

NOVAS ESTÉTICAS DA TELEDRAMATURGIA NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: A MEMÓRIA AFETIVA E A SIMULAÇÃO ALGORÍTMICA EM CENAS DE ÊTA MUNDO MELHOR! E TRÊS GRAÇAS

João Paulo Hergesel¹

Ana Catarine Mendes da Silva²

Resumo: Este artigo investiga a reconfiguração estética da teledramaturgia brasileira mediada pela Inteligência Artificial (IA), analisando a tensão entre o realismo naturalista do gênero e a artificialidade das inserções algorítmicas. O objetivo é compreender se a IA atua apenas como recurso técnico ou se inaugura uma nova instância de performance sintética. Metodologicamente, adota-se uma análise qualitativa e comparativa da imagem, focada na mise-en-scène e nos indícios de pós-produção, complementada por um mapeamento de recepção na rede social X. O corpus é composto por duas cenas emblemáticas de 2025: a antropomorfização cômica do burro Policarpo em Êta Mundo Melhor! e o rejuvenescimento facial (de-aging) dos personagens de Três Graças. O referencial teórico articula a noção de telenovela como matriz cultural (Martín-Barbero; Lopes) com conceitos de ontologia da imagem digital, como a passagem do índice ao modelo (Telles). Os resultados apontam uma dicotomia na recepção: enquanto a agência animal simulada gerou engajamento pelo humor, o rejuvenescimento humano foi rejeitado como uma “máscara digital” que rompe a imersão emocional. Conclui-se que a teledramaturgia entra em uma era de “realismo sintético”, em que o deslumbramento técnico do “cinema de atrações” (Castanheira; Erthal) ainda conflita com a demanda do público pela organicidade e verdade cênica, exigindo um novo pacto ficcional entre a memória afetiva e a simulação algorítmica.

Palavras-chave: Estudos de televisão; Ficção televisiva; Telenovela brasileira; Inteligência artificial.

¹ Professor da Escola de Linguagem e Comunicação da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas) e pesquisador do Programa de Desenvolvimento Humano e Integral da mesma instituição. Pesquisador de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa SOLARIS – Solidariedade, Ações Responsáveis e Inovação Social (CNPq/PUC-Campinas). E-mail: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1145-0467>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0081045915422658>

² Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Membro do Grupo de Estudos sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais (Genecine/Unicamp) e do Grupo de Estudos do Horror e do Insólito na Comunicação (Universidade Anhembi Morumbi). Graduada em Relações Públicas pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas), foi bolsista do Fundo de Apoio à Iniciação Científica (FAPIC/Reitoria). E-mail: catarinemendes0608@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4904-1239>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0099919083708632>

NEW AESTHETICS OF TELEVISION DRAMATURGY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: AFFECTIVE MEMORY AND ALGORITHMIC SIMULATION IN SCENES FROM *ÊTA MUNDO MELHOR!* AND *TRÊS GRAÇAS*

Abstract: This article investigates the aesthetic reconfiguration of Brazilian television dramaturgy mediated by Artificial Intelligence (AI), analyzing the tension between the genre's naturalistic realism and the artificiality of algorithmic insertions. The objective is to understand whether AI acts merely as a technical resource or if it inaugurates a new instance of synthetic performance. Methodologically, a qualitative and comparative image analysis is adopted, focused on *mise-en-scène* and post-production traces, complemented by a reception mapping on the social network X. The corpus consists of two emblematic scenes from 2025: the comic anthropomorphization of the donkey Policarpo in *Êta Mundo Melhor!* (The Better Side of Life!) and the facial de-aging of characters in *Três Graças* (The Three Graces). The theoretical framework articulates the notion of the telenovela as a cultural matrix (Martín-Barbero; Lopes) with concepts of digital image ontology, such as the shift from index to model (Telles). The results point to a dichotomy in reception: while the simulated animal agency generated engagement through humor, human de-aging was rejected as a "digital mask" that disrupts emotional immersion. The findings showed that television dramaturgy is entering an era of "synthetic realism," wherein the technical spectacle of the "cinema of attractions" (Castanheira; Erthal) still conflicts with the public's demand for organicity and scenic truth, requiring a new fictional pact between affective memory and algorithmic simulation.

Keywords: Television studies; Television fiction; Brazilian telenovela; Artificial intelligence.

Introdução

A produção audiovisual contemporânea atravessa um ponto de inflexão decisivo com a popularização e o refinamento das ferramentas de Inteligência Artificial (IA). Historicamente, a teledramaturgia brasileira consolidou sua indústria apoiada em um vigoroso *star system* e na excelência da direção de arte física. Randal Johnson (2017) descreve como a TV Globo, principal produtora de telenovelas do Brasil, investiu pesadamente na criação e manutenção de um *star system* que garantia a fidelidade do público e a atração de anunciantes: a emissora contratava atores em regime de exclusividade a longo prazo, transformando-os em celebridades nacionais e figuras centrais de suas narrativas. Além disso, a qualidade técnica, incluindo cenografia, figurino e maquiagem, sempre foi um ponto forte, como aponta Luciano Correia dos Santos (2011), a respeito do “padrão Globo de qualidade”: a busca pelo realismo ou por estéticas grandiosas em produções de época, por exemplo, é uma marca registrada que diferencia a produção brasileira no mercado internacional e contribui para a imersão do telespectador.

O ano de 2025, contudo, parece marcar a institucionalização de um novo paradigma: a integração de fluxos de trabalho baseados em Redes Adversárias Generativas (GANs) e *Computer-Generated Imagery* (CGI) assistido por aprendizado de máquina. Não estamos mais diante de uma tecnologia de nicho ou experimental, mas de um recurso onipresente que vem reconfigurando a pós-produção televisiva, permitindo manipulações imagéticas com velocidade e precisão até então inéditas.

No entanto, a inserção dessas tecnologias no tecido da telenovela impõe desafios singulares. Diferentemente do cinema de fantasia ou de ficção científica, em que a suspensão da descrença aceita o fantástico, a telenovela opera predominantemente sob a égide do naturalismo e do melodrama cotidiano. Conforme aponta Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2021), a telenovela brasileira estabelece um pacto de leitura calcado na verossimilhança com a vida ordinária, muitas vezes se aproximando de uma narrativa documentarizante, abordando questões sociais com ações socioeducativas. Para Jesús Martín-Barbero (1988), é nessa proximidade com o real e no reconhecimento cultural que reside a força do melodrama latino-americano.

Surge, assim, uma tensão produtiva entre o realismo fotográfico, imperativo para a identificação da audiência com a trama, e a inevitável artificialidade ou plasticidade das inserções digitais.

