

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU MESTRADO EM**  
**COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS**

FERNANDO SANTOS DE MORAES SARMENTO

**A PERCEPÇÃO EM CRISE: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O**  
**REENCANTAMENTO DO MUNDO NA GERAÇÃO Z**

**CURITIBA**  
**2026**

**FERNANDO SANTOS DE MORAES SARMENTO**

**A PERCEPÇÃO EM CRISE: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O  
REENCANTAMENTO DO MUNDO NA GERAÇÃO Z**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre em Comunicação e Linguagens.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Denize Araujo, PhD

**CURITIBA  
2026**

Dados Internacionais de Catalogação na fonte  
Biblioteca "Sidnei Antonio Rangel Santos"  
Universidade Tuiuti do Paraná

S246 Sarmento, Fernando Santos de Moraes.

A percepção em crise: inteligência artificial e o reencantamento do mundo na geração Z / Fernando Santos de Moraes Sarmento; orientadora Prof.<sup>a</sup> Dra. Denize Araujo. 71f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2026

1. Crise da percepção. 2. Reencantamento do mundo. 3. Fusão de horizontes. 4. IAG – Inteligência Artificial Generativa. 5. Geração Z. I. Dissertação (Mestrado) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens/ Mestrado em Comunicação e Linguagens. II Título.

CDD – 006.3

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212



# Universidade Tuiuti do Paraná

Credenciada por Decreto Presidencial de 07 de junho de 1997 - D.O.U nº 128, de 08 de julho de 1997, Seção 1, Página 14295.

## PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS ATA DO EXAME DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Aos quatorze dias do mês de maio de dois mil e vinte e seis, foi realizada a sessão de Defesa de Dissertação de Mestrado intitulada "A PERCEPÇÃO EM CRISE: INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E O REENCANTAMENTO DO MUNDO NA GERAÇÃO Z" apresentada por Fernando Santos de Moraes Sarmento. Os trabalhos foram iniciados às 13:30 horas pela Profa. Denize Araujo, PhD – Presidente da Banca Examinadora constituída pelos professores abaixo nominados. A Banca Examinadora passou à arguição do Mestrando. Encerrados os trabalhos às 15:30 horas, os examinadores reuniram-se para avaliação cujo resultado é o que segue: **O Mestrando foi Aprovado e deve fazer a formatação da ABNT e a complementação pedida pelos Membros da Banca, que recomendaram o doutorado.**

**Profa. Dra. Denize Araujo – Presidente da Banca/Orientadora – Universidade Tuiuti do Paraná - UTP**

APROVADO

Assinatura

Conceito

**Prof. Dr. Fernando Andacht – Membro Titular Externo –UDELAR**

APROVADO

Assinatura

Conceito

**Prof. Dr. Roberto Tietzmann – Membro Titular Externo – PUCRS**

  
Assinatura

~~Aprovado~~  
Conceito

Curitiba, 14 de maio de 2026

**Profa. Dra. Denize Araujo  
Presidente da Banca**

**utp.edu.br | 41 3331-7700**

**Campus Prof. Sydney Lima Santos | Reitoria: Rua Padre Leofálio Kuba, 395 - Santa Inês - CEP 82.621-210 - Curitiba - Paraná**

## RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo investigar a **crise da percepção** contemporânea, focalizando como a **IAG (Inteligência Artificial Generativa)**, o **reencantamento do mundo na Geração Z** e a  **fusão de horizontes** reconfiguram a experiência audiovisual. Parte-se de uma genealogia das imagens técnicas — do cinema e da televisão ao banco de dados e às plataformas — para situar as transformações do olhar e da credibilidade visual. Analisa-se a formação geracional da sensibilidade, com atenção especial à Geração Z, socializada em feeds verticais, microvídeos e ecologias de atenção fragmentada. Sustenta-se que a IA não é causa isolada, mas intensificação de tendências históricas: automação da montagem e produção sintética de verossimilhança. Discute-se a erosão do estatuto indicial da imagem e a diluição da autoria diante de agentes técnicos que atuam como coautores invisíveis. Explora-se a noção maffesoliana de **reencantamento do mundo**. Propõe-se que reencantamento e crise perceptiva coexistem: o primeiro como resposta sensível e ritualizada; o segundo como condição técnica e epistemológica. Metodologicamente, a investigação combina hermenêutica, semiótica indicial e análise de casos exemplares (*deepfakes*, avatares sintéticos e formatos de plataforma), demonstrando como o documentário e suas hibridizações anteciparam problemas de distinguir entre índice e ficção que a IA radicaliza hoje. Defende-se a atualização **da fusão de horizontes** para uma abordagem crítica do século XXI. Por fim, propõe-se a educação do olhar (alfabetização sensível), auditorias públicas e infraestruturas curatoriais que priorizem profundidade sobre viralidade. Conclui-se que o reencantamento é hipótese prática — condicionada por instituições, educação e escolhas tecnológicas — e não destino inevitável; oferece-se, assim, um mapa analítico que articula legado teórico e desafios tecnológicos, apontando pistas de intervenção e agenda de pesquisa interdisciplinar.

**Palavras-chave:** Crise da percepção; Reencantamento do mundo; Fusão de horizontes; IAG - Inteligência Artificial Generativa; Geração Z.

## ABSTRACT

This dissertation investigates the contemporary crisis of perception, focusing on how Generative Artificial Intelligence (GAI), the re-enchantment of the world in Generation Z, and the fusion of horizons reconfigure the audiovisual experience. It begins with a genealogy of technical images—from cinema and television to databases and platforms—to situate the transformations of vision and visual credibility. The generational formation of sensibility is analyzed, with special attention to Generation Z, socialized in vertical feeds, micro-videos, and fragmented attention ecologies. It is argued that AI is not an isolated cause but an intensification of historical trends: automation of montage and synthetic production of verisimilitude. The erosion of the image's indexical status and the dilution of authorship in the face of technical agents acting as invisible co-authors are discussed. Maffesoli's notion of the re-enchantment of the world is explored. It is proposed that re-enchantment and perceptual crisis coexist: the former as a sensitive, ritualized response; the latter as a technical and epistemological condition. Methodologically, the investigation combines hermeneutics, indexical semiotics, and analysis of exemplary cases (deepfakes, synthetic avatars, platform formats), demonstrating how documentary and its hybridizations anticipated problems of distinguishing between index and fiction that AI now radicalizes. The updating of the fusion of horizons for a critical approach in the 21st century is advocated. Finally, it proposes the education of the gaze (sensitive literacy), public audits, and curatorial infrastructures that prioritize depth over virality. It concludes that re-enchantment is a practical hypothesis—conditioned by institutions, education, and technological choices—rather than an inevitable destiny; thus, it offers an analytical map that articulates theoretical legacy and technological challenges, pointing to intervention strategies and an interdisciplinary research agenda.

**Keywords:** Crisis of perception; Re-enchantment of the world; Fusion of horizons; Generative Artificial Intelligence (GAI); Generation Z.

## RESUMEN

Esta disertación investiga la crisis de la percepción contemporánea, enfocándose en cómo la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), el reencantamiento del mundo en la Generación Z y la fusión de horizontes reconfiguran la experiencia audiovisual. Parte de una genealogía de las imágenes técnicas —desde el cine y la televisión hasta las bases de datos y las plataformas— para situar las transformaciones de la mirada y la credibilidad visual. Se analiza la formación generacional de la sensibilidad, con especial atención a la Generación Z, socializada en feeds verticales, microvídeos y ecologías de atención fragmentada. Se sostiene que la IA no es una causa aislada, sino una intensificación de tendencias históricas: automatización del montaje y producción sintética de verosimilitud. Se discute la erosión del estatuto indexical de la imagen y la dilución de la autoría ante agentes técnicos que actúan como coautores invisibles. Se explora la noción maffesoliana del reencantamiento del mundo. Se propone que el reencantamiento y la crisis perceptiva coexisten: el primero como respuesta sensible y ritualizada; el segundo como condición técnica y epistemológica. Metodológicamente, la investigación combina hermenéutica, semiótica indexical y análisis de casos ejemplares (deepfakes, avatares sintéticos, formatos de plataforma), demostrando cómo el documental y sus hibridaciones anticiparon problemas para distinguir entre índice y ficción que la IA radicaliza hoy. Se defiende la actualización de la fusión de horizontes para un enfoque crítico del siglo XXI. Finalmente, se propone la educación de la mirada (alfabetización sensible), auditorías públicas e infraestructuras curatoriales que prioricen la profundidad sobre la viralidad. Se concluye que el reencantamiento es una hipótesis práctica —condicionada por instituciones, educación y elecciones tecnológicas— y no un destino inevitable; así, ofrece un mapa analítico que articula el legado teórico y los desafíos tecnológicos, señalando estrategias de intervención y una agenda de investigación interdisciplinaria.

**Palabras clave:** Crisis de la percepción; Reencantamiento del mundo; Fusión de horizontes; Inteligencia Artificial Generativa (IAG); Generación Z.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	10
1.1	A questão que impele a pesquisa	10
1.2	Delimitação empírica (tipos de fenômenos analisados)	11
1.3	Da genealogia técnica à crise: argumento em movimento	11
1.4	Justificativa teórica e metodológica (com ancoragem empírica)	12
1.5	A lógica de antecipação teórica: por que esses autores? por que agora?	13
1.6	Atualização de axiomas: hipóteses e implicações conceituais	14
1.7	Posicionamento do pesquisador e procedimentos interpretativos	15
1.8	Delimitações, contribuições e lições práticas esperadas	15
1.9	Direção crítica e auditoria conceitual	16
<b>2</b>	<b>GERAÇÕES, HISTORICIDADE E SENSIBILIDADE</b>	17
2.1	A geração como unidade de tempo histórico	17
2.2	Geração Z: trajetória de mídia e experiência de mundo	18
2.3	Sensibilidade, corpo e mundo	18
2.4	Educação do olhar e formação da sensibilidade	18
2.5	Geração Z entre colapso e reencantamento	19
2.6	Hábitos de consumo audiovisual da geração Z: evidências empíricas	19
2.7	Neo-tribos digitais e a cibercultura: o reencantamento na infosfera	20
<b>3</b>	<b>LINGUAGEM, PERCEPÇÃO</b>	22
3.1	Imagem técnica e regimes de visibilidade	22
3.2	Percepção encarnada, semiose e partilha do sensível	23
<b>4</b>	<b>AUDIOVISUAL: FUNDAMENTOS TEÓRICOS</b>	25
4.1	Cinema como linguagem	25
4.2	Som, corpo e atenção: a experiência audiovisual	26
4.3	Televisão, cultura de massa e experiência do real	26
4.4	Cinema expandido, mídias digitais e estética do banco de dados	27
4.5	Audiovisual como horizonte da percepção contemporânea	28
<b>5</b>	<b>CINEMA, DOCUMENTÁRIO, FALSO DOCUMENTÁRIO E HIBRIDIZAÇÕES AUDIOVISUAIS</b>	30
5.1	Documentário clássico: índice, prova e regimes de verdade	31
5.2	Críticas pós-modernas: espetáculo, simulacro e crise da representação	33
5.3	Falso documentário e a ficção que passa por real	34

5.4	Hibridação, estética da hipervenção e documentário animado .....	35
5.5	Performance do real e indicialidade .....	37
5.6	Documentário, IA e novas fronteiras do “real” .....	39
<b>6</b>	<b>INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, INTERNET MORTA E ÉTICA DA INFORMAÇÃO</b> .....	<b>42</b>
6.1	Inteligência artificial generativa: funcionamento sintético, opacidade e novo regime de produção audiovisual.....	42
6.2	Da informação à infosfera .....	43
6.3	Internet morta: <i>bots</i> , saturação e metáfora do vazio.....	45
6.4	Verdade, verossimilhança e a crise dos critérios.....	46
6.5	Autoria em colapso e a era da IA .....	48
6.6	Espectáculo e simulacro na era da IA .....	49
6.7	Dispositivo, partilha do sensível e governo do visível.....	51
6.8	Gerações pós-boomer na infosfera automatizada.....	52
6.9	Entre reencantamento e colapso: o lugar da ética .....	53
<b>7</b>	<b>PÓS-MODERNIDADE, TRIBALISMO E REENCANTAMENTO DO MUNDO</b> .	<b>55</b>
7.1	Da modernidade à pós-modernidade: crise, fragmentação e sensibilidade.....	56
7.2	Maffesoli: o social como estilo, emoção e presença .....	57
7.3	Tribalismo, cotidiano e estética compartilhada.....	59
7.4	Cibercultura, neo-tribos digitais e comunicação pós-moderna .....	60
7.5	Reencantamento, audiovisual e gerações pós-boomer .....	61
<b>8</b>	<b>CONCLUSÃO</b> .....	<b>63</b>
8.1	Maffesoli em seu sentido originário e a leitura adotada aqui.....	63
8.2	Os fenômenos atuais: prenúncios, formas e riscos.....	64
8.3	O futuro do reencantamento: continuidade, condicionamentos e cenários .....	65
8.4	Implicações normativas e operacionais.....	66
8.5	Limitações e trajetórias de pesquisa.....	66
8.6	O reencantamento como projeto crítico-prático.....	66
	<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>68</b>
	<b>Audiovisuais</b> .....	<b>72</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação propõe a análise de três mudanças radicais: **a crise da percepção, o uso da IAG (Inteligência Artificial Generativa) e o reencantamento do mundo na Geração Z.** Neste trabalho, “crise da percepção” designa a instabilidade na confiança historicamente depositada nas imagens técnicas e nos regimes de credibilidade audiovisual, agravada por mediações algorítmicas e por sínteses automatizadas. Há uma mudança sutil, quase imperceptível no gesto cotidiano de olhar: o deslizar mecânico pelo feed, a emoção passageira diante de um vídeo que não deixa rastro na memória, a dúvida imediata sobre a origem de uma imagem que nos comove. Esses fenômenos — observáveis em práticas correntes entre os mais jovens e, de modo diverso, entre as demais gerações — não são meras variações de gosto ou de técnica; são sinais de um deslocamento profundo na experiência perceptiva. A partir de uma história longa das imagens técnicas, este trabalho propõe que estamos diante de uma **crise da percepção**, uma instabilidade naquilo que confere confiança e sentido ao visual e ao audiovisual — cuja compreensão exige uma articulação entre genealogia técnica, formação geracional e as novas modalidades de produção simbólica pela inteligência artificial generativa. Essa introdução desenha esse movimento de interpretação, justificando a evolução teórica adotada e antecipando a estrutura analítica que guia os capítulos 2 a 7 desta dissertação.

