas pela ferramenta Joy-Caption-Beta-One e aplicadas como prompts no modelo Google Veo 3. A análise evidencia que, enquanto a animação tradicional buscava a transparência narrativa e a expressividade autoral, as IAGs oscilam entre tentativas de imitação desses efeitos e uma opacidade resultante de falhas, repetições e distorções visuais. Os resultados apontam para uma estética média, com apagamento de traços estilísticos e redução da autoria, levando a narrativas que simulam linearidade, mas carecem de intencionalidade dramática e densidade simbólica.

Palavra-chave: cinema; animação; inteligência artificial; comunicação.

Embora a realização audiovisual esteja associada ao uso de câmeras, a animação conta com práticas distintas. Artistas como Norman McLaren em “Begone Dull Care” (1949), criaram animações com arranhões, pinturas e colagens diretamente na película exemplificando o que Xavier (2005) definiria como opacidade, tornando os espectadores cientes dos artefatos e dispositivos que elaboravam as obras, distantes da transparência à narrativa presente na animação dos grandes estúdios.

Questionamos se as recentes animações geradas por Inteligências Artificiais Generativas (IAG), tecnologias capazes de gerar conteúdos com um grau de originalidade (Unesco, 2024) podem ser compreendidas como uma ruptura e uma continuidade desta tradição técnico-criativa, reproduzindo traços e estilos enquanto

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS. E-mail: tais.barros.rs@gmail.com.

³ Doutor em Comunicação, professor titular e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. Coordenador do grupo de pesquisa ViDiCa. E-mail: rtietz@pucrs.br.

abstraem seu fundamento. Esta proposta é parte de uma pesquisa de doutorado em andamento.

Para responder, elaboramos uma metodologia exploratória (Gil, 2008): a) definição de três estilos de referência a partir da história da animação: Irmãos Fleischer, Studio Ghibli e 3D da Pixar ; b) coleta de fotogramas destas obras: Princesa Mononoke (1997), Ratatouille (2007) e Branca de Neve (1933); c) uso da ferramenta de IA Joy-Caption-Beta-One para descrever as imagens, escolhida pelo detalhismo; d) uso das descrições como prompts para vídeos no modelo Google Veo 3, por sua qualidade de geração, na figura 1; e) discussão dos resultados.

Figura 1: Fotogramas originais e recriados com o Google Veo 3.



fonte: autores, a partir de fotogramas e Google Veo

Observamos que os vídeos gerados tendem a um resultado estético médio. Evidenciam um apagamento do traço autoral, substituído por uma estilização genérica. Na Figura 1, os elementos centrais dos quadros permanecem reconhecíveis, mas esvaziados de sua especificidade estilística. Na terceira linha, o palhaço 2D vira 3D e a modelagem homogênea o que era singular.

Podemos situar as IAGs em um estágio promissor, mas ainda incompleto. Na animação tradicional, nosso ponto de partida, o efeito de transparência era frequentemente alcançado por meio da fluidez da movimentação, da coerência do

espaço ficcional e da lógica narrativa linear. As IAGs adicionam uma camada adicional de opacidade. Quando utilizadas para simular estilos ou replicar padrões de movimentação realista, mantém uma busca à transparência, com a promessa de automatização de processos criativos. Mas, quando os resultados gerados evidenciam falhas, repetições mecânicas ou distorções visuais características do processo de geração, a experiência tende à opacidade, revelando os limites e a lógica da máquina. Em ambos os casos, a relação entre espectador e imagem animada é mediada por uma nova camada técnica cuja visibilidade ou invisibilidade passa a ser um dos critérios estéticos em jogo e o prazer de ver uma animação sofre com esta opacidade. Podemos, assim, afirmar que o jogo de continuidades e rupturas é atualizado aqui.

Identificamos uma tendência à estruturação narrativa baseada em probabilidades e repetições, não necessariamente guiadas por intencionalidade dramática. Em vez de um gesto autoral que constrói começo, meio e fim com propósito, temos sequências que apenas imitam a linearidade clássica, sem a densidade emocional ou simbólica da montagem cinematográfica. Em outras palavras, há um simulacro de continuidade narrativa, mas sem a mediação significativa do autor, limitando o potencial expressivo da linguagem audiovisual.

Referências

- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- HUGGING FACE. Joy Caption Beta One. Disponível em: <https://huggingface.co/spaces/fancyfeast/joy-caption-beta-one>. Acesso em: 17 jun. 2025.
- UNESCO. **Guia para a IA generativa na educação e na pesquisa**. Paris: Editora UNESCO, 2024. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000390241>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.