O espectador de 2025, letrado visualmente por décadas de televisão, encontra-se agora diante de imagens que habitam o limiar do “vale da estranheza”, em que a perfeição técnica do algoritmo por vezes colide com a organicidade esperada da performance humana e animal. Segundo a revisão crítica realizada por Shensheng Wang, Scott O. Lilienfeld e Philippe Rochat (2015), o conceito de “vale da estranheza” (*uncanny valley*), proposto originalmente pelo roboticista Masahiro Mori em 1970, descreve uma relação não linear entre o grau de antropomorfismo de uma entidade artificial e a resposta emocional do observador humano. A hipótese postula que, à medida que um objeto (seja um robô ou uma representação digital) se torna visualmente mais semelhante ao humano, a afinidade tende a aumentar; contudo, ao atingir um limiar de realismo muito elevado, mas ainda imperfeito, ocorre uma queda abrupta na aceitação, substituindo a empatia por sensações de estranhamento, desconforto e repulsa, decorrentes da dissonância cognitiva provocada por falhas sutis na mimese biológica.

Baseado nesse contexto, este artigo objetiva investigar o uso da IA na teledramaturgia atual como recurso que transcende a função utilitária de otimização orçamentária ou correção de falhas de filmagem. Questionamos se a inteligência artificial começa a operar como uma ferramenta de expansão estética, criando camadas de sentido narrativo impossíveis de serem alcançadas pelos meios tradicionais. Por essa lógica, indagamos se a tecnologia deixa de ser apenas um recurso de pós-produção para se tornar uma instância de *performance*. Para pesquisar esse fenômeno, tomamos como estudo de caso duas produções que ilustram facetas distintas dessa revolução silenciosa: *Êta Mundo Melhor!* (TV Globo, 2025) e *Três Graças* (TV Globo, 2025).

Êta Mundo Melhor! (TV Globo, 2025), escrita por Walcyrr Carrasco e Mauro Wilson sob direção artística de Amora Mautner, apresenta-se como sequência direta de *Êta Mundo Bom!* (TV Globo, 2016). A trama de época, ambientada em 1954, acompanha o protagonista Candinho (Sergio Guizé) que, após enviuvar e perder a mãe, empreende uma jornada otimista em busca do filho desaparecido, mantendo o burro Policarpo

(papel interpretado pela jumenta Juliana) como fiel escudeiro e eixo central do humor picaresco da obra. Em contrapartida, a telenovela das 21 horas, *Três Graças* (TV Globo, 2025), criada por Aguinaldo Silva, Virgílio Silva e Zé Dasilva, com direção artística de Luiz Henrique Rios, aposta no melodrama social realista. A narrativa entrelaça as trajetórias de três gerações de mulheres – Gerlucce (Sophie Charlotte), Lígia (Dira Paes) e Joelly (Alana Cabral) – na periferia de São Paulo, envolvendo segredos familiares e problemas sociais, como falsificação de medicamentos.

Neste artigo, primeiramente, analisamos uma cena de *Êta Mundo Melhor!* (TV Globo, 2025), observando como a IA foi utilizada para conferir agência e intencionalidade cômica ao burro Policarpo na cena de ataque à personagem Cunegundes, criando uma atuação animal sintética. Em um segundo momento, analisamos uma cena de *Três Graças* (TV Globo, 2025), examinando o *flashback* que rejuvenesce os personagens Lígia e Joaquim em cerca de quinze anos, discutindo as implicações do *de-aging*³ na construção da memória e na performance do ator. Em ambos os casos, buscamos compreender como a IA renegocia o pacto ficcional entre a tela e o público.

Um dado relevante para a compreensão política e estética deste fenômeno reside na postura institucional da emissora. Diferentemente de produções cinematográficas globais que costumam capitalizar o uso de tecnologias de ponta como ferramenta de *marketing* e distinção técnica, a TV Globo não emitiu comunicados oficiais confirmando, negando ou detalhando os processos empregados nas sequências aqui estudadas. Até o momento da escrita deste artigo, não localizamos materiais de *making of* ou créditos técnicos específicos que revelassem a engenharia dos *prompts* ou as ferramentas de *software* utilizadas. Esse silêncio estratégico sugere uma tentativa de

³ De acordo com Kathleen Loock (2022), o *de-aging* pode ser conceituado como um processo de efeitos visuais predominante no cinema contemporâneo de Hollywood, destinado a fazer com que atores pareçam significativamente mais jovens na tela do que sua idade real. Segundo a autora, essa prática transcende a simples maquiagem digital (“cosméticos digitais” para suavizar rugas), evoluindo para complexas criações de CGI e captura de performance que permitem a “juvenilização” dos astros. Loock (2022) analisa o *de-aging* não apenas como uma ferramenta técnica para solucionar desafios narrativos — como *flashbacks* ou tramas de viagem no tempo sem a troca de elenco —, mas como um fenômeno que reconfigura a ontologia da imagem cinematográfica na era pós-verdade. Ao situar-se entre o realismo perceptivo e a manipulação digital (similar aos *deepfakes*), o *de-aging* desafia a linearidade temporal e a memória do público, criando uma tensão entre a performance indexical do ator e sua reconstrução sintética, o que acaba por remodelar a própria compreensão de tempo e envelhecimento no cinema.

naturalização da intervenção algorítmica, tratando-a como uma camada invisível da diegese, o que reforça a opacidade da produção. Tal ausência de transparência torna imperativa a adoção de uma abordagem investigativa imanente, focada nos indícios visuais e rastros deixados na tela, uma vez que a “caixa-preta” do processo criativo, como nomeia Luiza Carolina dos Santos (2017), permanece inacessível ao escrutínio público.

Diante disso, este trabalho se ancora metodologicamente na abordagem qualitativa de análise televisiva, com foco na estética da imagem, guiado pelos métodos de pesquisas capitaneadas por Magno *et al.* (2019; 2021; 2025). Como não temos acesso aos *prompts* originais ou aos códigos-fonte da TV Globo, a análise ocorrerá de modo imanente, isto é, focada na *mise-en-scène*, buscando os “rastros” da IA na imagem final. Para tal, adotamos um protocolo de análise em que, primeiramente, realizamos uma decupagem analítica de ambas as cenas, observando a textura da pele e do pelo, a fluidez dos movimentos, a iluminação e a interação física, buscando identificar possíveis falhas ou perfeições excessivas da “costura” digital. Em seguida, comparamos os momentos gerados com auxílio de IA a outros momentos da mesma cena sem esse recurso, a fim de verificar o que se ganhou em expressividade cômica e o que se perdeu em veracidade biológica, na cena 1, e como o que microexpressão facial e a vivacidade do olhar foram afetadas, na cena 2. Por fim, mapeamos brevemente a repercussão na rede social X no dia da exibição, tentando verificar se o público percebeu, aceitou ou reclamou do “vale da estranheza” criado.