## 1.1 A questão que impele a pesquisa

A pergunta que orienta este estudo pode ser formulada desta forma: **como a crise da percepção se configura na Geração Z, quando o audiovisual é atravessado por imagens técnicas, plataformas algorítmicas e modelos generativos de inteligência artificial, considerando outras gerações apenas como contraste contextual?**

Não se trata de propor uma narrativa tecnofóbica, nem de celebrar ingenuamente as potencialidades instrumentais das novas tecnologias. Trata-se, antes, de compreender como um arranjo histórico-técnico converteu a experiência sensível em terreno problemático: a indexicalidade tradicional perde firmeza. Por “indexicalidade”, como aponta Charles Sanders Peirce (2000), entende-se aqui como o vínculo de contiguidade/traço entre signo e acontecimento, isto é, a expectativa de que a imagem mantenha uma relação de prova com algo que efetivamente ocorreu. Regimes de verossimilhança se multiplicam e a mediação técnica passa a condicionar não apenas o que vemos, mas como podemos ver. Essa formulação inicial

orienta a problematização que segue e justifica a articulação teórica adotada nos capítulos subsequentes.

## 1.2 Delimitação empírica (tipos de fenômenos analisados)

O recorte geracional desta dissertação privilegia a Geração Z como foco analítico. Outras gerações aparecem como contraste histórico-cultural, na medida em que ajudam a evidenciar a especificidade do treinamento perceptivo da Geração Z em ecologias de atenção orientadas por *feed*, microvídeo e recomendação algorítmica. Para precisão do recorte empírico, distinguem-se, embora articuladas, as seguintes manifestações contemporâneas: (a) influenciadores e avatares sintéticos; (b) *deepfakes* associados à desinformação; (c) conteúdos gerados de boa-fé com IA (assistência criativa, dublagem, vozes, ilustrações, cenas); (d) remixes audiovisuais semiautomáticos; (e) “*AI slop*” (produção massiva de conteúdo sintético de baixa densidade informacional); (f) *feeds* generativos infinitos e experiências de consumo algorítmico contínuo.

## 1.3 Da genealogia técnica à crise: argumento em movimento

A opção interpretativa que sustenta a dissertação percorre um caminho acumulativo. Primeiro, recupera-se a genealogia da imagem técnica: do estatuto ontológico e semiótico do cinema clássico às transformações introduzidas pela televisão e, mais tarde, pela lógica computacional que converte o audiovisual em um banco de dados modular e variável. Autores como Vilém Flusser (2011), Lev Manovich (2001) e Christian Metz (2013) oferecem, nesse ponto, ferramentas conceituais para ler as imagens como produtos técnico-programáticos e sintéticos de agenciamentos institucionais e industriais. A leitura desses autores mostra que a arte de ver sempre foi moldada por aparelhos e por regimes de produção — mas que, no nosso presente, a escala e a opacidade desses regimes aumentaram de modo qualitativo.

Em seguida, o percurso desloca o foco para a historicidade das sensibilidades: cada geração internaliza um modo de ver que é simultaneamente corporal e cultural. José Ortega y Gasset (1923), Maurice Merleau-Ponty (1999) e pensadores da sensibilidade ajudam a situar a formação perceptiva nas práticas incorporadas da leitura de imagens. A Geração Z — socializada desde a infância em ambientes de *feeds* infinitos, formatos verticais e filtros performativos — não herda apenas conteúdos; herda hábitos de atenção, critérios de credibilidade e esquemas afetivos que tornam particular a sua relação com o visível. Dessa

conjunção entre técnica e biografia histórica nasce uma primeira condição da crise: a fratura entre os regimes perceptivos do século XX e as formas emergentes de experiência audiovisual.

Finalmente, e de modo decisivo para esta dissertação, surge a inteligência artificial. A IA não aparece como um fato isolado, mas como uma **intensificação** das tendências históricas já em curso: automação da montagem, geração sintética de imagens e vozes, curadoria algorítmica que personaliza o visível e transforma circulação em economia de atenção. Essas transformações não apenas aumentam a produção de imagens; elas alteram a textura da natureza. Trata-se de uma questão ontológica: a mudança radical do atual, do tangível ao virtual, fabricado, do real percebido, borrando fronteiras entre documento e simulação, entre autoria humana e geração maquínica. A hipótese central que aqui se propõe é que a IA torna estrutural inevitável, naturalizado, permanente aquilo que, antes, era contingente: a opacidade da cadeia de produção e a multiplicação de regimes de verdade sobrepõem-se à confiança indicial que, historicamente, serviu de lastro para a percepção.

#### **1.4 Justificativa teórica e metodológica (com ancoragem empírica)**

Para reduzir ambiguidades associadas às caracterizações geracionais — conceitualmente disputadas e culturalmente situadas — esta dissertação articula a leitura teórica com dados secundários e relatórios que descrevem hábitos de consumo, criação e circulação de conteúdos na Geração Z (relatórios do Comitê Gestor da Internet no Brasil, Pew Research e levantamentos correlatos, por exemplo). Esses materiais não funcionam como prova exaustiva, mas como ancoragem descritiva: permitem qualificar afirmações sobre atenção fragmentada, centralidade do *smartphone*, prevalência do vídeo curto, circulação por recomendação algorítmica e práticas de remix/reuso.

A escolha por um arcabouço teórico plural não é ecletismo gratuito; é exigência do objeto. O audiovisual contemporâneo é ao mesmo tempo linguagem (metodologias da linguagem cinematográfica), dispositivo (análises das plataformas e da caixa-preta técnica) e experiência encarnada (fenomenologia da percepção). Assim, o quadro teórico articula contribuições de Flusser (2011), flexões sociológicas de Roberto Tietzmann (2019; 2024) e seu Maffeso-filme (2024) sobre Michel Maffesoli (1988; 2007; 2008; 2012) e o reencantamento do mundo, e com autores da filosofia da informação e da ética tecnológica, como Luciano Floridi (2013), para pensar a infosfera em que a crise se realiza. Essa articulação permite ir além do diagnóstico: oferece categorias para descrever como o reencantamento do mundo convive com a crise da percepção — fenômenos simultâneos, não necessariamente contraditórios.

Metodologicamente, adota-se um duplo eixo: uma pesquisa teórico-bibliográfica que articula as tradições mencionadas e uma análise interpretativa de um *corpus* de exemplos audiovisuais contemporâneos (influenciadores sintéticos, materiais marcados por *deepfakes*, *reels* com vozes e imagens geradas por IA). Trata-se de abordagem qualitativa, inspirada na hermenêutica de Han-Georg Gadamer (1973) e em leituras semiótico-indiciais de Fernando Andacht (2003; 2015), combinada a casos exemplares analisados em densidade interpretativa de Clifford Geertz (1973).

### 1.5 A lógica de antecipação teórica: por que esses autores? por que agora?

A antecipação que aqui se pratica tem caráter estritamente fundacional: não se trata de oferecer um inventário do que virá nos capítulos, mas de explicitar **o gesto teórico** que justificou a escolha do arcabouço conceitual. Essa escolha é motivada por uma necessidade dupla e simultânea: resgatar as matrizes conceituais que tornaram possível pensar o audiovisual (e a percepção) no século XX; e, em seguida, reencaixá-las criticamente frente às condições técnicas, institucionais e geracionais do século XXI.

Primeiro movimento — recuperar o legado: as categorias clássicas (índice, verossimilhança, montagem, função-autor, dispositivo) fornecem as ferramentas para nomear o que historicamente permitia ligar imagem ao mundo. Autores como Metz, Bazin, Peirce e Flusser não são evocação antiquária; são os nós conceituais que explicaram por que, durante grande parte do século XX, a imagem mantinha um estatuto de prova ou testemunho. Compreender esse substrato é condição mínima para qualquer diagnóstico consistente sobre mutações perceptivas.

Segundo movimento — deslocamento crítico: reconhecer que esses nós conceituais exigem reapropriação quando aplicados a plataformas, bancos de dados, *feeds* e modelos generativos. A imagem técnica do século XXI não é mera extensão das técnicas do século XX. As noções clássicas conservam utilidade explanatória apenas se forem situadas em um campo teórico que admite a opacidade das “caixas-pretas” técnicas e a centralidade dos algoritmos como atores que reconfiguram a partilha do sensível.

Terceiro movimento — a articulação metodológica: a antecipação lógica que justificou o arcabouço escolhe deliberadamente uma tensão produtiva entre tradição e atualização. Isso implica, por um lado, mobilizar a fenomenologia da percepção e a semiótica indicial para manter atenção à materialidade do olhar; e, por outro, integrar reflexões sobre infraestrutura informacional e ética da informação para captar como a infosfera redesenha o horizonte

perceptivo. A escolha metodológica não visa conciliação fácil, mas constituição de um terreno analítico em que as categorias do século XX são colocadas à prova por fenômenos do século XXI — hibridizações documentais, autoria distribuída, produção sintética de imagens e a economia da atenção.

Em suma: a antecipação teórica que orienta a dissertação é, ela mesma, uma operação de tradução crítica — traduzir o léxico crítico do século XX para uma gramática que permite descrever e problematizar a crise da percepção no presente.

### 1.6 Atualização de axiomas: hipóteses e implicações conceituais

Parto de uma hipótese central, formulada como proposta interpretativa: os axiomas que sustentaram a credibilidade das imagens no século XX — sobretudo a confiança indicial e a autoridade institucional — permanecem como referenciais, mas perdem, no século XXI, a função de sustentação hegemônica; passam a conviver com, e por vezes a ser substituídos por, regimes de verossimilhança. Neste trabalho, “verossimilhança” é usada no sentido técnico de impressão de plausibilidade produzida por convenções discursivas e estéticas como discutido na publicação *Communications* (1968), e no texto de retórica, de Aristóteles (2005).

Dessa hipótese decorrem implicações conceituais concretas:

- a) **Índice reconfigurado** — o vínculo de prova entre imagem e mundo deixa de ser condição necessária para a aceitação social de uma imagem; o indicial persiste, mas ao lado de imagens cuja persuasão depende de afinidades estéticas, métricas de engajamento e credenciais algorítmicas, como situado por Taina Bucher (2018) e Tarleton Gillespie (2014);
- b) **Autoria diluída** — a noção de autor como fonte identificável de intenção e responsabilidade é tensionada por práticas em que a imagem é coproduzida por sistemas treinados em vastos corpora; a regra tradicional da função-autor precisa ser repensada à luz de agentes técnicos que atuam como coautores invisíveis;
- c) **Crise normativa** — a passagem para uma infosfera na qual a IA participa ativamente da produção semiótica ou de signos impõe redesenhos éticos e epistemológicos: quem responde pela veracidade? que critérios substituem (ou complementam) o índice? quais práticas formativas restituem capacidade crítica ao olhar?

Estes deslocamentos não conduzem necessariamente a um niilismo perceptivo da credibilidade ou a qualidade do crível. Antes, apontam para a necessidade de construir práticas

de alfabetização sensível capazes de inserir o julgamento ético, estético e crítico em uma ecologia mediada por automação.

### 1.7 Posicionamento do pesquisador e procedimentos interpretativos

A voz do pesquisador neste trabalho não se pretende ser neutra: ela é assumidamente interpretativa e crítica. Parece necessário trazer a tradição da Escola Crítica de Frankfurt, não necessariamente para adotar essa perspectiva, mas como antecedente. O posicionamento adotado busca dois movimentos complementares: diagnosticar as mutações da percepção e propor, a partir dessa leitura, vetores de resposta que sejam ao mesmo tempo analíticos, práticos e éticos.

No plano metodológico, isso implica:

- **Hermenêutica criticamente informada:** a compreensão dos fenômenos parte de uma “fusão de horizontes” entre tradição teórica e evidências empíricas; o papel do intérprete é reconhecer pressupostos e tencioná-los;
- **Análise semiótico-indicial aplicada:** focalizar casos exemplares que tornam visíveis as transformações do índice e das modalidades de verossimilhança.

Esse desenho interpretativo permite que o texto combine densidade conceitual e acuidade empírica sem pretender universalizar conclusões além do que a leitura situada autoriza.

### 1.8 Delimitações, contribuições e lições práticas esperadas

A delimitação metodológica do estudo opta pela profundidade interpretativa (Geertz, 1973), em detrimento de generalizações quantitativas de grande escala. A escolha é consciente: pretende-se oferecer um fio conceitual capaz de orientar pesquisas posteriores, políticas de alfabetização audiovisual e práticas institucionais de verificação.

Contribuições previstas:

- **Reformular um mapa conceitual** que permita descrever como axiomas do século XX se articulam, resistem ou fraturam frente às condições do século XXI;
- **Identificar vetores de intervenção** (educação do olhar, práticas editoriais, transparência algorítmica) que ajudam a mitigar a fragilidade perceptiva sem renegar o

reencantamento sensível; por esse motivo, não se pode negar a relevância do “normativo”;

- **Oferecer um vocabulário analítico** para estudos futuros sobre autoria, índice e verossimilhança em contextos de produção virtual ou digital.

Estas contribuições situam o trabalho entre diagnósticos teóricos e proposições pragmáticas, insistindo que o entendimento crítico pode e deve desembocar em orientações de prática profissional e pedagógica.

### **1.9 Direção crítica e auditoria conceitual**

Concluo este plano introdutório reafirmando um ponto simples, porém decisivo: estudar a crise da percepção no século XXI exige simultaneamente fidelidade ao legado teórico do século XX e disposição para reconfigurá-lo frente às infraestruturas técnicas e às sensibilidades geracionais atuais.

Dar sequência ao texto significa, portanto, trabalhar em duplo registro — desvelar os mecanismos técnicos e, ao mesmo tempo, propor procedimentos de leitura e de formação que recuperem a capacidade do olhar de agir criticamente. É nessa confluência de análise e cuidado que a dissertação busca contribuir: não para insistir em pânicos tecnológicos nem para naturalizar a automação, mas para pensar, com rigor e generosidade intelectual, como tornar o visível novamente terreno de responsabilidade e de significação.

## **2 GERAÇÕES, HISTORICIDADE E SENSIBILIDADE**

Pensar o colapso da percepção apenas a partir das tecnologias seria repetir, de outra forma, o mesmo gesto reducionista que tratava a televisão como simples “aparelho” e a internet como mera “ferramenta”. Uma das hipóteses centrais desta dissertação é que a experiência audiovisual contemporânea não existe no vazio: ela é vivida por sujeitos situados historicamente, marcados por acontecimentos, instituições, expectativas e sensibilidades específicas. Neste contexto, este capítulo assume como foco analítico a Geração Z, compreendendo-a como grupo cuja socialização ocorre em ambientes digitais mediados por fluxos contínuos de imagens, vídeos curtos e sistemas de recomendação algorítmica.

Relatórios recentes do Comitê Gestor da Internet no Brasil indicam que o consumo audiovisual entre jovens ocorre predominantemente por dispositivos móveis, com forte presença de plataformas digitais e redes sociais como principal ambiente de acesso a vídeos, caracterizando um padrão de consumo contínuo, fragmentado e orientado por algoritmos (CGI.br, 2023).

Este capítulo, portanto, desloca a análise dos aparatos para os sujeitos históricos que se relacionam com eles. O objetivo é demonstrar que a crise da percepção não é um efeito automático das tecnologias digitais, mas o resultado do encontro entre tais tecnologias e formas específicas de sensibilidade contemporânea, particularmente aquelas desenvolvidas pela Geração Z.

### **2.1 A geração como unidade de tempo histórico**

José Ortega y Gasset (1923) oferece um ponto de partida decisivo ao tratar a geração como unidade básica do tempo histórico. Para o autor, uma geração constitui uma unidade vital que compartilha experiências fundamentais e um horizonte comum de problemas, configurando um ponto de vista específico sobre o mundo.

Aplicada ao contexto desta pesquisa, essa perspectiva permite compreender a Geração Z não apenas como recorte etário, mas como formação histórica situada, cuja experiência é profundamente atravessada por ambientes digitais e pela circulação contínua de imagens.

## 2.2 Geração Z: trajetória de mídia e experiência de mundo

A classificação em gerações só se torna relevante quando articulada às transformações concretas dos regimes de experiência. Neste trabalho, tal classificação cumpre função estritamente contextual, servindo como contraste para compreender a especificidade da Geração Z.

Diferentemente de arranjos midiáticos anteriores, marcados por maior linearidade e menor densidade de estímulos, a Geração Z se desenvolve em um ambiente de convergência digital, mobilidade e hiperabundância informacional. Dados do Pew Research Center, de 2022, indicam que mais de 90% dos jovens possuem acesso contínuo a *smartphones* e utilizam plataformas digitais como principal meio de consumo audiovisual.

Nesse cenário, a experiência deixa de se organizar em torno de obras delimitadas e passa a operar como fluxo contínuo. O conteúdo não é prioritariamente buscado, mas entregue por sistemas de recomendação, reorganizando a percepção em ciclos curtos, personalizados e potencialmente infinitos.

## 2.3 Sensibilidade, corpo e mundo

Para aprofundar a articulação entre Geração Z e modos de perceber, é necessário deslocar a análise do campo cognitivo para o terreno da sensibilidade e do corpo. Maurice Merleau-Ponty (1999) propõe uma fenomenologia da percepção que concebe o sujeito como corpo situado, inserido no mundo e afetado por ele.

No contexto contemporâneo, esse corpo passa a operar em ambientes saturados de estímulos e interrupções. Relatórios globais indicam que jovens passam várias horas por dia em plataformas digitais, alternando continuamente entre conteúdos, aplicativos e dispositivos. Essa dinâmica contribui para a formação de uma percepção intermitente, caracterizada por múltiplos focos de atenção e por uma constante alternância entre estímulos, o que reconfigura a própria experiência do visível.

## 2.4 Educação do olhar e formação da sensibilidade

Se Merleau-Ponty (1999) permite compreender a percepção como experiência corporificada, Rubem Alves (2006) contribui para pensar a formação da sensibilidade como

processo educativo. Para o autor, educar não é apenas transmitir informações, mas formar um olhar capaz de se encantar e de atribuir sentido ao mundo.

No ambiente digital contemporâneo, a abundância de conteúdo não se traduz necessariamente em aprofundamento perceptivo. Ao contrário, tende a favorecer formas aceleradas de consumo, nas quais a experiência estética e reflexiva é frequentemente substituída por interação rápida e descartável. Nesse contexto, a crise da percepção pode ser compreendida também como crise da educação do olhar, especialmente em uma geração que se forma em meio a fluxos contínuos de estímulos visuais.

## **2.5 Geração Z entre colapso e reencantamento**

A Geração Z enfrenta simultaneamente dois movimentos: de um lado, a saturação informacional e a aceleração dos fluxos audiovisuais; de outro, a crescente dificuldade em estabelecer critérios estáveis de confiança nas imagens. A possibilidade de manipulação digital, a circulação de conteúdos sintéticos e a mediação algorítmica constante contribuem para um regime perceptivo marcado pela suspeita. Nesse cenário, a crise da percepção emerge como resultado da interação entre ambiente técnico e sensibilidade historicamente situada.

Ao mesmo tempo, esse contexto não elimina a possibilidade de produção de sentido. Ao contrário, abre espaço para formas específicas de reencantamento, que se manifestam em experiências audiovisuais capazes de gerar identificação, pertencimento e significado, ainda que em meio à fragmentação.

## **2.6 Hábitos de consumo audiovisual da Geração Z: evidências empíricas**

A consolidação da Geração Z como foco analítico exige a incorporação de evidências empíricas que descrevam suas práticas midiáticas. Dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil indicam que o acesso ocorre majoritariamente via *smartphone*, com forte centralidade do vídeo e das redes sociais (CGI.br, 2023).

Pesquisas do Pew Research Center, de 2022, reforçam que plataformas digitais ocupam papel central no cotidiano dos jovens, funcionando como principal meio de consumo e circulação de conteúdos audiovisuais. Relatórios do DataReportal, de 2024, evidenciam elevado tempo de uso distribuído ao longo do dia, caracterizando uma experiência contínua, fragmentada e mediada por algoritmos. Esses dados sustentam empiricamente a hipótese desta

dissertação: a percepção contemporânea, especialmente entre jovens, é estruturada por fluxos, fragmentação e mediação algorítmica.

## **2.7 Neo-tribos digitais e a cibercultura: o reencantamento na infosfera**

A compreensão da Geração Z e sua percepção na infosfera automatizada ganha profundidade ao se considerar a perspectiva de Michel Maffesoli sobre as neo-tribos, reinterpretada à luz da cibercultura, como aponta Guilherme Mendes Pereira (2022). O autor enfatiza que o reencantamento do mundo não se opõe à cibercultura; ao contrário, ele se realiza também nela. Longe de ver as tecnologias digitais apenas como instrumentos de uniformização, Pereira (2022) destaca o modo como elas permitem a formação de comunidades de sentido, de microgrupos que se organizam em torno de interesses e sensibilidades comuns, mesmo quando seus membros estão geograficamente distantes.

As neo-tribos digitais podem ser compreendidas como versões em rede das tribos maffesolianas. Elas se reúnem em grupos de mensagens, fóruns, redes sociais, canais de vídeo, servidores de jogos e outras plataformas, construindo seus rituais (lives semanais, desafios, maratonas), compartilhando vocabulários próprios e desenvolvendo formas particulares de expressão audiovisual. A estética de um determinado “lado” do TikTok, por exemplo, é muitas vezes incompreensível para quem frequenta outro “lado” da mesma plataforma. A fragmentação maffesoliana ganha, aqui, uma expressão concreta: múltiplos mundos simbólicos convivem na mesma infraestrutura técnica.

Pereira (2022) interpreta essa pluralidade como sinal de que o reencantamento do mundo, tal como previsto por Maffesoli, assume hoje duas faces. De um lado, manifesta-se na busca por experiências intensas, autênticas, sensíveis, em que o sujeito se sente parte de algo maior – seja um fandom, uma comunidade de prática, um coletivo artístico. De outro, revela-se na proliferação de bolhas e de comunidades fechadas, que podem se isolar em relação ao restante da sociedade, produzindo fragmentação extrema do espaço público.

No campo audiovisual, essas tendências aparecem em fenômenos como a estética dos “edits” dedicados a ídolos, a produção colaborativa de narrativas (fanfics adaptadas em vídeos, por exemplo), a circulação de desafios de dança, os vídeos de “ponto de vista” (POV), entre outros. O que interessa aqui é notar que o audiovisual não é apenas veículo neutro; ele é material privilegiado na fabricação de vínculos tribais e de reencantamento simbólico. As imagens em movimento, acompanhadas de trilhas sonoras específicas, tornam-se catalisadoras de emoções e de pertencimento.

Ao mesmo tempo, a presença de algoritmos que regulam a visibilidade dos conteúdos – o que aparece, o que viraliza, o que é recomendado – introduz um elemento novo na equação maffesoliana. Se as tribos se formam, em parte, espontaneamente, também são fortemente condicionadas por lógicas de recomendação que podem reforçar certos agrupamentos e invisibilizar outros. A comunicação pós-moderna, descrita por Pereira (2022), é, portanto, marcada por uma dupla mediação: dos sujeitos que experimentam o mundo de forma sensível e das infraestruturas técnicas que moldam os fluxos de comunicação.

Pereira (2022) sugere que o reencantamento previsto por Maffesoli pode assumir formas diferentes daquelas imaginadas no início dos anos 2000. Ao invés de um simples retorno ao sensível presencial, o que se observa é uma convivência tensa entre tribos que buscam experiências analógicas – vinhos, filmes em película, encontros presenciais – e tribos que se encantam justamente com as possibilidades digitais, com avatares, realidades virtuais, filtros e experimentações identitárias nas telas. O reencantamento do mundo não se opõe à mediação tecnológica; ele a atravessa.

### 3 LINGUAGEM, PERCEPÇÃO

#### 3.1 Imagem técnica e regimes de visibilidade

Vilém Flusser talvez seja um dos autores que mais diretamente antecipam a sensação contemporânea de opacidade em relação às imagens. Quando ele fala em “imagens técnicas”, não está apenas inventando uma expressão bonita; está tentando nomear um tipo de imagem cuja origem se desloca da mão do artista para o programa do aparelho (Flusser, 2011).

Enquanto uma pintura carrega, ao menos simbolicamente, a marca do gesto, da pincelada, da decisão manual, a fotografia e o cinema inauguram uma nova ordem: o aparelho fotográfico registra o mundo segundo um programa inscrito em sua própria estrutura. A imagem continua a ser visualmente reconhecível, continua a se apresentar como janela, mas agora é produto de uma cadeia técnica.

Nas mídias digitais, esse processo se intensifica. A imagem deixa de ser apenas resultado da luz sobre uma película para se tornar, também, resultado de operações matemáticas: compressão, interpolação, renderização, cálculo de pixels. Quando modelos de inteligência artificial passam a gerar imagens sem passagem por nenhum referente físico, o diagnóstico flusseriano parece ganhar uma camada extra: já não é apenas a caixa preta da câmera que nos escapa, mas também a caixa preta do algoritmo que “imagina” a partir de bancos de dados (Flusser, 2011).

Essa perspectiva encontra ressonância na reflexão de Gilles Deleuze (2010) sobre dispositivos. Ao falar em *agencements*, Deleuze lembra que a técnica nunca vem sozinha; ela se articula com instituições, discursos, corpos e normas. Cinema, televisão e plataformas digitais não são apenas máquinas; são arranjos de poder que definem o que pode ser visto e dito.

Pensar o audiovisual hoje, portanto, exige considerar simultaneamente a dimensão técnica (imagens calculadas, programadas) e a dimensão política (quem programa, com quais interesses, em quais contextos). O colapso da percepção não é apenas efeito psicológico do excesso de conteúdo; é efeito de regimes de visibilidade desenhados por dispositivos que se tornaram cada vez mais opacos para o usuário comum.

### 3.2 Percepção encarnada, semiose e partilha do sensível

Se até aqui enfatizamos transformações nas linguagens e nos dispositivos, é preciso agora recolocar a percepção no centro da discussão. Merleau-Ponty, ao desenvolver a fenomenologia da percepção, insiste que ver não é um ato puramente mental, mas um modo de estar-no-mundo com o corpo (Merleau-Ponty, 2018). O olhar não é uma câmara; é um gesto encarnado, situado, atravessado por hábitos, memórias e expectativas.

Quando olhamos para uma imagem audiovisual, não estamos apenas decodificando informações; estamos nos deixando afetar por luzes, sons, ritmos, movimentos. O corpo se inclina, prende a respiração, se inquieta, se entedia. A percepção é, portanto, sempre mais do que reconhecimento de formas; ela é também vibração, sintonia, resistência.

Charles Sanders Peirce (2000), por outro lado, oferece uma teoria dos signos que ajuda a pensar como essa percepção encarnada se articula com processos de significação. Ao distinguir ícones, índices e símbolos, Peirce mostra que nem todo signo se relaciona com seu objeto da mesma maneira:

- O **ícone** se define pela semelhança: uma fotografia de rosto, um desenho, uma animação.
- O **índice** se define pela conexão: a pegada na areia, a fumaça que indica fogo, a imagem fotográfica entendida como traço deixado pela luz.
- O **símbolo** se define por convenção: palavras, códigos, emblemas.

A imagem cinematográfica e televisiva, durante muito tempo, pôde ser pensada como combinação de ícone, índice e símbolo. A crise da percepção na era da IA, tal como será discutida em capítulos posteriores, tem muito a ver com o enfraquecimento do índice: vemos ícones extremamente verossímeis, combinados com símbolos sofisticados, mas não sabemos mais se há, de fato, um acontecimento empírico que lhes corresponde.

Neste trabalho, “verossimilhança” é entendida como um regime discursivo e estético que produz impressão de verdade e plausibilidade segundo convenções compartilhadas — isto é, aquilo que “parece verdadeiro” por obedecer a expectativas de coerência, causalidade e reconhecimento cultural, sem que isso implique, por si, prova factual. A definição dialoga com a tradição retórica (Aristóteles, 2005) e com a discussão sobre o verossímil sistematizada no dossiê *Communications*, n. 11, de 1968.

Jacques Rancière (2005) introduz outro elemento importante ao falar em partilha do sensível. Para ele, cada ordem social define o que é visível, o que é audível, o que é inteligível. A percepção não é apenas função biológica; é também efeito de um regime político-estético.