A telenovela como matriz cultural e narrativa da nação

Para compreender o impacto da Inteligência Artificial na teledramaturgia contemporânea, é fundamental, primeiramente, situar a telenovela não apenas como um produto de entretenimento massivo, mas como uma instância central de mediação cultural na América Latina. Diferentemente de uma visão que reduziria o gênero a uma simples fórmula industrial, Martín-Barbero (1988) propõe que a força da telenovela reside em sua capacidade de operar como uma “matriz cultural”. Para o autor, o sucesso

do formato não se deve apenas à imposição de mercado, mas à fidelidade a uma memória melodramática que articula as demandas sociais e as dinâmicas culturais das classes populares, muitas vezes rejeitadas pelo discurso letrado oficial.

No contexto brasileiro, essa articulação ganhou contornos industriais e estéticos específicos. Silvia Borelli (2001) argumenta que a telenovela se estabeleceu como um “território de ficcionalidade” fundamental para o projeto de modernização do país. A autora destaca que o gênero evoluiu tecnicamente e narrativamente, tornando-se um elemento de mediação indispensável entre as instâncias de produção e o cotidiano dos receptores. Não se trata, portanto, de um formato estático; a telenovela brasileira construiu sua hegemonia justamente por sua capacidade de transformação e adaptação tecnológica ao longo das décadas.

Essa onipresença transformou a telenovela em um fórum privilegiado de discussão sobre a identidade nacional. Esther Hamburger (2011) avança nessa discussão ao postular que as novelas oferecem “interpretações do Brasil”. A autora desafia a visão de que a teledramaturgia seria mera alienação ou repetição de ideologias dominantes; ao contrário, ela sugere que as tramas operam negociações complexas sobre raça, classe e gênero, tornando-se documentos essenciais para entender o pensamento social brasileiro contemporâneo e as tensões da esfera pública.

É nessa interseção entre o entretenimento e a função social que Lopes (2021) situa a telenovela como um “recurso comunicativo” e uma “narrativa da nação”. A autora reforça que a ficção seriada brasileira transcendeu a tela para se tornar um espaço de reconhecimento e pertencimento, onde o país se vê, se debate e se reconfigura diariamente. A longevidade do formato e sua penetração em todas as classes sociais conferem a ele um poder de agendamento social (como a discussão sobre direitos humanos) que poucos produtos culturais possuem.

A vitalidade dessa matriz cultural é tamanha que sua influência ultrapassa as fronteiras geográficas, mantendo seu poder de vínculo mesmo em contextos de diáspora. Helen Emy Nochi Suzuki e Maria Cristina Palma Mungioli (2015), ao investigarem a recepção de telenovelas por imigrantes brasileiros no Japão, demonstram como o gênero atua na reconstrução de identidades e na manutenção do laço com a cultura de origem. O estudo corrobora a tese de Martín-Barbero (1988) sobre

a persistência da memória cultural, provando que a telenovela continua a ser um “lugar” onde o sujeito se reconhece, independentemente das transformações tecnológicas de suporte ou transmissão.

Portanto, ao analisarmos a entrada da Inteligência Artificial na produção de telenovelas, não estamos lidando apenas com uma atualização técnica de efeitos visuais, mas intervindo em um sistema simbólico complexo, consolidado historicamente como o principal espelho, ainda que distorcido e agora sintético, da sociedade brasileira.

A imagem na era algorítmica: do índice ao modelo

A integração da Inteligência Artificial nos fluxos de produção audiovisual impõe uma ruptura ontológica naquilo que compreendemos como imagem técnica. A teledramaturgia tradicionalmente se apoiou na credibilidade da fotografia e do vídeo, isto é, mídias de natureza indexical, que guardam um rastro físico da luz refletida pelos objetos; contudo a imagem gerada ou alterada por IA opera sob uma lógica radicalmente distinta. Márcio Telles (2025) define essa transição como a passagem “do índice ao modelo”: para o autor, as imagens sintéticas atuais não representam um referente externo existente no mundo físico, mas são visualidades autorreferenciais, construídas a partir de padrões estatísticos inferidos de vastos bancos de dados. Nesse sentido, o rosto rejuvenescido de um ator ou a textura de um animal digital não são capturas do real, mas sim a materialização de uma probabilidade matemática.

Essa mudança de paradigma desloca a produção de imagens de um regime de mimese (cópia da realidade) para um regime de simulação, o que acarreta profundas implicações sobre a autoria e o controle criativo. José Cláudio Siqueira Castanheira (2025) argumenta que é necessário superar a visão antropocêntrica que considera a tecnologia apenas como ferramenta passiva, reconhecendo a existência de uma “agência não humana”. No contexto da produção assistida por IA, o algoritmo não apenas executa ordens, mas participa ativamente da decisão estética, introduzindo uma camada de “atuação” técnica que escapa, muitas vezes, à intencionalidade direta do diretor ou do artista humano.

Contudo, essa agência maquínica opera frequentemente sob um manto de opacidade. Santos (2017) alerta para a natureza de “caixa-preta” desses sistemas, regidos pelo que denomina “prescrição maquínica”. A automação dos processos criativos tende a ocultar as complexas infraestruturas materiais e as decisões éticas embutidas no código, naturalizando uma estética padronizada que o espectador consome como mágica tecnológica. Na teledramaturgia, entendemos que isso significa que as escolhas sobre como um rosto deve parecer jovem ou como um animal deve se mover são, em parte, ditadas por modelos pré-treinados, muitas vezes enviesados por padrões hegemônicos.

Essa tensão entre o visível (o espetáculo da imagem) e o invisível (o processamento de dados) aproxima a estética da IA daquilo que Castanheira e Ana Amélia Erthal (2011) identificam como “cinema sensível” ou uma retomada do “cinema de atrações”: a imagem algorítmica convoca o espectador a uma experiência sensorial de espanto diante do artifício, suspendendo momentaneamente a imersão narrativa em favor da apreciação da proeza técnica.

Além disso, cabe apontar que a adoção dessas tecnologias na televisão brasileira não ocorre de forma passiva. Gabriel Pereira, Bruno Moreschi, André Mintz e Giselle Beiguelman (2023) sinalizam que o Sul Global possui uma trajetória histórica de antagonismo e apropriação crítica das tecnologias do Norte. Com isso, assumimos que a inserção da IA na telenovela, um produto industrial periférico de alcance massivo, pode ser lida, portanto, não apenas como submissão técnica, mas como um campo de disputa em que o “realismo sintético” (Telles, 2025) é negociado com as demandas locais de representação e afeto.

Ficção televisiva seriada e realidade sintética

A transição dos regimes de imagem discutida anteriormente encontra na ficção televisiva seriada um campo de experimentação acelerada. A incorporação de sistemas de Inteligência Artificial na cadeia produtiva do audiovisual não se restringe mais a efeitos isolados de pós-produção, mas reconfigura a própria lógica do trabalho criativo.