Quem tem direito à imagem? Quem pode aparecer na tela? Que corpos são mostrados, em que posições, com quais vozes?

No audiovisual contemporâneo, essa partilha do sensível é fortemente mediada por dispositivos algorítmicos. O que aparece no *feed* de cada um não é apenas resultado de escolhas individuais, mas de cálculos que envolvem engajamento, previsibilidade e interesse comercial. A percepção, aqui, é duplamente situada: pelo corpo e sua história, e pelo dispositivo e seu programa.

## 4 AUDIOVISUAL: FUNDAMENTOS TEÓRICOS

### 4.1 Cinema como linguagem

Antes de se dissolver na multiplicidade do digital, o cinema foi, por quase um século, o laboratório privilegiado para pensar a relação entre imagens em movimento e percepção. Christian Metz, ao propor a análise da linguagem cinematográfica, recusa tanto a ideia de que o cinema seria pura transparência do real quanto a de que seria mero prolongamento da literatura (Metz, 2013).

Para Metz, o cinema constitui uma linguagem *sui generis*, que combina elementos icônicos, simbólicos e indiciais. Ele mobiliza a semiótica, especialmente a partir de Ferdinand de Saussure e de Peirce, para mostrar que a imagem cinematográfica não funciona como signo arbitrário da mesma forma que a palavra, mas também não é um espelho neutro. A montagem, a escolha de enquadramentos, o uso do som, tudo isso constitui uma sintaxe própria, que o espectador aprende a decifrar.

Embora menos preocupado com uma teoria da linguagem e mais com uma ontologia da imagem, André Bazin (2018) também participa da construção de um imaginário em que o cinema é visto como lugar de encontro entre técnica e realidade. Ismail Xavier (2005), ao discutir o discurso cinematográfico, tensiona essas duas tradições. Ele mostra como o cinema oscila entre uma tendência à transparência — a promessa de mostrar o mundo como ele é — e uma consciência de sua própria opacidade, isto é, de sua condição de construção. Ao analisar diferentes formas de *mise-en-scène*, montagem e uso da narração, Xavier explicita que essas decisões não são neutras: elas organizam modos de ver e interpretar o mundo e, por isso, carregam implicações estéticas e políticas.

Diante disso, pode-se dizer que a percepção no cinema clássico é educada em um regime relativamente estável: há uma sala escura, uma tela, um tempo contínuo de fruição, um pacto. O espectador sabe que o que vê é construção, mas aceita momentaneamente suspender sua descrença, como diria Samuel Taylor Coleridge (1817, para entrar na história. Há índices suficientes – corpos, cenários, registros documentais – para que o vínculo com o mundo não seja rompido. O colapso da percepção, tal como o formulamos, começa a despontar quando esses índices são fragilizados ou simulados de maneira radical.

## 4.2 Som, corpo e atenção: a experiência audiovisual

A ênfase na imagem, porém, corre o risco de obscurecer o papel do som na formação da experiência audiovisual. Michel Chion lembra que o cinema é, desde muito cedo, cinema sonoro – seja por trilhas musicais, efeitos, vozes, ruídos (Chion, 1993). A noção de “audiovisual” não é apenas soma de áudio e vídeo; é uma fusão em que um elemento requalifica o outro.

Chion (1993) desenvolve o conceito de **audiovisão**, enfatizando que, na experiência cinematográfica, o som não está apenas “acompanhando” a imagem, mas reorientando o olhar, modificando o ritmo interno das cenas, produzindo expectativas e tensões. Uma mesma imagem pode ser percebida de maneiras muito diferentes dependendo da trilha que a acompanha.

Esse ponto é particularmente importante quando pensamos em plataformas como TikTok e Instagram, em que o som – músicas em alta, *samples*, áudios reutilizados – desempenha papel decisivo na circulação de vídeos. Pesquisas sobre a curadoria algorítmica de sons no TikTok mostram como determinados trechos sonoros funcionam como gatilhos de visibilidade, condicionando tanto a produção quanto a recepção de conteúdos (Hou, 2022).

Se no cinema clássico o som era parcialmente controlado por uma equipe relativamente coesa (diretor, montador, compositor), nas plataformas digitais ele se converte em elemento modular, recortável, reaplicável. O mesmo áudio pode ser reutilizado em milhares de vídeos, em contextos diferentes, produzindo um efeito de familiaridade que impacta a percepção: o espectador sente que já “sabe” de que se trata, ainda que as imagens sejam novas.

A percepção audiovisual, nesse ambiente, é menos linear e mais fragmentada. Uma parte da atenção se ancora na repetição do som; outra parte tenta acompanhar a novidade da imagem; o algoritmo, por sua vez, registra tempo de visualização, *replays*, curtidas, compartilhamentos. O corpo que percebe não é mais apenas corpo sentado na poltrona do cinema; é corpo em movimento, segurando o telefone, dividindo a atenção com outras tarefas, atravessado por notificações.

## 4.3 Televisão, cultura de massa e experiência do real

Se o cinema consolidou um tipo específico de experiência audiovisual, a televisão reinventou o modo de acompanhar o mundo. Em vez de deslocamento ao cinema, a TV entra na casa; em vez de sessões pontuais, grade contínua de programação.

Umberto Eco (2010) atenta para o modo como a televisão produz uma enciclopédia compartilhada de referências, personagens, slogans, narrativas, propondo uma distinção famosa entre leituras “apocalípticas”, que veem na TV a ruína da cultura, e leituras “integradas”, que procuram compreendê-la como parte do tecido social e simbólico. Nenhuma das duas posições, isoladamente, é suficiente; o desafio é manter a tensão.

Alberto Abruzzese, (1997) por sua vez, destaca a imperfeição inerente à comunicação de massa, insistindo que os “ruídos”, os mal-entendidos, as reapropriações criativas fazem parte do processo. O espectador não é mero receptáculo; ele negocia, interpreta, desvia.

Na experiência televisiva clássica, a percepção do real passa por um duplo movimento: de um lado, a sensação de presença – o “ao vivo”, o telejornal, o evento esportivo –, que reforça a confiança na imagem; de outro, a consciência crescente da espetacularização, isto é, de que aquilo que se vê é também produto de uma construção, de uma pauta, de um enquadramento. Autores como Guy Debord (1997), ao falar em sociedade do espetáculo, capturam esse momento em que o mundo se apresenta cada vez mais como sequência de imagens a serem consumidas.

Em termos perceptivos, a televisão instala um regime de atenção intermitente: o espectador pode entrar e sair da programação, zapear, deixar a TV ligada como ruído de fundo. A imagem perde a solenidade da tela de cinema e ganha a familiaridade do eletrodoméstico. Essa transformação prepara, em parte, a disposição para um audiovisual ainda mais fragmentado, como o das redes sociais e dos *feeds*.

#### 4.4 Cinema expandido, mídias digitais e estética do banco de dados

Gene Youngblood, ao propor a ideia de **cinema expandido**, argumenta que a convergência entre cinema, vídeo, computação e artes visuais estava produzindo um novo ecossistema de imagens, no qual a sala escura seria apenas um entre muitos ambientes possíveis (Youngblood, 1970). Experiências multimídia, instalações, videoarte, projeções imersivas: tudo isso compunha um campo ampliado em que o audiovisual deixava de ser apenas narrativa linear para se tornar também ambiente, interface, experiência.

Décadas mais tarde, Lev Manovich retoma e reformula essa intuição ao analisar o que chama de “linguagem dos novos meios” (Manovich, 2001). Para ele, a lógica computacional introduz características estruturais novas: modularidade (a obra como conjunto de elementos reutilizáveis), variabilidade (obras que se modificam em função de parâmetros), automação

(processos de montagem e combinação parcialmente delegados à máquina), transcodificação (a passagem de conteúdos culturais para formatos manipuláveis por máquina).

O cinema deixa de ser apenas sequência de fotogramas e se torna banco de dados. Em vez de uma narrativa fixa, temos potencialmente múltiplos percursos por arquivos de imagens, sons, textos. *Softwares* de edição, plataformas de compartilhamento e algoritmos de recomendação deslocam o foco do filme-obra para o fluxo, para a curadoria automatizada.

O cinema deixa de ser apenas sequência de fotogramas e se torna banco de dados. Em vez de uma narrativa fixa, temos potencialmente múltiplos percursos por arquivos de imagens, sons e textos. *Softwares* de edição, plataformas de compartilhamento e algoritmos de recomendação deslocam o foco do filme-obra para o fluxo e para a curadoria automatizada.

No contexto das plataformas, essa lógica se massifica. O *feed* do Instagram, o *For You* do TikTok ou as recomendações do YouTube são formas de cinema expandido em escala industrial: em vez de um único filme, uma série infinita de microvídeos; em vez de uma montagem feita por um editor, uma montagem algorítmica, em tempo real, para cada usuário. A percepção, aqui, é educada em um regime de **scroll contínuo**, de microatenções sucessivas, de pequenos encantamentos e esquecimentos rápidos.

A estética do banco de dados, como sugere Manovich (2001), substitui em parte a lógica da narrativa por uma lógica de coleção, de arquivo. O espectador não “acompanha uma história”; ele **coleta fragmentos** de histórias, memes, comentários. Essa mudança tem implicações profundas para o modo como confiança e sentido são construídos: em vez de um arco longo, confiamos em sinais rápidos – tom de voz, legenda, identidade visual, número de curtidas.

#### 4.5 Audiovisual como horizonte da percepção contemporânea

O percurso deste capítulo permite, enfim, delinear uma tese intermediária que sustentará as análises seguintes: **o audiovisual não é apenas uma forma de expressão entre outras; ele se tornou um horizonte estruturante da percepção nas gerações pós-boomer.**

Do cinema clássico à televisão, do cinema expandido às plataformas de vídeo, as imagens em movimento passaram de evento relativamente raro (a ida ao cinema) a presença constante no cotidiano (o telefone no bolso, a tela sobre a mesa de jantar, o telão da sala). A percepção do real é, em grande medida, treinada por esse contato contínuo com imagens técnicas. Aprendemos a reconhecer emoções, perigos, estilos de vida, tipos sociais a partir de padrões audiovisuais.

Quando, nesse contexto, a inteligência artificial passa a produzir imagens e sons com alto grau de verossimilhança, sem lastro claro na experiência empírica, o problema deixa de ser apenas técnico. O colapso da percepção não é o simples “não saber se algo é verdadeiro ou falso”; é uma espécie de instabilidade gerada no próprio chão sobre o qual confiávamos para perceber o mundo.

Ao mesmo tempo, como lembram Rancière (2005) e Maffesoli (2012), esse chão nunca foi neutro. Sempre houve partilhas do sensível, regimes de visibilidade, exclusões, espetáculos. A diferença é que, hoje, esses regimes se articulam de forma íntima e transparente com a infraestrutura técnica: o algoritmo decide, em frações de segundo, o que merece ser visto; modelos de IA geram rapidamente aquilo que parece, à primeira vista, alinhado com nossos desejos.

Este capítulo procurou, portanto, oferecer um conjunto de ferramentas conceituais para pensar essa situação. De Flusser a Deleuze, de Metz a Manovich, de Chion a Rancière, o que se tentou mostrar é que o audiovisual é, ao mesmo tempo, **linguagem, dispositivo e experiência perceptiva encarnada**.

Nos capítulos seguintes, essas ferramentas serão utilizadas para olhar mais de perto para dois movimentos que atravessam a experiência das gerações pós-boomer: de um lado, a formação de sensibilidades específicas em cada geração, marcadas por diferentes arranjos midiáticos; de outro, a emergência de um reencantamento do mundo pós-moderno, que se apoia, em grande medida, nas imagens que circulam em nossos aparelhos. É nesse entrecruzamento entre teoria e experiência que a hipótese do colapso da percepção será tensionada, refinada e confrontada com exemplos concretos do audiovisual contemporâneo.

## 5 CINEMA, DOCUMENTÁRIO, FALSO DOCUMENTÁRIO E HIBRIDIZAÇÕES AUDIOVISUAIS

A discussão sobre crise da percepção, automação e reencantamento do mundo passa, necessariamente, pelo campo do documentário. É ali que, historicamente, o audiovisual reivindicou de modo mais explícito a tarefa de “mostrar o real”, de testemunhar acontecimentos e de registrar aquilo que ocorreu “de fato”. Não por acaso, ainda na formação do campo, John Grierson (1946) — associado à consolidação do termo *documentary* na década de 1920 — definia o documentário como o “tratamento criativo da atualidade” (*creative treatment of actuality*). Esse ponto é decisivo: o documentário nunca foi “realidade bruta”, mas uma forma que organiza a realidade por escolhas de linguagem, montagem e ponto de vista. É justamente porque se consolidou socialmente um pacto de credibilidade em torno dessa forma que, hoje, *deepfakes*, imagens geradas por IA e conteúdos de origem incerta tensionam de maneira tão aguda o estatuto de prova e testemunho que o documentário ajudou a estabilizar ao longo do século XX.

Antes de entrar nas variações contemporâneas – falso documentário, *reality show*, hipervenção, animação documental e IA generativa –, é importante lembrar, com Bill Nichols (2017), que o documentário nunca foi um bloco homogêneo. Ao propor sua tipologia em seis modos – expositivo, observacional, participativo, poético, reflexivo e performativo –, Nichols mostra que “documentário” é, sobretudo, um conjunto de maneiras de organizar a relação entre quem filma, quem é filmado e quem assiste.

Se o **modo expositivo** herda a confiança no discurso informativo, e o **modo observacional** tenta reduzir a intervenção do realizador, os **modos poético e reflexivo** deslocam o centro de gravidade. No modo poético, o filme se aproxima de uma organização associativa, sensorial, fragmentária, em que o real é trabalhado como matéria de ritmo, textura e atmosfera. No modo reflexivo, o documentário volta-se para si mesmo, torna visíveis seus dispositivos, problematiza o próprio ato de representar. Em ambos os casos, o que está em jogo é menos uma transparência em relação ao mundo “tal como ele é” e mais uma representação subjetiva da realidade – uma mediação assumida, que revela a distância entre a percepção e aquilo que se oferece à câmera.

É justamente nessa zona de subjetividade controlada – que Nichols descreve como marcas poéticas e reflexivas do documentário – que serão inscritas muitas das formas analisadas neste capítulo: o falso documentário, o *reality show*, a animação documental, as obras híbridas e os experimentos com IA.