Filipe Cabral de Lima (2025) observa que ferramentas baseadas em Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLMs) já impactam a pré-produção, auxiliando na estruturação de roteiros e na otimização de processos que antes dependiam exclusivamente da cognição humana. Corroborando essa visão, Ana Priscila Cayres de Oliveira e Richard Perassi Luiz de Sousa (2024) apontam que a popularização de plataformas de IA generativa democratizou o acesso a recursos visuais complexos, permitindo que a criação de narrativas audiovisuais ocorra em um ambiente híbrido, onde a barreira entre o profissional e o amador, ou entre o real e o simulado, torna-se cada vez mais porosa.

No contexto específico da teledramaturgia, Ligia Prezias Lemos (2025) argumenta que a adoção dessas tecnologias responde às demandas de um formato industrial de alto volume e velocidade. A autora destaca que a IA na ficção seriada apresenta aplicações que vão da gestão de metadados à geração de cenários virtuais, mas alerta para os desafios éticos e estéticos dessa implementação. A eficiência algorítmica tenciona o “toque humano” tradicionalmente associado à autoria artística, exigindo uma reavaliação do papel dos criadores diante de ferramentas que podem tanto expandir quanto padronizar o imaginário ficcional.

Um dos pontos mais críticos dessa expansão reside no uso de *deepfakes* e recriações digitais de figuras humanas, tensionando as fronteiras entre memória, luto e entretenimento. Ao analisarem o comercial *Volkswagen 70 Anos*, que utilizou IA para promover um encontro impossível entre a cantora Elis Regina (falecida) e sua filha Maria Rita, os autores Laryssa Gabellini, Maurício João Viera Filho e Mariana Ramalho Procópio (2024) identificam o surgimento de dilemas éticos inéditos. Os autores sugerem que, embora a tecnologia tenha sido mobilizada para evocar emoção e nostalgia, ela levanta questões sobre o consentimento póstumo e a manipulação da imagem como mercadoria afetiva. Esse caso serve de precedente fundamental para compreendermos o uso do rejuvenescimento digital em tramas ficcionais, onde a manipulação temporal do corpo do ator visa produzir um efeito de “verdade emocional” através de uma mentira técnica.

Por fim, a relação do público com essas “narrativas sintéticas” demonstra uma complexidade que ultrapassa a rejeição ou a aceitação passiva. Diogo Pereira da Silva

(2025), ao estudar o fenômeno *Pé de Chinesa*, uma telenovela fictícia inteiramente gerada por IA e disseminada como meme nas redes sociais, propõe que estamos vivenciando uma era de pós-verdade narrativa. O autor nota que o público engaja com a ficção sabendo de sua natureza artificial, borrando deliberadamente os limites entre o fato e a invenção algorítmica. Isso indica que o espectador contemporâneo já possui um letramento visual que o permite transitar por essas realidades sintéticas, aceitando o artifício (seja um burro digital ou uma novela que nunca existiu) como parte legítima do jogo ficcional, desde que a narrativa cumpra sua função de entretenimento e conexão social.

O burro que ri: o uso de IA para antropomorfização de emoções

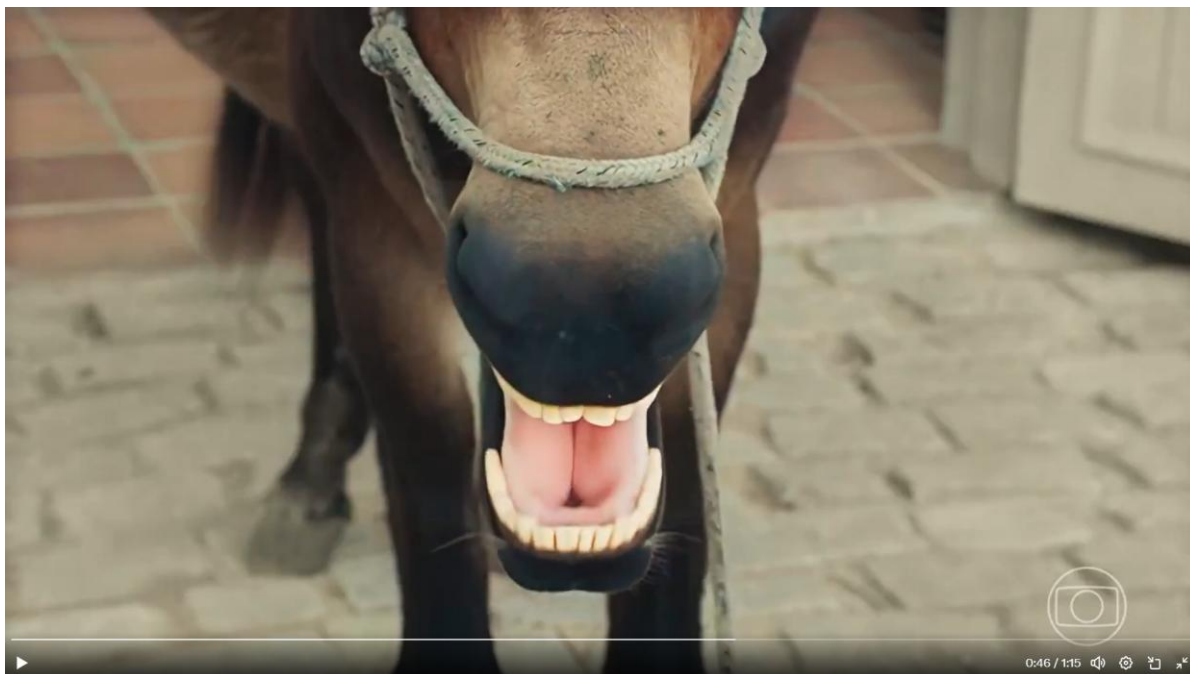
Na telenovela *Êta Mundo Melhor!*, a figura do burro Policarpo deixa de ser apenas um elemento cênico para assumir uma agência narrativa própria. Para compreender o peso dramático e cômico da intervenção algorítmica, é preciso situar a dinâmica de antagonismo que rege o núcleo caipira da trama: de um lado está Policarpo, não apenas um animal de carga, mas o escudeiro fiel e confidente do protagonista Candinho, simbolizando a lealdade e a pureza rústica; de outro, encontra-se Cunegundes (Elizabeth Savala), a matriarca autoritária apelidada de “Boca de Fogo”. Caracterizada pela ganância e pelo oportunismo, Cunegundes tolera a presença do animal apenas como meio para acessar a fortuna de Candinho.

A cena que foi ao ar em 10 de julho de 2025 destaca um momento que poderia ter sido rotineiro: uma fotografia “em família”, com Policarpo no centro; Candinho e Cunegundes a seu lado. O que foge ao esperado e atinge o ápice cômico é o momento em que o burro morde a vilã, que não é um evento aleatório, mas o clímax de uma tensão diegética acumulada. A mordida, aqui, funciona como uma justiça poética, e o riso subsequente materializa o escárnio do animal diante da hipocrisia humana, transformando Policarpo em um agente moral da narrativa.