### 5.1 Documentário clássico: índice, prova e regimes de verdade

O documentário consolidou-se, ao longo do século XX, como um gênero associado à ideia de documento, prova e testemunho. A fotografia em movimento, ligada tecnicamente à captura de luz refletida por objetos reais, parecia garantir uma relação privilegiada entre imagem e acontecimento. Em termos semióticos, poder-se-ia dizer que o cinema, nesse registro, se apoiou fortemente na dimensão indicial da imagem: o fotograma seria um traço deixado por algo que esteve de fato diante da câmera, como defende a tradição que dialoga com a semiótica de Peirce (2000).

Fernando Andacht, no artigo “Formas documentárias da representação do real na fotografia, no filme documentário e no *reality show* televisivo atuais”, de 2003, desenvolve essa perspectiva ao propor a ideia de um “gênero indicial”. Nesse gênero, o que confere sentido e autoridade às imagens é justamente o seu caráter de índice: mais do que representar, elas apontam – indicam a existência de um acontecimento, de um corpo, de um lugar que realmente esteve ali, diante do dispositivo de registro. A fotografia jornalística, o filme documentário clássico e o *reality show* televisivo seriam variações de uma mesma confiança estrutural: a de que há um vínculo de continuidade entre o mundo e o registro.

Para articular essa discussão, Andacht recorre à máxima pragmática peirciana: o significado de um conceito está em suas consequências práticas. Assim, o que define o “documentário filmico” não é uma essência abstrata, mas o modo como o público reage a esse tipo de imagem, que tipo de crença ela desperta, que tipo de juízo de verdade ela convoca. Ao chamar o documentário de “gênero indicial”, o autor sugere que a principal consequência dessa categoria é colocar o espectador em posição de avaliar a autenticidade daquilo que vê – ainda que, na prática, essa avaliação se faça em grande medida de maneira intuitiva. Ou pela confiança depositada no realizador filmico. Um exemplo disso no Brasil é a obra de Eduardo Coutinho.

Nesse horizonte, o documentário foi percebido como lugar privilegiado para a construção de narrativas sobre a realidade histórica, social e política. A voz em *off*, as entrevistas, as imagens de arquivo, os textos explicativos e a montagem cronológica compuseram, durante muito tempo, uma gramática de legitimidade. O espectador era convidado a acreditar naquilo que via porque o filme se apresentava como resultado de pesquisa, observação e compromisso com a verdade dos fatos.

Quando um filme se classificava como documentário, assumia, implícita ou explicitamente, o compromisso de não enganar, de não inventar acontecimentos essenciais, de

manter uma relação minimamente estável com os fatos. Essa ética da verdade visual tornou o documentário um dispositivo importante na mediação entre o público e temas como guerra, pobreza, injustiça social, meio ambiente, cultura popular, entre outros.

Contudo, como Andacht demonstra, esse estatuto indicial não garante neutralidade. A seleção de imagens, o enquadramento, a montagem, a escolha de quem fala e de quem é silenciado, tudo isso envolve decisões discursivas que atravessam a ideia de objetividade. Em outras palavras: o documentário sempre foi uma forma de construção do real, mesmo quando se apresentou como simples documento.

Nesse ponto, a observação de Noël Carroll (1996) é particularmente útil: o documentário não deve ser compreendido como uma “janela” direta para os fatos, mas como um regime de representação que organiza o acesso ao mundo por meio de estratégias retóricas, escolhas formais e convenções de leitura. O vínculo com acontecimentos empíricos pode permanecer forte (sobretudo pelo lastro indicial), mas o sentido do que é mostrado — e o modo como o espectador é levado a acreditar — depende de procedimentos narrativos e argumentativos. Isso ajuda a explicar por que a confiança do público pode se apoiar, não apenas no “traço do real” presente na imagem, mas também na credibilidade atribuída ao realizador e às instituições de circulação; no contexto brasileiro, a recepção de parte da obra de Eduardo Coutinho é um exemplo eloquente desse tipo de pacto de confiança autoral.

A consciência dessa dimensão discursiva se intensifica com a crítica pós-moderna, com o surgimento de formatos como o reality show e com o avanço de práticas que exploram deliberadamente as zonas de ambiguidade entre documento e ficção. Nichols (2017) ajuda a organizar esse movimento ao mostrar que o modo expositivo — aquele que mais claramente encarna o “documentário clássico” — é apenas um entre outros. Os modos poético, reflexivo e performativo, ao enfatizarem subjetividade, autorreflexão e presença encenada, corrompem por dentro a promessa de transparência, sem abandonar, porém, a dimensão indicial: o real continua a deixar vestígios na imagem, mas esses vestígios passam a ser trabalhados como matéria de linguagem.

A consciência dessa dimensão discursiva se intensifica com a crítica pós-moderna, com o surgimento de formatos como o *reality show* e com o avanço de práticas que exploram deliberadamente as zonas de ambiguidade entre documento e ficção.

Nichols (2017) ajuda a organizar esse movimento ao mostrar que o modo expositivo — aquele que mais claramente encarna o “documentário clássico” — é apenas um entre outros. Os modos poético, reflexivo e performativo, ao enfatizarem subjetividade, autorreflexão e presença encenada, corrompem por dentro a promessa de transparência, sem abandonar, porém, a dimensão

indicial: o real continua a deixar vestígios na imagem, mas esses vestígios passam a ser trabalhados como matéria de linguagem.

## 5.2 Críticas pós-modernas: espetáculo, simulacro e crise da representação

A partir da segunda metade do século XX, diversos autores começam a questionar a transparência das imagens e a estabilidade da noção de realidade mediada. Guy Debord, em *A sociedade do espetáculo*, de 1997, descreve um mundo em que as relações sociais são mediadas por representações que assumem autonomia em relação à vida concreta. O espetáculo não é apenas entretenimento, mas forma de organização do real: aquilo que não aparece na forma de imagem, não conta.

Em sua crítica aos simulacros, Jean Baudrillard (2014) aprofunda essa perspectiva ao afirmar que vivemos em uma ordem em que os signos já não remetem a uma realidade estável, mas circulam em sistemas de simulação. Imagens, marcas, discursos e símbolos compõem uma hiper-realidade em que o “mais real que o real” substitui a experiência imediata.

Essas críticas, ainda que formuladas antes da explosão da internet e da IA generativa, colocam em xeque o documentário enquanto gênero capaz de garantir um acesso privilegiado à verdade. Se o próprio tecido social se organiza como espetáculo e simulacro, o que significa “documentar” a realidade? O documentário registra o mundo ou registra, sobretudo, as representações que o mundo produz sobre si?

Ao mesmo tempo, convém notar que as leituras sobre o documentário também oscilam entre dois polos: de um lado, a confiança no seu potencial de mediação do real; de outro, a suspeita quanto às suas condições de produção, seus enquadramentos e suas retóricas de credibilidade. Em vez de assumir qualquer desses polos como definitivo, interessa reconhecer o documentário como um campo historicamente plural, atravessado por escolhas formais e institucionais que modulam o que conta como “prova” e “testemunho” (Nichols, 2017). Para esta dissertação, essa tensão é decisiva porque prepara o terreno em que a crise contemporânea se torna mais aguda: quando as convenções de credibilidade documental passam a ser reproduzidas, simuladas ou automatizadas, o julgamento perceptivo do espectador fica mais dependente de marcas discursivas do que de lastros verificáveis.

É nesse contexto que o falso documentário – ou *mockumentary* – surge como forma particularmente interessante: ele encena, paródia ou subverte as convenções do documentário clássico para expor, justamente, a dimensão construída do “real” audiovisual. E, nesse gesto,

aproxima-se dos modos poético e reflexivo descritos por Nichols (2017), ao deslocar o foco do “o que aconteceu” para o “como estamos dizendo que aconteceu”.

### 5.3 Falso documentário e a ficção que passa por real

O falso documentário é um dos territórios privilegiados em que a relação entre índice, ficção e verdade se torna ainda mais ambígua. Em vez de se limitar a um exercício paródico, muitos *mockumentaries* exploram os dispositivos do documentário – entrevistas, narração em off, imagens de arquivo, gráficos explicativos – para construir narrativas ficcionais que se apresentam, inicialmente, como registros factuais.

O estudo de Brian Hagemann e Denize Correa Araujo (2024) sobre *Recife Frio* é exemplar nesse sentido. Ao analisar o filme de Kleber Mendonça Filho, os autores mostram como a obra constrói um cenário ficcional – uma Recife subitamente submetida a uma queda drástica de temperatura – utilizando todos os recursos discursivos associados ao documentário televisivo. Entrevistas com moradores, depoimentos de especialistas, imagens de arquivo “inventadas”, gráficos e tomadas da cidade compõem uma narrativa que, em um primeiro momento, pode ser percebida como reportagem ou documentário de cunho científico.

Ao longo do filme, entretanto, a dimensão de ficção torna-se evidente, criando um efeito de estranhamento. A catástrofe climática imaginária funciona como metáfora para discutir desigualdade social, urbanização, transformações culturais e vulnerabilidades reais da cidade. O falso documentário, nesse caso, não é simples engodo; é estratégia estética e política que usa a credibilidade da forma documental para deslocar o olhar do espectador sobre a própria realidade.

Araujo e Hagemann (2024) mostram como *Recife Frio* opera, assim, como ponte entre ficção científica e documentário, aproximando-se de uma tradição de obras que usam cenários futuristas ou distópicos para comentar problemas do presente. A escolha pelo formato de falso documentário reforça a ideia de que o audiovisual não é apenas espelho do real, mas ferramenta de imaginação política. A obra oscila entre modos expositivo, reflexivo e performativo: expositivo, ao imitar a retórica da reportagem; reflexivo, ao expor, por meio do exagero, a artificialidade dessas convenções; performativo, ao colocar corpos e vozes em cena como encarnações das tensões sociais da cidade. Sendo assim, *Recife Frio* também pode ser considerado uma ficção que usa elementos do *mockumentary*, como outros falsos documentários que antecipam, em chave estética, questões que hoje aparecem nos debates sobre *deepfakes* e conteúdos gerados por IA. Assim como no *mockumentary*, somos confrontados, na

cultura digital, com imagens que “parecem” (e querem parecer) documentais, mas cuja ligação com um acontecimento real é incerta. A diferença é que, no falso documentário consciente de si, o pacto ficcional é revelado; no ambiente da internet morta, essa revelação nem sempre ocorre.

#### 5.4 Híbridação, estética da hipervenção e documentário animado

Denize Correa Araujo amplia esse debate ao propor os conceitos de hibridação e “estética da hipervenção”, oriundos de sua tese de PhD, em seu livro “Imagens Revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção” (2007). Em suas análises, a autora discute como as fronteiras entre cinema, vídeo, televisão, artes visuais e mídias digitais se tornam porosas, dando origem a formas audiovisuais híbridas, que escapam das classificações tradicionais de ficção e documentário.

A hibridação, nesse contexto, não é mero cruzamento superficial de gêneros, mas processo pelo qual a própria lógica de produção, circulação e recepção das obras se reorganiza. Instalações audiovisuais, vídeos interativos, experiências em *webdoc*, narrativas transmídia e obras que combinam performance, vídeo e participação do público são exemplos dessa transformação.

É nesse horizonte que surge a proposta da **estética da hipervenção**. Araújo utiliza esse termo para designar experiências audiovisuais em que o espectador deixa de ser observador externo para tornar-se coautor, intervindo no curso da obra, navegando entre percursos possíveis, acionando elementos interativos ou mesmo realizando contribuições em tempo real. A hipervenção altera a posição clássica do documentário como “olhar sobre o outro”: se o público pode interferir, escolher, acrescentar, comentar, a relação entre quem filma, quem é filmado e quem vê se torna mais complexa. A obra passa a ser, em parte, resultado de um jogo entre esses polos.

Essa lógica lembra, em certa medida, a dinâmica das plataformas digitais, em que vídeos são constantemente respondidos, remixados, comentados, recortados e reinscritos em novos contextos. Ao propor a hipervenção como estética, Araújo chama atenção para o fato de que a interatividade não é apenas recurso técnico; é opção poética e política. Permitir que o espectador intervenha é também renunciar a uma parcela do controle autoral, aceitar a imprevisibilidade, compartilhar a responsabilidade pela narrativa.

Dentro desse mesmo campo de hibridações, o **documentário em animação** ocupa um lugar estratégico. Obras como *Valsa com Bashir* (Ari Folman, 2008) utilizam recursos de

animação para representar memórias traumáticas – no caso, lembranças fragmentadas da Guerra do Líbano – que não poderiam ser simplesmente “filmadas” no sentido tradicional. As vozes, as entrevistas e os relatos mantêm um núcleo indicial – são testemunhos de pessoas reais –, mas a visualidade é inteiramente construída. Em termos Nicholsianos, trata-se de um documentário que combina dimensão performativa (a experiência subjetiva do autor e dos entrevistados), poética (a organização sensorial e onírica das imagens) e reflexiva (a consciência da mediação).

*Valsa com Bashir* tensiona, assim, a própria definição de documentário. Se, no modelo clássico, o índice se ancora em imagens fotoquímicas ou digitais de algo que esteve diante da câmera, aqui o índice migra para o nível da voz e do relato, enquanto a imagem assume declaradamente sua condição de construção. A verdade reivindicada pelo filme não é a da reprodução fiel de um acontecimento, mas a da elaboração subjetiva de uma experiência de guerra – exatamente o tipo de deslocamento que interessa a esta dissertação ao abordar representações subjetivas do real, mais do que a percepção direta.

É nesse ponto que as reflexões de Roberto Tietzmann (2019) sobre animação e efeitos visuais se tornam relevantes. Em “Efeitos visuais e animação: uma relação de aproximações e afastamentos”, o autor mostra como, historicamente, os efeitos visuais se aproximaram do registro de câmera, esforçando-se por prolongar a verossimilhança. É nesse ponto que as reflexões de Tietzmann sobre animação e efeitos visuais se tornam relevantes. Em “Efeitos visuais e a animação: uma relação de aproximações e afastamentos”, o autor mostra como, historicamente, os efeitos visuais se aproximaram do registro de câmera, buscando sustentar a verossimilhança — isto é, um regime de plausibilidade que faz a imagem “funcionar como verdadeira” dentro de convenções perceptivas e retóricas (Todorov, 2005) — enquanto a animação permaneceu mais associada ao artifício e à estilização. Com a convergência técnica (pipelines digitais comuns, softwares compartilhados, composição em múltiplas camadas), o limite entre “imagem captada” e “imagem sintetizada” torna-se cada vez menos evidente.

Aplicada ao documentário, essa convergência recoloca a pergunta: até que ponto é possível mobilizar animação e efeitos visuais sem romper o pacto de veridicção? Filmes como *Valsa com Bashir* sugerem que o uso assumido da animação pode reforçar a dimensão ética do testemunho, precisamente porque não disfarça sua condição construída. O perigo surge quando recursos de síntese passam a imitar a aparência do registro indicial sem admitir sua artificialidade – cenário que se aproxima das discussões contemporâneas sobre IA generativa.

Por outro lado, trabalhos experimentais como o **Maffeso-filme** (2024), realizado por Tietzmann a partir do pensamento de Michel Maffesoli, levam a animação documental para uma zona diretamente vinculada ao reencantamento do mundo: imagens animadas encenam

conceitos como socialidade, tribalismo e sensibilidade compartilhada, transformando em experiência visual aquilo que, no plano teórico, surge como diagnóstico das formas elementares da pós-modernidade. O documentário animado torna-se, assim, um laboratório de refiguração sensível do real – um dos lugares em que o reencantamento se deixa ver, não pela suposta volta a uma realidade bruta, mas pela intensificação do imaginário.

### 5.5 Performance do real e indicialidade

John Corner em *Performing the Real: Documentary Diversions*, em 2002, contribui para essa discussão propondo a ideia de que o documentário contemporâneo opera cada vez mais pela performance do real. Em vez de ser entendido como simples registro de acontecimentos, ele passa a ser visto como arranjo de situações, falas e imagens em que os próprios participantes performam suas identidades, suas versões dos fatos, seus afetos. A câmera, longe de ser presença neutra, funciona como dispositivo que convoca e molda determinados comportamentos.

Corner (2002) mostra que a presença da câmera altera o comportamento dos filmados, e que muitas obras assumem essa dimensão performativa como parte de sua poética. Entrevistados que encenam a si mesmos, narradores que brincam com sua autoridade, filmes que mostram os bastidores da filmagem, tudo isso indica que o documentário se desloca de um ideal de transparência para uma reflexão sobre sua própria mediação, qual seja a estratégia da reflexividade. Esse deslocamento dialoga com os modos reflexivo e performativo de Nichols, nos quais o filme chama a atenção para sua condição de construção e para a experiência vivida dos sujeitos envolvidos.

As contribuições de Andacht (2003) sobre o “gênero indicial” ajudam a especificar esse movimento. Se, por um lado, há uma hegemonia do índice – o vínculo factual entre imagem e acontecimento –, por outro, a própria indicialidade passa a ser performada: o corpo diante da câmera, o gesto hesitante, o olhar para a lente, tornam-se sinais de autenticidade, mesmo quando o contexto é altamente roteirizado. O “real” é encenado, mas essa encenação mobiliza recursos indiciários que mantêm o pacto de presença.

Em textos mais recentes sobre identidades na era do YouTube, Andacht (2015) retoma essa questão ao mostrar como o vídeo de plataforma amplifica o apelo indicial: ver o rosto, ouvir a voz, acompanhar o gesto de alguém falando diretamente ao público cria um efeito de intimidade e de verdade que muitas vezes supera a confiança depositada em instituições tradicionais. Influenciadores, *vloggers*, criadores de conteúdo e mesmo alguns documentaristas

exploram essa dimensão, fazendo da performance diante da câmera o principal recurso narrativo.

A leitura combinada de Corner (2002) e Andacht (2015) permite afirmar que, na contemporaneidade, o documentário e os conteúdos documentais se aproximam fortemente da lógica dos vídeos de plataforma: ambos dependem da performance do real, da capacidade de tornar visível um corpo que se coloca em jogo. Essa performance pode ser sincera, calculada, espontânea ou cuidadosamente roteirizada; em qualquer caso, ela é mediada pelo dispositivo audiovisual e pela expectativa do público.

Para esta dissertação, isso é crucial porque a crise da percepção não diz respeito apenas à falsificação de imagens, mas também à saturação de performances do real. Quando tudo é performado — a intimidade, a dor, a alegria, a opinião política — a questão deixa de ser apenas “isto aconteceu?” e passa a ser também “em que regime de exposição isto está sendo dito?”. Em ambientes de plataforma, testemunho, personagem e marca tendem a se misturar, porque os mesmos sinais de autenticidade (primeira pessoa, olhar para a câmera, confissão, vulnerabilidade, espontaneidade calculada) são também recursos de linguagem que funcionam como gatilhos de engajamento.

Essa hipótese se sustenta melhor quando observamos casos exemplares em que a autenticidade é produzida como efeito, e não apenas presumida como origem:

- (i) Vídeos confessionais e “*storytimes*” em plataformas (TikTok/Instagram/YouTube). Nesses formatos, a retórica do testemunho se organiza por marcadores recorrentes: fala direta à câmera, legendas que guiam a atenção, cortes rápidos que mantêm ritmo, exposição de detalhes cotidianos e apelos afetivos que solicitam adesão (“eu preciso contar”, “ninguém sabe disso”, “aconteceu comigo”). Ainda que não haja falsificação no sentido estrito, há uma estilização da sinceridade: a cena é construída para ser percebida como “real” e, ao mesmo tempo, para performar bem no feed. O resultado é uma ambivalência: quanto mais o formato se repete, mais cresce a competência do público para reconhecer a “forma” do desabafo — e, com isso, aumenta também a suspeita de roteiro, oportunismo, publicidade disfarçada ou encenação orientada por métricas.
- (ii) Personas e influenciadores virtuais (ex.: Lil Miquela). Aqui, a performance do real não depende de um corpo biográfico “por trás” da imagem, mas dá consistência narrativa da persona, de sua regularidade de postagem, de sua capacidade de circular como presença social e de se inserir em regimes de marca. A consequência analítica é direta: a credibilidade não se ancora necessariamente em índice (contiguidade com um

acontecimento), mas em coerência performativa, reconhecimento comunitário e repetição de traços identitários. O público pode saber que se trata de uma construção e, ainda assim, reagir como se houvesse “presença” — o que desloca o problema do “é verdadeiro?” para “como a presença é produzida e validada socialmente?”.

(iii) Conteúdos semiautomatizados e sínteses emocionais (ex.: compilações e narrativas com voz sintética no YouTube). Nesses casos, a performance não está apenas no sujeito que fala, mas no próprio arranjo técnico que simula intimidade e humanidade (cadência de narração, trilha, imagens ilustrativas, estrutura dramática). Quando esse tipo de produção se multiplica, o espectador passa a conviver com um volume crescente de emoções “bem montadas”, mas com origem pouco transparente, o que pode corroer a confiança de modo cumulativo: não por um único engano, e sim por um ambiente em que a intencionalidade fica opaca.

Esses três eixos mostram por que “performance do real” não é detalhe estético, mas operador da crise perceptiva: o excesso de signos de autenticidade — repetidos, padronizados, otimizados e, em alguns casos, automatizados — pode produzir o efeito paradoxal de transformar a autenticidade em gênero reconhecível. E, quando a autenticidade vira gênero, ela passa a ser lida também como possibilidade de estratégia, o que desloca o espectador de uma adesão espontânea para uma postura defensiva: a desconfiança deixa de ser exceção e tende a se tornar um modo habitual de recepção (Corner, 2002; Andacht, 2015).

## 5.6 Documentário, IA e novas fronteiras do “real”

Ao trazer para o centro o falso documentário, a hibridação, a hipervenção, o documentário animado e a performance do real, este capítulo mostra que o campo documental já vinha, há décadas, tensionando as fronteiras entre verdade e ficção. A chegada da inteligência artificial generativa e a intensificação da automação em ambientes digitais radicalizam tendências que estavam, de certo modo, anunciadas nessas práticas.

Nos textos recentes sobre audiovisual feito com IA, como **“Luz, câmera, prompt: experiências com audiovisual feito com IA”**, Tietzmann (2024) discute como sistemas generativos passam a ocupar posições antes reservadas a equipes de efeitos visuais ou animação: da pré-visualização de cenas à geração de planos completos, as imagens passam a ser produzidas por prompts textuais e refinadas em fluxos híbridos de trabalho. A IA surge, assim, menos como ruptura absoluta e mais como etapa seguinte de uma história em que a síntese visual já vinha corroendo o privilégio indicial da imagem.

Se o falso documentário usa recursos documentais para construir ficções críticas, a IA pode hoje produzir imagens, vozes e cenas que simulam registros do real sem jamais terem existido. Se a hipervenção convida o público a intervir na obra, plataformas contemporâneas permitem que qualquer usuário recorte, recombine e até gere novos materiais a partir de bases de dados audiovisuais. Se a performance do real se tornou moeda corrente de autenticidade, avatares sintéticos podem agora performar emoções com verossimilhança crescente.

Nesse cenário, a crise da percepção ganha novos contornos. O que estava em jogo, no documentário clássico, era a confiança na captura indicial do mundo; no falso documentário e nas hibridações, o risco calculado de confundir para depois esclarecer; na era da IA, a possibilidade de que a confusão se torne estrutural imanente, contínua, invisível, especialmente quando conteúdos sintéticos são inseridos em fluxos já saturados e em contextos que se aproximam da “internet morta”.

Ao mesmo tempo, a tradição documental oferece ferramentas para enfrentar essa crise. A consciência da montagem, a atenção à performance, a reflexão sobre os dispositivos, a abertura à participação crítica do público, podem ser mobilizadas como antídotos à ingenuidade. A formação de espectadores – e, no caso desta dissertação, de gerações pós-boomer – passa por uma alfabetização audiovisual que leve em conta essas camadas de construção.

A aproximação entre documentário e formatos de rede social, observada por Andacht (2015), indica que não faz sentido separar rigidamente “cinema documental” e “conteúdo de plataforma”: ambos pertencem hoje a uma mesma ecologia midiática, em que a imagem técnica, nos termos de Flusser (2011) cada vez mais caixa preta. Quando sistemas de IA passam a produzir também imagens ditas “documentais”, o problema se intensifica: a caixa preta não é apenas a câmera, mas toda a infraestrutura algorítmica que decide o que aparece, para quem aparece e com que recorrência.

Nessa constelação, os experimentos com animação documental do reencantamento – como o Maffesofilme – dialogam diretamente com Michel Maffesoli. Ao traduzir imagetivamente a socialidade, o tribalismo e a busca de presença, essas obras sugerem que o reencantamento do mundo talvez não se dê contra as imagens técnicas, mas através delas: na medida em que certas formas de documentário assumem abertamente sua dimensão simbólica e imaginária, podem abrir espaço para novas formas de vínculo e de sentido em meio ao colapso da percepção.

Ao finalizar este capítulo, pode-se dizer que o documentário, longe de ser um enclave de estabilidade num mundo de simulações, é um dos lugares em que a crise do real se torna mais visível e mais produtiva. A análise de obras como *Recife Frio* e *Valsa com Bashir*, de

propostas teóricas como a estética da hipervenção, e de leituras como as de Corner, Andacht, Nichols e Tietzmann mostra que pensar o colapso da percepção exige, necessariamente, pensar o documentário em suas sucessivas metamorfoses.

As hibridizações documentais discutidas neste capítulo constituem, metodologicamente, uma ponte para a aplicação das categorias analíticas (C1–C3). Em termos de corpus, este trabalho privilegia exemplos que: (i) operam com forma documental (retórica de prova) em ambientes de plataforma; (ii) explicitam ou simulam indicialidade; (iii) tornam visível a tensão entre performance do real e síntese automatizada (avatars, narrações artificiais, remixes semiautomáticos).

## 6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, INTERNET MORTA E ÉTICA DA INFORMAÇÃO

Chegando aqui, tudo o que discutimos antes — cinema, documentário, pós-modernidade e plataformas — converge para um ponto incômodo: em algum momento recente, deixamos de falar apenas de “mídias” e passamos a falar de um ambiente de existência mediatizada, no qual perceber, lembrar, decidir e se orientar no mundo acontece através de tecnologias midiáticas em constante mudança. Não se trata mais apenas de “usar” tecnologia, mas de habitar um ecossistema informacional em que quase tudo é filtrado, classificado, recomendado e calculado — e em que a própria percepção passa a operar dentro desse meio.”

A inteligência artificial — e aqui interessa sobretudo a IA generativa que fabrica textos, imagens, vídeos, vozes — entra em cena como intensificação desse processo. Se antes os aparelhos apenas registravam e distribuíaam o mundo, agora começam também a produzi-lo, pelo menos no plano das aparências visuais e sonoras. A chamada “teoria da internet morta”, discutida em textos de divulgação científica como os de Bordin, surge nesse contexto, não apenas como hipótese empírica sobre *bots* e automação, mas como metáfora forte para uma experiência específica: a de se mover em um ambiente aparentemente cheio de vida, mas suspeitar, o tempo todo, de que boa parte daquele movimento é produzida por entidades que não sentem, não percebem, não se afetam (Bordin, 2025).

### 6.1 Inteligência artificial generativa: funcionamento sintético, opacidade e novo regime de produção audiovisual

A IA generativa pode ser descrita, em termos gerais, como um conjunto de técnicas que produzem texto, imagem, som e vídeo a partir de modelos treinados com grandes volumes de dados. Dois momentos são decisivos: (a) o treinamento, em que o modelo ajusta parâmetros para aprender padrões estatísticos e relações entre elementos; e (b) a inferência, em que o modelo gera novas saídas a partir de um prompt, condicionamentos e amostragem. Embora passível de descrição, essa dinâmica permanece em grande medida opaca no nível das decisões internas do modelo, reforçando a noção de “caixa-preta” na produção simbólica contemporânea (Russel; Norving, 2020).

A distinção entre “digital” e “IA” é central para a argumentação. A produção audiovisual digital substituiu o registro fotoquímico por registros digitais mais flexíveis, ampliando a manipulação e reduzindo custos de captação, edição e distribuição. A IA, por sua vez, introduz um regime distinto: a produção de imagens e sons passa a ocorrer por cocriação humano-

máquina, com base em modelos treinados capazes de sintetizar cenas sem passagem necessária por um referente físico.