A análise dessa sequência revela uma operação técnica de hibridização: o corpo do animal é profílmico (um burro real presente no set), mas sua atuação facial é sintética. A intervenção da Inteligência Artificial localiza-se especificamente na região

do focinho, operando em dois tempos dramáticos distintos: a antecipação, isto é, o preparo da mordida (figura 1) e a reação, ou seja, o riso após o ataque (figura 2).

Figura 1 – Policarpo reclama de ter de tirar foto ao lado de Cunegundes



Fonte: Perfil da TV Globo na rede social X. Disponível em:
<https://x.com/tvglobo/status/1943428381527167149>.
Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

Figura 2 – Policarpo dá risada após morder o traseiro de Cunegundes



Fonte: Perfil da TV Globo na rede social X. Disponível em:
<https://x.com/tvglobo/status/1943428381527167149>.
Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

No primeiro momento (figura 1), observamos uma manipulação da musculatura facial do animal que seria biologicamente impossível. O algoritmo de deformação (*warp*) e retexturização gera uma contração labial que denota raiva ou cálculo de uma ação. Aqui, a tecnologia insere uma camada de intencionalidade humana em um ser não humano. Conforme discute Castanheira (2025), estamos diante de uma complexificação da agência: quem atua nessa fração de segundo não é o animal, nem puramente o animador, mas um modelo probabilístico treinado para emular expressões de agressividade cômica. A “atuação” desloca-se do corpo biológico para o processamento de dados.

No segundo momento (figura 2), após a mordida, a IA é acionada para produzir o riso do burro. A abertura da boca, a exposição da dentição e o movimento rítmico do maxilar mimetizam a gargalhada humana. Esse instante exemplifica o conceito de “imagem como modelo” proposto por Telles (2025). A textura do pelo e a iluminação são fotorrealistas (mantendo a coerência com a cena gravada), mas a ação é um simulacro estatístico. O burro não ri; o que vemos é um *modelo matemático de risada* aplicado sobre a topologia do focinho do animal. O vínculo indexical com a realidade (o animal que estava no set) é rompido em prol de uma “verdade cômica” sintética.

Essa escolha estética gera um ruído produtivo no pacto naturalista da telenovela. Ao dotar o animal de expressões antropomórficas via IA, a direção aproxima a linguagem da teledramaturgia da estética dos *cartoons* ou do “cinema de atrações” (Castanheira; Erthal, 2011). A narrativa é momentaneamente suspensa para que o espectador frua o “truque”, o espetáculo da tecnologia que permite ao burro debochar de sua antagonista. O realismo fotográfico, dogma do “Padrão Globo”, é subvertido não por falha técnica, mas por excesso de significação: a IA permite que a natureza (o burro) “atue” com uma precisão cômica que a biologia jamais permitiria.

Para investigar a recepção da audiência diante da hibridização da performance do animal, realizou-se um mapeamento exploratório na rede social X. A coleta de dados foi efetuada através da ferramenta *Export Comments*, utilizando a busca avançada da plataforma. O termo-chave definido foi “Policarpo”, com recorte temporal

compreendendo o período de exibição do capítulo e o dia subsequente (10/07/2025 a 11/07/2025). O *corpus* bruto resultou em 97 publicações.

Após a extração, procedeu-se a uma filtragem com auxílio do Gemini 3 PRO para exclusão de ruídos (menções a homônimos políticos, figuras religiosas ou obras literárias não relacionadas diretamente à adaptação televisiva). Do montante restante, foram isoladas para análise qualitativa as postagens que descreviam a ação narrativa da cena e comentavam explicitamente os efeitos visuais, a artificialidade da expressão ou o uso de IA. A análise dos dados revela uma clara dicotomia na recepção: a maioria das interações (cerca de 80% do *corpus* válido) engajou com a agência cômica do personagem, focando na ação diegética (“O Policarpo mordendo a bunda da Cunegundes” [sic]), demonstrando que a ação dramática, em um primeiro momento, sobrepôs-se à percepção técnica.

No entanto, quando a atenção do público se voltou para a especificidade da expressão facial, o momento exato em que a IA é acionada para simular o riso, o tom dos comentários transitou do humor para o estranhamento. Identificamos publicações-chave que evidenciam essa ruptura no pacto de leitura⁴. O usuário 1 aponta a presença do artifício como algo externo à narrativa (figura 3):

Figura 3 – Captura de tela de post do usuário 1



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Já o usuário 2 demonstra uma fadiga crítica em relação à onipresença da ferramenta na produção cultural recente (figura 4):

⁴ Visando resguardar a identidade dos sujeitos e em conformidade com as diretrizes éticas para pesquisas em ambiente virtual e ciências humanas (Resolução CNS nº 510/2016), todos os perfis de usuários comuns foram anonimizados. Os nomes de usuário originais (@) foram substituídos por códigos identificadores (1, 2, 3, etc.), preservando-se a menção nominal apenas para contas públicas oficiais ou institucionais.

Figura 4 – Captura de tela de post do usuário 2



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

A reação torna-se mais contundente quando o foco é a verossimilhança da emoção simulada, aproximando-se do conceito de *Uncanny Valley*. O usuário 3 manifesta rejeição à qualidade estética da intervenção (figura 5):

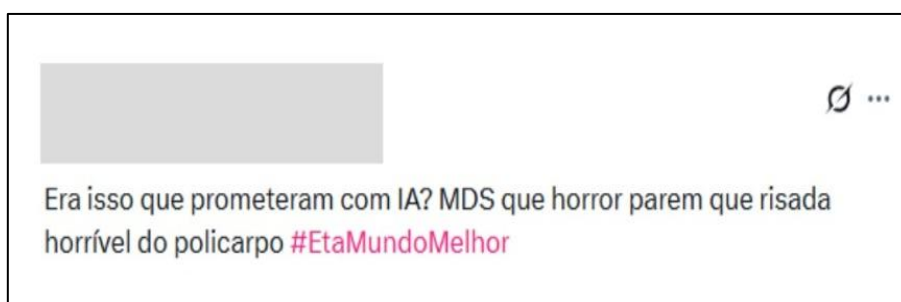
Figura 5 – Captura de tela de post do usuário 3



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

De forma ainda mais explícita, o usuário 4 verbaliza a quebra do naturalismo causada pela falha na representação biológica (figura 6):

Figura 6 – Captura de tela de post do usuário 4



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Esses relatos corroboram empiricamente a discussão teórica sobre a “realidade sintética” argumentada por Telles (2025): o público aceita o burro como personagem físico, mas rejeita a máscara digital do riso. A intervenção algorítmica, ao tentar humanizar o animal, acabou por revelar a costura da produção, transformando a cena em um espetáculo técnico que oscilou entre a comédia e o grotesco.