Esse deslocamento impacta diretamente o estatuto do índice. A imagem pode conservar “efeitos” historicamente associados a condições técnicas específicas (texturas, *flares*, profundidade de campo, granulação), porém dissociados das condições técnicas originais que os produziam. O “efeito” permanece, mas a cadeia técnica indicial se torna incerta, o que reorganiza a confiança perceptiva e o julgamento de veracidade (Tietzmann, 2019).

A evolução recente dos modelos evidencia rápida apropriação de convenções audiovisuais (planos, movimentos, foco e vocabulário de cinematografia), além de avanços associados a world models — capacidade de presumir volumes e completar informação ausente, tratando a imagem como “janela” para um espaço plausível. Ao mesmo tempo, inconsistências geradas (“alucinações”) podem provocar rejeição perceptiva e efeitos associados ao “vale da estranheza” como aponta Masahiro Mori (1970).

Por fim, tendências como remixes semiautomáticos, “*AI slop*” e feeds generativos infinitos são relevantes por mostrarem a passagem da IA do laboratório para ecologias de circulação e atenção, nas quais o volume de conteúdo sintético podem degradar densidade informacional e ampliar o ruído interpretativo, tornando mais difícil distinguir documento, simulação, sátira, publicidade e desinformação (Tietzmann, 2024).

## 6.2 Da informação à infosfera

É nesse ponto que a contribuição de Floridi (2013) organiza o argumento de forma decisiva. Ao propor a passagem da noção de “sociedade da informação” para a de infosfera, o autor desloca o foco: a informação não é apenas um conteúdo que circula em canais, nem um “recurso” que usamos de maneira pontual; ela compõe o ambiente em que vivemos, agimos e nos reconhecemos (Floridi, 2013). A infosfera, assim, não designa somente a internet, mas o conjunto de processos e entidades — digitais e não digitais — que estruturam a vida informacional contemporânea.

Esse deslocamento ajuda a compreender por que a crise da percepção não é apenas um problema de “imagem falsa” ou de “manipulação isolada”. Quando o cotidiano passa a ser continuamente registrado, quantificado e reorganizado (rastros de navegação, métricas de engajamento, históricos de consumo, dados de localização), a fronteira entre “mundo físico” e “mundo informacional” se torna menos nítida. A vida social passa a depender de infraestruturas informacionais para acessar pessoas, narrativas, eventos, reputações e até evidências.

É nesse sentido que Luciano Floridi (2014) também propõe pensar a experiência contemporânea como *onlife*: não como simples alternância entre “online” e “offline”, mas como um modo de existência em que o digital se entrelaça ao cotidiano de forma estrutural. Ver um vídeo, reagir a um post, receber uma recomendação, pesquisar um lugar antes de ir — tudo isso não é “menos real” do que a experiência presencial; é parte do mesmo tecido de mundo, porém organizado por mediações técnicas e institucionais.

Quando essa moldura é aplicada às plataformas, um ponto se torna inevitável: a infosfera não é um ambiente neutro nem transparente. O que aparece (ou não aparece) na experiência cotidiana de cada usuário resulta de processos de seleção, classificação e ordenação — por exemplo, sistemas de ranking e recomendação orientados por objetivos como retenção, engajamento e conversão. Essa mediação algorítmica, ao mesmo tempo que torna a experiência “personalizada”, define o campo do visível de modo assimétrico e frequentemente opaco. Em outras palavras: não escolhemos apenas o que ver; escolhemos dentro do que se tornou visível para nós.

Nesse cenário, a inteligência artificial deixa de ser apenas mais uma ferramenta “útil” dentro do ecossistema e passa a operar como agente infraestrutural. Ela participa diretamente de (i) decidir o que circula, (ii) modular como isso circula e (iii) gerar parte do que circula. Por isso, a questão ética não se reduz a “uso responsável” por usuários individuais: ela exige pensar responsabilização e governança dos atores que projetam, treinam, implementam e operam esses sistemas — plataformas, instituições e cadeias produtivas que organizam o ambiente informacional (Floridi, 2013).

Do ponto de vista da percepção, o efeito crítico é que o vínculo clássico entre imagem e mundo passa a ser atravessado por duas camadas adicionais: (a) a curadoria automatizada que decide a exposição e a recorrência do conteúdo e (b) a capacidade de síntese (texto, voz, imagem, vídeo) que reduz o custo de produção de aparências plausíveis. Com isso, não é apenas a montagem que se torna invisível; torna-se menos acessível a própria cadeia de fabricação do que vemos — tanto no sentido de “por que vi isso?” quanto no sentido de “como isso foi feito?”.

Aqui, uma formulação peirciana ajuda a manter o rigor sem transformar o texto em um desvio teórico. Em termos gerais, a distinção entre objeto imediato (o objeto tal como é representado no signo) e objeto dinâmico (aquilo a que o signo se refere, independentemente da representação) permite descrever uma mudança sensível: em imagens sintéticas altamente convincentes, o objeto imediato pode ser perfeitamente inteligível e “crível”, enquanto o objeto dinâmico — como acontecimento empírico correspondente — pode ser inexistente, inacessível

ou irrelevante para a circulação do conteúdo (Pierce, 2000). A plausibilidade passa a sustentar a aceitação social do signo com menor dependência de lastro factual.

Por isso, falar em infosfera é, ao mesmo tempo, dar nome ao ambiente e explicitar o que está em jogo na crise da percepção: não apenas “verdade versus mentira”, mas a reorganização das condições práticas pelas quais algo se torna visível, memorável, compartilhável e socialmente crível. Esse enquadramento prepara o terreno para a metáfora da “internet morta”, que será tratada a seguir como sintoma cultural de um ambiente saturado por automação, repetição e opacidade de origem e de intenção.

### 6.3 Internet morta: *bots*, saturação e metáfora do vazio

A chamada “teoria da internet morta” é tratada aqui como sintoma cultural e metáfora de uma experiência: a de habitar um ambiente informacional saturado por automação, repetição e incerteza de intencionalidade. Para a Geração Z, esse sintoma se articula a um cotidiano de consumo móvel e de feed, no qual a percepção é treinada para decisões rápidas (permanecer/pular/compartilhar), ao mesmo tempo em que cresce a suspeita sobre origem, autoria e finalidade dos conteúdos.

Independentemente da precisão numérica dessa hipótese, o que interessa aqui é o clima que ela traduz. Quando alguém diz “a internet está morta”, normalmente não está falando de estatísticas; está tentando colocar em palavras uma sensação de que a superfície está excessivamente polida, preenchida, repetitiva, previsível. Como se as interações tivessem perdido algo de sua densidade humana.

Essa sensação ecoa elementos que já vimos na estética algorítmica das plataformas: formatos padronizados, sons em alta repetidos até a exaustão, coreografias idênticas em corpos diferentes, opiniões muito parecidas apresentadas como novidade, uma espécie de *déjà-vu* permanente do *feed*. A hipótese da internet morta funciona, aqui, quase como diagnóstico intuitivo: se tudo se parece tanto, talvez seja porque uma parte relevante desse “tudo” não está sendo produzida com a mesma diversidade, hesitação, improviso e falha que marcam a ação humana.

Ao mesmo tempo, a metáfora da internet morta toca diretamente a hipótese desta dissertação sobre **colapso da percepção**. Se grande parte do tempo estamos olhando para algo cuja origem e intencionalidade desconhecemos — se é *marketing* disfarçado, se é conteúdo sintético, se é teste A/B de alguma plataforma, se é texto, voz, rosto ou cenário fabricado por

IA —, há um custo perceptivo e afetivo importante: a confiança básica na experiência mediada entra em erosão.

Não é preciso acreditar literalmente que “quase tudo é *bot*” para experimentar esse colapso e essa perda de confiança. Basta sentir que não há mais critérios estáveis para distinguir entre interação humana e automatizada, entre documento e simulação, entre opinião sincera e fala roteirizada para ativar algoritmos. A teoria da internet morta, nesses termos, é menos uma descrição do estado da rede e mais o nome que algumas gerações encontraram para um desconforto: o de viver em um ambiente saturado de signos cuja origem se obscurece.

#### **6.4 Verdade, verossimilhança e a crise dos critérios**

Ao longo de todo o século XX, a questão da verdade no audiovisual foi debatida a partir de critérios que, embora imperfeitos, ofereciam ao espectador alguns pontos de apoio: o índice (a ligação existencial entre registro e acontecimento), a coerência narrativa, a autoridade institucional (do jornal, do canal, do cineasta, do festival) e a transparência procedimental (explicitar pesquisa, revelar bastidores, indicar fontes e escolhas de montagem). Em todos esses casos, o juízo de credibilidade não era automático, mas se apoiava em convenções relativamente estáveis: sabíamos, ao menos em parte, que tipo de imagem estávamos vendo e que tipo de pacto ela reivindicava.

Na era da IA generativa e da automação de circulação, esses pontos de apoio se desestabilizam por três razões principais. Primeiro, o índice pode ser simulado: rostos inexistentes podem ser produzidos com alta fidelidade visual; vozes podem ser clonadas; ambientes podem ser reconstruídos ou inventados com aparência de registro; e, segundo, a coerência narrativa perde força como sinal de veracidade, porque sistemas automáticos são capazes de produzir textos, roteiros e explicações plausíveis em grande escala, com velocidade e acabamento. Terceiro, a autoridade institucional se fragiliza em um cenário de baixa confiança pública, e a transparência esbarra na opacidade técnica e proprietária das caixas-pretas (tanto de plataformas quanto de modelos).

Nessas condições, muitas vezes o julgamento se desloca para um critério mais antigo — e mais ambivalente: a verossimilhança. Na tradição retórica, verossímil não é o “verdadeiro” em sentido estrito, mas aquilo que parece verdadeiro para um público em determinadas condições; isto é, o que se sustenta como plausível segundo expectativas compartilhadas, crenças, estereótipos e formas de argumentação disponíveis (Aristóteles, 2005). A verossimilhança, portanto, não é apenas um efeito estético: é um operador cultural e persuasivo,

historicamente variável, que organiza o reconhecimento do “crível” mesmo quando a verificação factual é limitada, de acordo com o dossiê *Communication* (1968).

Esse deslocamento pode ser descrito com maior rigor semiótico com Peirce. Em termos gerais, um ícone significa por semelhança; um índice, por conexão existencial (contiguidade, marca, traço, vínculo com um acontecimento); e um símbolo, por convenção e hábito interpretativo (Pierce, 2000). Em regimes clássicos de audiovisual, a credibilidade documental se apoiava fortemente na expectativa de indexicalidade: algo esteve diante da câmera, e a imagem conserva vestígios desse encontro. Já na circulação contemporânea, especialmente quando há síntese por IA, observa-se uma combinação altamente eficaz de ícone (semelhança visual/sonora) e símbolo (códigos culturais do telejornal, do “especialista”, do depoimento, da legenda, do selo gráfico, do tom de locução), que pode produzir aceitação social mesmo quando o índice é frágil, incerto ou inexistente. Em outras palavras: o conteúdo “funciona” porque é verossímil, ainda que não seja verificável — e, por vezes, ainda que não seja referencial.

Nesse ponto, a leitura de Niklas Luhmann ajuda a reposicionar a discussão sem nostalgia: a impossibilidade prática de verificação total não nasce com a internet. O telejornal, como gênero, já operava com um princípio estrutural de confiança mediada: o público não confirma diretamente a maioria dos fatos, mas observa como a mídia observa o mundo, e usa essas observações como orientação social (Luhmann, 2000). O que se altera hoje não é a existência dessa mediação, e sim a sua intensidade e o seu regime técnico: automação, personalização algorítmica, velocidade de propagação, volume, e a entrada da síntese (texto/voz/imagem/vídeo) como parte rotineira da produção do “plausível”.

É nesse terreno que desinformação e manipulação prosperam. Quando conteúdos fabricados para confirmar medos, preconceitos ou desejos circulam com aparência documental, o esforço crítico exigido do espectador cresce de forma desproporcional. A Geração Z, acostumada a memes, edições irônicas, cortes de contexto e *deepfakes*, pode desenvolver sensibilidade para o “tom” do falso — mas isso não significa imunidade; muitas vezes, o custo psíquico e cognitivo desloca o problema para outro lugar: não é só acreditar no que é falso, mas desistir de discernir.

Do ponto de vista da ética da percepção, esse é o ponto mais delicado: uma sociedade tolera enganos pontuais; o que corrói o espaço público é a normalização do ceticismo total — o “tanto faz, nada é confiável”. A metáfora da “internet morta”, aqui, não nomeia apenas a presença de *bots*, mas o risco de um ambiente em que humanos se habituem a suspeitar de quase tudo, perdendo gradualmente as condições sociais e culturais de sustentar critérios compartilháveis de credibilidade.

## 6.5 Autoria em colapso e a era da IA

A crise dos critérios de verdade se articula com outra crise, mais antiga, mas reacendida pela inteligência artificial: a crise da autoria. Michel Foucault, no célebre texto “O que é um autor?”, de 2003, desmonta a ideia de autoria como figura natural, quase mítica, que garantiria sentido e unidade a um texto. Em vez disso, propõe o conceito de **função-autor**: uma posição no interior dos discursos que organiza a circulação, a atribuição de responsabilidade, a classificação de obras e a construção de um “nome próprio” capaz de condensar um conjunto de enunciados.

Roland Barthes (2004) radicaliza esse deslocamento ao proclamar a “**morte do autor**”, originalmente publicada em 1967. Em vez de buscar no autor — em sua biografia e intenções — a chave última do sentido, Barthes desloca o foco para o leitor: é no encontro com a obra, na rede de referências que cada leitura mobiliza, que o texto ganha vida. A autoria, como instância soberana e proprietária do significado, torna-se menos uma origem e mais um efeito de certas formas históricas de legitimação.

No contexto da cultura audiovisual, essas duas posições já colocavam em dúvida a ideia de que seria possível “garantir” a verdade ou o sentido de uma imagem apenas por sabermos quem a produziu. Mesmo antes da IA, cinema, televisão e documentário envolviam equipes, instituições e aparelhos. A autoria, na prática, distribuía-se por roteiristas, diretores, produtores, emissoras e regimes de circulação; a experiência do espectador, por sua vez, sempre reinterpretou o que via a partir de seus próprios repertórios e expectativas. Nesse sentido, a contribuição de Erving Goffman é útil para tornar a questão mais fina: em *Forms of Talk*, ao discutir a situação da palestra (*The Lecture*), o autor explicita como a fala pública pode separar diferentes papéis e responsabilidades na enunciação — quem “assina”, quem “formula”, quem “executa” e quem “porta” a fala (Goffman, 1981).