Jovens ainda: o rejuvenescimento de Dira Paes e Marcos Palmeira

Se em *Êta Mundo Melhor!* (TV Globo, 2025) a IA confere expressividade a um corpo animal, em *Três Graças* (TV Globo, 2025) a tecnologia opera no sentido inverso: a contenção e modificação da performance humana por intermédio do *de-aging* (rejuvenescimento digital). Para compreender o impacto estético dessa escolha, é preciso situar sua motivação diegética: o *flashback* surge como uma memória invasiva de Joaquim ao cruzar o olhar com a jovem Joélly. A sequência remonta ao instante em que Lígia – mulher que ele engravidou na adolescência e cuja filha, Gerluce, se recusou a assumir – tenta uma última reaproximação. Em cena, a personagem, então com 30 anos, suplica para que ele ao menos conheça a neta recém-nascida, comparecendo ao batizado, na esperança de reparar a rejeição pretérita, mas colide novamente com a resistência obstinada de Joaquim.

Essa demanda dramatúrgica exige que os atores Dira Paes (Lígia) e Marcos Palmeira (Joaquim) – respectivamente, com 56 e 62 anos – aparentem ter cerca de 30 anos, idade compatível com a diegese do passado narrado. A intervenção algorítmica, exibida no capítulo de 31 de outubro de 2025, manifesta-se na supressão radical das marcas do tempo. A pele dos atores é apresentada sem linhas de expressão ou rugas periorbitais (figura 7); no caso de Joaquim, observa-se ainda o escurecimento digital da barba e dos cabelos (figura 8), eliminando os fios grisalhos que caracterizam a imagem pública atual do ator.

Figura 7 – A atriz Dira Paes (56 anos) é rejuvenescida para aparentar ter 30 anos



Fonte: Perfil Três Graças (conta de fã) na rede social X. Disponível em:
<https://x.com/tresgracas1/status/1984425796539199640/video/1>.
Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

Figura 8 – O ator Marcos Palmeira (62 anos) é rejuvenescido para aparentar estar na faixa dos 30 anos



Fonte: Perfil Três Graças (conta de fã) na rede social X. Disponível em:
<https://x.com/tresgracas1/status/1984425796539199640/video/1>.
Acesso em: 19 dez. 2025. Captura de tela feita pelos autores.

Sob a ótica de Telles (2025), esta imagem instaura um paradoxo. O rosto que vemos na tela não é um registro de arquivo (índice) de Marcos Palmeira e Dira Paes nos anos 1990 ou 2000, mas sim uma “visualidade autorreferencial”, gerada por modelos que inferem como esses rostos *deveriam* parecer com base em padrões estatísticos de juventude. A IA não recupera o passado; ela gera uma *simulação de passado* que opera como um modelo matemático sobre o vídeo captado no presente.

Essa operação resulta na criação do que podemos chamar de uma “máscara digital”. Ao alisar a textura da pele para simular a juventude, a “prescrição maquinica” discutida por Santos (2017) impõe um padrão estético de suavização que, inevitavelmente, afeta a microexpressão dos atores. O tremor de uma pálpebra ou a contração de uma ruga, elementos indispensáveis na atuação naturalista da telenovela, são amortecidos pelo filtro rejuvenescedor. Cria-se, assim, uma tensão entre a performance vocal e corporal dos atores (que mantêm a densidade dramática de veteranos) e a sua representação visual plastificada.

Essa escolha narrativa dialoga diretamente com os dilemas éticos e emocionais levantados por Gabellini, Vieira Filho e Procópio (2024). Assim como no comercial que recriou Elis Regina, a telenovela utiliza a IA para mercantilizar a nostalgia, transformando a juventude dos atores em um “ativo afetivo”. O público é convidado a suspender a descrença não apenas pela trama, mas pelo fascínio técnico de ver ídolos da TV “vencendo o tempo”.

Contudo, esse efeito aproxima a sequência perigosamente do vale da estranheza. A perfeição excessiva da pele de Dira Paes e a uniformidade da barba de Marcos Palmeira denunciam o artifício. Novamente, a narrativa flerta com o “cinema de atrações” (Castanheira; Erthal, 2011): o *flashback* deixa de ser apenas um recurso informativo sobre o batizado de Joélly para se tornar uma vitrine tecnológica da emissora. O espectador é levado a analisar a qualidade do efeito em detrimento da imersão dramática, evidenciando como a realidade sintética reconfigura o pacto de recepção da telenovela.

Para aprofundar a investigação sobre a recepção do rejuvenescimento facial, realizou-se uma coleta de dados na rede social X, refinando o recorte temporal para o período de maior engajamento (31 de outubro a 03 de novembro de 2025), datas

correspondentes à exibição e repercussão imediata da cena. Utilizando a ferramenta *Export Comments* e o termo de busca “Dira Paes IA”, obteve-se uma amostra de 50 interações altamente qualificadas, focadas na crítica estética.

A análise desse *corpus* revela que o sentimento predominante não foi o de encanto tecnológico, mas o de escárnio e estranhamento. A filtragem qualitativa permitiu identificar padrões de comparação que associam a imagem de alta tecnologia a referências de baixa fidelidade ou paródias televisivas. A análise dos comentários demonstra que a tentativa de “realismo sintético” colapsou diante do olhar da audiência, resultando em um efeito de paródia involuntária. O rejuvenescimento digital de Dira Paes e Marcos Palmeira não foi lido como uma janela para o passado diegético, mas como uma “máscara” mal ajustada sobre o presente.

Um dado fundamental dessa recepção é a evocação da memória televisiva para desqualificar o artifício tecnológico. O usuário 5 estabeleceu uma conexão intertextual direta ao comparar a cena à famosa esquete de *Romeu e Julieta* protagonizada por Hebe Camargo e Nair Belo no SBT (figura 9):

Figura 9 – Captura de tela de post do usuário 5

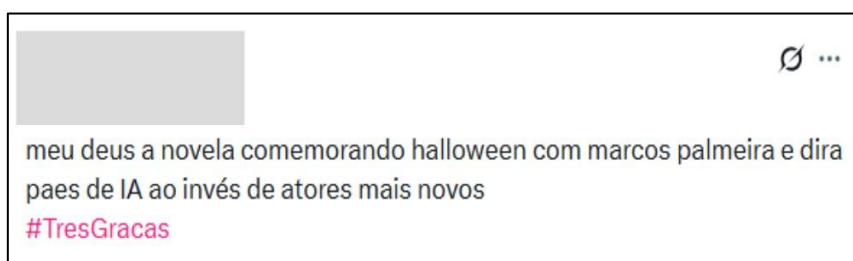


Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

A citação é cirúrgica para compreender a falha da IA. Na esquete original, o humor residia na óbvia discrepância entre a fala da personagem de Hebe Camargo (“breve completarei 15 anos”) e a realidade do corpo da atriz veterana (“mas tá com cara de 61”, respondia a personagem de Nair Belo). Ao evocar essa memória, o público aponta que a novela, mesmo com tecnologia de ponta, caiu no mesmo lugar da comédia de auditório: a dissonância cognitiva entre o que a narrativa propõe (juventude) e o que a imagem entrega (artificialidade).

Essa percepção de “falsidade” reverbera em outros comentários da amostra, que comparam o tratamento visual a filtros amadores de redes sociais. O usuário 6 ironiza a cena associando-a à data comemorativa de seu dia de exibição (figura 10):

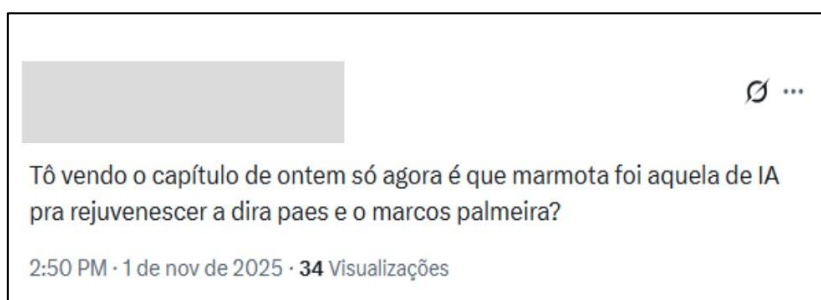
Figura 10 – Captura de tela de post do usuário 6



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Enquanto isso, o usuário 7 classifica o resultado como uma “marmota”, isto é, gíria para algo feio, estranho, esquisito (figura 11):

Figura 11 – Captura de tela de post do usuário 7



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Outros tweets, como o do usuário 8, sinalizam que “dá pra ver que não são os atores reais” (*sic*) (figura 12), reforçando a tese de Telles (2025) sobre a imagem como

modelo estatístico: o público enxerga uma ilustração gráfica (modelo), não o ator (índice).

Figura 12 – Captura de tela de post do usuário 8



Fonte: Rede social X. Captura de tela. Anonimização feita pelos autores.

Portanto, o uso da IA em *Três Graças* produziu um efeito reverso. Ao tentar apagar as marcas do tempo para gerar imersão, a “prescrição maquínica” (Santos, 2017) criou uma superfície lisa e “de cera”, que expulsou o espectador da trama. A tecnologia serviu não para suspender a descrença, mas para ativar um modo de recepção cínico, onde a chacota e o meme se tornaram as únicas respostas possíveis à imagem que tenta negar a biologia do ator.

Considerações finais

O percurso analítico empreendido neste artigo demonstra que a inserção da Inteligência Artificial na teledramaturgia brasileira de 2025 representa mais do que uma atualização tecnológica incremental; trata-se de uma reconfiguração ontológica do “padrão Globo de qualidade”. Se, historicamente, a telenovela consolidou a sua hegemonia apoiada num naturalismo cenográfico e na captura indexical da performance atoral, a era dos algoritmos inaugura um regime de “realismo sintético” (Telles, 2025). A câmera deixa de ser a única mediadora entre o mundo profílmico e o público, dividindo agora a autoria da imagem com o processamento estatístico de dados e a engenharia de *prompts*.

A análise comparativa dos dois estudos de caso revelou as tensões produtivas e os limites dessa nova estética. No caso de *Êta Mundo Melhor!*, a IA operou como uma

prótese de expansão, conferindo agência e intencionalidade cômica a um ser não humano. Contudo, a recepção da audiência evidenciou que a “atuação” do burro Policarpo, ao cruzar a fronteira da biologia, resvalou no vale da estranheza, gerando um fascínio que oscilou entre o riso e a repulsa. Já em *Três Graças*, a tecnologia atuou por subtração, tentando apagar os vestígios do tempo nos corpos dos atores. O fracasso dessa “máscara digital” em sustentar a verossimilhança emocional, exposto pela comparação jocosa do público com paródias televisivas antigas, comprova a tese de Santos (2017) sobre a rigidez da prescrição maquínica, que, ao alisar a textura, amortizou a densidade dramática necessária ao melodrama.

Conclui-se, portanto, que a teledramaturgia entra numa era híbrida, em que a “narrativa da nação” (Lopes, 2021) passa a ser disputada entre a memória afetiva e a simulação algorítmica. O pacto ficcional com o espectador tornou-se mais complexo: a suspensão da descrença já não depende apenas da coerência do enredo, mas da negociação constante com a artificialidade da imagem. Para que a IA se integre organicamente à gramática da telenovela, será necessário superar o deslumbramento do “cinema de atrações” e compreender que, num formato pautado pelo reconhecimento e pelo cotidiano, a perfeição matemática do modelo estatístico ainda não substitui a imperfeição vital do índice humano.

Referências

BORELLI, Silvia Helena Simões. Telenovelas brasileiras: balanços e perspectivas. **São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, v. 15, n. 3, p. 1-8, 2001. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0102-88392001000300005>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/spp/a/Vtn4XXFkFf9K9X8Q8BnNqVh/abstract/?lang=pt>. Acesso em 19 dez. 2025.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira. Demasiado humano: perspectivas sobre criação e agência das tecnologias. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 34., 2025, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFPR, 2025. p. 1-21. Disponível em: <https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11483>. Acesso em: 19 dez. 2025.

CASTANHEIRA, José Cláudio Siqueira; ERTHAL, Ana Amélia. O cinema sensível: sensorialidades em pré e pós-cinemas. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 13, n. 2, p. 130-139, 2011. DOI: <https://doi.org/10.4013/fem.2011.132.06>. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.06>. Acesso em: 19 dez. 2025.

GABELLINI, Laryssa; VIEIRA FILHO, Maurício João; PROCÓPIO, Mariana Ramalho. Dilemas contemporâneos da inteligência artificial: narrativa, ética e emoção no comercial “Volkswagen 70 Anos Gerações”. **Revista GEMINIS**, São Carlos, v. 15, n. 1, p. 165-187, 2024. DOI: <https://doi.org/10.14244/2179-1465.RG.2024v15i1p165-187>. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/819>. Acesso em: 19 dez. 2025.

HAMBURGER, Esther. Telenovelas e interpretações do Brasil. **Lua Nova**, São Paulo, n. 82, p. 61-86, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/b4TLvPwvSfT4DfSnJqJ3fvQ/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 19 dez. 2025.

JOHNSON, Randal. Television and the Transformation of the Star System in Brazil. In: DELGADO, Maria M.; HART, Stephen M.; JOHNSON, Randal (org.). **A Companion to Latin American Cinema**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2017. p. 21-35. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781118557556.ch1>. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/9781118557556.ch1>. Acesso em: 19 dez. 2025.

LEMONS, Ligia Prezia. IA e ficção televisiva seriada: aplicações e desafios. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE EMISSORAS PÚBLICAS, 1., 2025, São Paulo. **Anais...** São Paulo: ECA/USP, 2025. Disponível em: https://emissoraspublicas.usp.br/congresso/#flipbook-df_1521/1/. Acesso em: 19 dez. 2025.

LIMA, Filipe Cabral de. **O impacto do uso da inteligência artificial na pré-produção cinematográfica**. 2025. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) – Faculdade de Tecnologia de São Paulo, São Paulo, 2025. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/35433>. Acesso em: 19 dez. 2025.

LOOCK, Kathleen. On the realist aesthetics of digital de-aging in contemporary Hollywood cinema. **Orbis Litterarum**, New Jersey, v. 77, n. 2, p. 77-103, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1111/oli.12302>. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/oli.12302>. Acesso em: 19 dez. 2025.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. Telenovela e direitos humanos. In: LEMOS, L. P.; ROCHA, L. L. (org.). **Ficção Seriada: estudos e pesquisas** (Vol. 3). Aluminio: Jogo de Palavras; Votorantim: Provocare Editora, 2021. Disponível em: https://www.jogodepalavras.com/files/ugd/8181f9_19bddd0287ac445885b63f17215bdc6b.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério; HERGESEL, João Paulo; SCABIN, Nara Lya Cabral; VILLALON, Renan Claudino; BOSCOLO, Marcella Ferrari; NABEIRO, Ana Lúcia Pinto da Silva; LOTTI, Bernardo José Monteiro; SILVA, Carlos Felipe Carvalho da; SANTOS, Edilene de Souza Spitaletti dos; TORRECILHA, Yuri. Temáticas cidadãs em um *Pantanal* encantado. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues; FEITOSA, Sara Alves; LIMA, Hanna Nolasco Farias (org.). **A telenovela *Pantanal* como recurso comunicativo para a cidadania**. Aluminio: CLEA Editorial, 2025. p. 44-80. DOI:

<http://doi.org/10.29327/5720029.1-2>.

Disponível

em:

<https://www.obitelbrasil.org/wp-content/uploads/2025/11/miolo-Obitel-25-digital.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2025.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério; PUCCI JUNIOR, Renato Luiz; ANDRADE, Ana Márcia; ALMEIDA, Camila Souto Camargo de; QUAIOTI, Henrique; HERGESEL, João Paulo; ABRÃO, Maria Amélia Paiva; VILLALON, Renan Claudino. Inovações narrativas e estilísticas em *Amor de Mãe*: caminhos da telenovela brasileira em tempos de pandemia. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; SILVA, Lourdes Ana Pereira (org.). **Criação e inovação na ficção televisiva brasileira em tempos de pandemia de Covid-19**. Aluminio: CLEA Editorial, 2021. p. 59-79. DOI: <http://doi.org/10.29327/552823.1-3>. Disponível em: https://www.obitelbrasil.org/wp-content/uploads/2025/06/LIVRO_ObitelBrasil_Final_Criacao-e-inovacao-na-ficcao-televisiva-brasileira-em-tempos-de-pandemia-de-Covid-19-1.pdf. Acesso em: 19 dez. 2025.

MAGNO, Maria Ignês Carlos; FERRARAZ, Rogério; PUCCI JUNIOR, Renato Luiz; ANDRADE, Ana Márcia; GONÇALVES, Anderson; ALMEIDA, Camila Souto Camargo de; HERGESEL, João Paulo; VILLALON, Renan Claudino. Construção de mundos na ficção seriada do SBT e da Globo: *A Garota da Moto* e *Totalmente Demais*. In: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de (org.). **A construção de mundos na ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2019. p. 63-83. Disponível em: <https://www.obitelbrasil.org/wp-content/uploads/2025/06/Colecao-Teledramaturgia-v.-6.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2025.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Matrices culturales de la telenovela. **Estudios sobre las Culturas Contemporáneas**, Colima, v. 2, n. 5, p. 137-164, 1988. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31620505>. Acesso em: 19 dez. 2025.

OLIVEIRA, Ana Priscila Cayres de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. Produção de audiovisuais com mídia digital e inteligência artificial. In: CONGRESO DE INNOVACIÓN Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO (CIKI), 2024. **Anais...** [S.l.]: UTPL, 2024. Disponível em: <https://proceeding.ciki.ufsc.br/index.php/ciki/article/view/1121>. Acesso em: 19 dez. 2025.

PEREIRA, Gabriel; MORESCHI, Bruno; MINTZ, André; BEIGUELMAN, Giselle. Sempre fomos antagonistas: resistência e dissidências algorítmicas para além do Norte Global. **Revista Rosa**, São Paulo, v. 7, n. 1, 2023. Disponível em: <https://revistarosa.com/7/sempre-fomos-antagonistas>. Acesso em: 19 dez. 2025.

SANTOS, Luciano Correia dos. Um padrão Globo de qualidade. In: BRITTOS, Valério Cruz (org.). **Economia política da comunicação**: convergência tecnológica e inclusão digital. Rio de Janeiro: Mauad X, 2011. p. 200-218.

SANTOS, Luiza Carolina dos. Os obscuros objetos da tecnocultura: caminhos para uma abordagem materialista da tecnologia na comunicação. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 26., 2017, São Paulo. **Anais...** São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2017. Disponível em: https://www.academia.edu/35675195/OS_OBSCUROS_OBJETOS_DA_TECNOCULTURA

[Caminhos para uma abordagem materialista da tecnologia na comunica%C3%A7%C3%A3o 1 THE OBSCURE OBJECTS OF TECNOCULTURE A way for a materialistic approach in communication.](#) Acesso em: 19 dez. 2025.

SILVA, Diogo Pereira. Pós-verdade, inteligência artificial e a construção de narrativas fictícias: o caso da telenovela “Pé de Chinesa”, em agosto de 2024. **Interfaces Científicas – Humanas e Sociais**, Aracaju, v. 12, n. 3, p. 457–470, 2025. DOI: <http://doi.org/10.17564/2316-3801.2025v12n3p457-470>. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/humanas/article/view/12814>. Acesso em: 19 dez. 2025.

SUZUKI, Helen Emy Nochi; MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Telenovela como matriz cultural: recepção, discursos e formas de consumo. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO IBERCOM, 14., 2015, São Paulo. **Anais...** São Paulo: USP, 2015. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002773320.pdf>. Acesso em: 19 dez. 2025.

TELLES, Marcio. Do índice ao modelo: IA generativa, QR ControlNet e a produção de realidades sintéticas. In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS, 34., 2025, Curitiba. **Anais...** Curitiba: UFPR, 2025. Disponível em: <https://publicacoes.softaliza.com.br/compos2025/article/view/11452>. Acesso em: 19 dez. 2025.

WANG, Shensheng; LILIENFELD, Scott O.; Rochat, Philippe. The Uncanny Valley: Existence and Explanations. **Review of General Psychology**, v. 19, n. 4, p. 393-407, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1037/gpr0000056>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/epub/10.1037/gpr0000056>. Acesso em: 19 dez. 2025.

Recebido em 06/01/2026

Aceito em 12/05/2026