Na era das plataformas, essa crise da figura autoral ganha uma camada adicional. O influenciador que aparece na tela, falando em primeira pessoa, é frequentemente o rosto visível de um arranjo de produção e circulação: estratégia de marca, calendário de conteúdo, métricas de performance, equipe (ou rede) de captação, edição, roteirização e negociação comercial. Em outras palavras: a unidade autoral que “parece” individual pode ser, em muitos casos, um efeito de organização profissional do trabalho de visibilidade (Duffy, 2017). O nome que vemos nem sempre corresponde à totalidade das instâncias que definem enquadramento, ritmo, linguagem, cortes e posicionamento — e, em campanhas híbridas, um mesmo rosto pode representar

simultaneamente a pessoa, a persona publicitária e, em alguns casos, um avatar sintético, o que reforça o argumento de uma existência informacional “ambiental” própria da infosfera.

Quando a IA generativa entra nesse cenário, a pergunta de Foucault (2003) — “quem é o autor?” — se complica ainda mais. Um vídeo gerado por um modelo de IA que imita estilos, monta cenas a partir de bancos de dados e sincroniza uma voz artificial treinada em múltiplos timbres: de quem é essa obra? Do usuário que forneceu o prompt? Da empresa que construiu o modelo? Dos autores cujas obras compuseram o conjunto de treinamento? Do próprio sistema, enquanto agente técnico dentro de uma infraestrutura?

Do ponto de vista barthesiano, o quadro é ainda mais irônico. Se já não fazia sentido buscar o sentido último de uma obra na biografia do autor humano, faz menos ainda tentar encontrá-lo em uma máquina. A “morte do autor” tende a se converter, aqui, em proliferação de instâncias autorais: leitores, espectadores, usuários, algoritmos, plataformas e modelos participam da produção e da circulação de sentido. O risco, entretanto, é que, sob a aparência de democratização, certas instâncias de poder — empresas, arquiteturas técnicas e plataformas — operem como autores invisíveis, definindo as condições dentro das quais leitores e espectadores “criam”, veem e compartilham (Barthes, 2004).

## 6.6 Espetáculo e simulacro na era da IA

Se Foucault e Barthes desmontam a figura do autor, Guy Debord (1997) amplia o horizonte ao descrever uma sociedade em que a própria vida se torna imagem. Em “A sociedade do espetáculo”, ele afirma que o espetáculo não é um conjunto de mensagens ou de mídias, mas uma relação social mediada por representações. O que conta, nesse modelo, é a visibilidade: ser é ser visto.

A cultura audiovisual — cinema e televisão — organiza-se, nessa perspectiva, como dispositivo que transforma acontecimentos em imagens com valor de mercadoria. O espetáculo substitui a experiência direta por uma participação à distância, contemplativa, na qual o sujeito vê o mundo acontecer diante de si como sucessão de cenas, notícias, eventos. Na cultura das plataformas, essa lógica intensifica-se: o espetáculo já não é apenas aquilo que se vê, mas também aquilo que se produz para ser visto.

Um exemplo precoce dessa sensibilidade pode ser visto na série televisiva *Max Headroom*, produzida nos anos 1980. Ali, a figura de um apresentador virtual, gerado digitalmente, ocupa o lugar de âncora televisivo em um universo distópico dominado por redes de televisão onipotentes. O próprio corpo do jornalista “real” é duplicado em uma persona

artificial, que fala mais rápido, é mais espirituosa e, ao mesmo tempo, mais controlável. Muito antes de *deepfakes* e influenciadores virtuais, Max Headroom já encenava a possibilidade de que o rosto que mediatiza o mundo não precisasse mais de um corpo correspondente, antecipando a lógica do simulacro e da espetacularização automatizada que hoje encontramos em diversos formatos audiovisuais.

Exemplos mais recentes tornam esse movimento ainda mais evidente. Em 2025, a personagem Tilly Norwood foi apresentada como uma atriz gerada por inteligência artificial, criada pelo estúdio Xicoia, ligado à produtora Particle6. Lançada como “novo talento” para cinema, televisão e outras mídias, Tilly não é apenas um efeito visual, mas um projeto completo de persona: rosto, voz, gestos e narrativa de carreira são construídos por equipes humanas a partir de modelos generativos. Sua entrada no mercado provocou debates intensos sobre o estatuto do trabalho artístico e sobre a possibilidade de uma indústria audiovisual povoada por intérpretes que nunca tiveram um corpo físico, apenas uma existência calculada em bancos de dados (Norwood, 2025).

Em outra frente, casos como a Lu, assistente virtual da Magazine Luiza, mostram como essas figuras sintéticas se tornam, aos poucos, familiares ao público. Inicialmente concebida como avatar para campanhas publicitárias e atendimento digital, Lu passou a ocupar um lugar híbrido entre mascote de marca, influenciadora e anfitriã de experiências audiovisuais em múltiplos canais. Tanto Tilly quanto Lu ajudam a compreender que a presença de “rostos” artificiais já não é exceção, mas parte de uma ecologia audiovisual em que a fronteira entre ator humano, personagem animado e persona algorítmica se torna cada vez mais porosa.

Jean Baudrillard (2014) fornece a linguagem que parece feita sob medida para esse momento, mesmo tendo escrito antes da explosão da IA generativa. Ao falar em simulacros e hiper-real, ele descreve uma ordem em que os signos deixam de remeter a uma realidade prévia e passam a circular em sistemas fechados, nos quais cópias e modelos valem por si. O simulacro não é apenas uma cópia falsificada; é um signo que já não precisa de original.

Quando imagens são geradas por IA a partir de descrições textuais, essa lógica materializa-se de forma quase literal. Um rosto que nunca existiu parece mais “perfeito” do que muitos rostos reais; um pôr do sol construído com base em milhões de fotos armazenadas pode parecer mais “bonito” do que o pôr do sol visto da janela. O hiper-real é esteticamente sedutor. A percepção, treinada para se encantar, não dispõe automaticamente de instrumentos para desconfiar.

No campo documental, isso significa que o índice fotográfico — a ideia de que a imagem é traço deixado por algo que esteve ali — pode ser substituído por uma espécie de

índice simulado. A imagem parece carregar uma história, um contexto, uma densidade que na verdade não possui. Do ponto de vista peirceano, o signo visual continua a funcionar como ícone (pela semelhança) e como símbolo (pelas associações culturais), mas o índice — o vínculo causal com o acontecimento — torna-se frágil, reconstruído artificialmente (Pierce, 2000).

Baudrillard (2014) sugeriria que, nesse estado, o simulacro é mais real do que o real, justamente porque é otimizado para nossos desejos. Ele não nos confronta com a contingência, com o acaso, com o que escapa à montagem; oferece versões polidas, coerentes, alinhadas. O colapso ou a ilusão da percepção, então, não ocorre porque não vemos mais nada, mas porque vemos demais: um excesso de imagens plausíveis, coerentes, bem compostas, que só raramente deixam entrever sua própria artificialidade.

### **6.7 Dispositivo, partilha do sensível e governo do visível**

Ao tratar do conceito de dispositivo (*agencement*), Gilles Deleuze (2010) leva a discussão a outro patamar. Um dispositivo, para ele, não é apenas um aparelho técnico; é uma rede de relações entre discursos, instituições, arquiteturas, normas, corpos, máquinas. É aquilo que organiza o que pode ser dito, visto, feito em determinado contexto. Televisão, cinema, plataformas digitais, sistemas de vigilância, todos podem ser pensados como dispositivos.

No caso das plataformas mediadas por IA, o dispositivo inclui o código que determina os feeds, os modelos de recomendação, os filtros de moderação, as políticas de monetização. Inclui também as condições materiais de produção: quem tem acesso aos equipamentos, à edição, aos dados. A autoria se desloca para esse nível: as empresas que desenham o dispositivo definem, em larga medida, quais autores humanos terão visibilidade, quais formatos serão recompensados, quais narrativas poderão circular sem fricção.

Quando a IA começa a gerar diretamente imagens e vídeos, o dispositivo ganha ainda mais autonomia. Já não se trata apenas de selecionar entre conteúdos produzidos por pessoas, mas de fabricar conteúdos que preenchem lacunas estratégicas: notícias sintéticas, perfis automatizados, vídeos “de presença” para marcas, influenciadores virtuais. O dispositivo escreve, ele próprio, parte do espetáculo.

Rancière (2005), por sua vez, fala em partilha do sensível. Cada ordem social define o que é visível, o que é audível, o que é dizível. Na cultura audiovisual, isso se manifesta em quem tem direito à imagem, quem pode aparecer, quem pode falar em primeira pessoa. A IA generativa coloca essa partilha sob tensão de pelo menos duas maneiras: de um lado, promete

democratização — qualquer pessoa, com poucos recursos, pode criar imagens sofisticadas; de outro, reforça assimetrias — grandes empresas podem inundar a esfera pública com conteúdos altamente otimizados, enquanto vozes menores se perdem no ruído.

Do ponto de vista da partilha do sensível, a autoria perde ainda mais seu contorno individual (Rancière, 2005). O que está em jogo é quais regimes de visibilidade serão naturalizados: imagens de corpos sempre perfeitos, cidades sempre espetaculares, catástrofes sempre esteticamente enquadradas, opiniões sempre embaladas em formatos, sons e cores agradáveis. O dispositivo, descrito por Deleuze (2010), e a infosfera, pensada por Floridi (2020), configuram essa partilha; os simulacros de Baudrillard (1991) e o espetáculo de Debord (1997) dão o tom de sua superfície; a “morte do autor”, em Barthes (2004) e Foucault (2003), deixa de ser apenas provocação teórica e torna-se descrição de um estado efetivo das imagens.

### **6.8 Gerações pós-boomer na infosfera automatizada**

As gerações pós-boomer chegam a esse cenário por caminhos diferentes. Os babies boomers e parte da Geração X foram socializados num mundo em que o telejornal e o documentário ainda ocupavam lugar de autoridade simbólica na mediação do real. Para muitos deles, a descoberta de que vídeos podem ser *deepfakes*, de que notícias podem ser fabricadas com aparência profissional, tem um componente de choque: algo que parecia sólido se revela frágil.

Os Millenials já cresceram em meio a uma crítica mais forte às mídias tradicionais e a uma cultura digital mais participativa. Estão acostumados a desconfiar de grandes veículos, a checar várias fontes, a comparar versões. Estudos como os de Luana Kava e Denize Correa Araujo (2026) na PUCPR, analisam o choque de realidades digitais entre gerações, e pesquisas do Pew Research Center (2022) sobre o consumo de mídia por jovens, corroboram que essa geração desenvolveu uma sensibilidade para a curadoria e a estética, valorizando a “cultura do feed” organizado e visualmente agradável. Ainda assim, boa parte de sua formação afetiva com imagens passa por registros familiares, filmes, séries, fotografias que mantinham, em geral, ligação concreta com experiências vividas. A chegada da IA generativa lhes exige recalibrar o olhar, mas sobre um terreno que ainda conhecem.

A Geração Z, por sua vez, nunca viveu plenamente um mundo em que o audiovisual estivesse relativamente protegido da simulação automatizada. Para muitos desses jovens, não há um “antes” e “depois” da IA; há, desde o início, um ambiente em que filtros, montagens, avatares e agora imagens geradas de maneira sintética fazem parte da paisagem. A educação

perceptiva deles não passa pela perda de um índice sólido, mas por uma espécie de negociação permanente com um real difuso.

Isso não significa, como às vezes se sugere, que “a Geração Z não se importa com a verdade” ou que estaria condenada à superficialidade. Pelo contrário, relatórios do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br, 2023) e análises como as de Kava (2026) indicam que a Geração Z valoriza a autenticidade (mesmo que caótica) e busca causas sociais, preferindo formatos como vídeos curtos (TikTok) para encontrar informações e recomendações. Significa, antes, que aprende a operar em um quadro em que a verdade factual compete, o tempo todo, com verdades estéticas, emocionais, tribais. O vídeo que mobiliza, que faz rir, chorar, pertencer, pode ter mais peso do que o vídeo que simplesmente traz dados corretos. Nesse contexto, a ética da informação precisa dialogar com a estética e com o imaginário. O imaginário, aqui, é compreendido em seu sentido técnico, como o campo simbólico partilhado que organiza as maneiras como uma sociedade sente, sonha e projeta seu estar-junto (Maffesoli, 2007; Castoriadis, 1975). Não basta dizer “verifiquem as fontes” se não formos capazes de oferecer experiências audiovisuais que também toquem o sensível.

Se retomarmos Maffesoli (2012), poderíamos dizer que o reencantamento do mundo na Geração Z passa por uma reconciliação complexa entre esses planos. Há encantamento — nas tribos, nas estéticas compartilhadas, nas micronarrativas que fazem sentido —, mas há também um desencanto profundo com as instituições e com as pretensões de neutralidade dos dispositivos. O colapso da percepção aparece justamente quando essas duas forças se chocam: o desejo de se encantar com o que se vê e a suspeita persistente de que esse encanto pode estar apoiado em simulações e automatismos.

## **6.9 Entre reencantamento e colapso: o lugar da ética**

Se Floridi (2013) chama atenção para a necessidade de uma ética da infosfera, documentos como o “Comunicação, ética e inteligência artificial” de Camponez, Christofolletti e Villegas (2025), reforçam a urgência de pensar especificamente o impacto da IA nos ecossistemas comunicacionais. O texto destaca riscos que vão desde a desinformação automatizada até a erosão do espaço público, passando por questões de privacidade, vigilância, discriminação algorítmica e opacidade. Dora Kaufman e Emir José Suaiden (2022), por sua vez, ao tratar da inteligência artificial em linguagem acessível para o contexto brasileiro, procura escapar tanto do pânico quanto da banalização, lembrando que a IA é poderosa, mas não mágica, e que seu uso é sempre atravessado por decisões políticas, econômicas e culturais.

Ao reunir Floridi, a metáfora da internet morta, as advertências de documentos como o da Universidade do Minho, e a abordagem desmistificadora de Dora Kaufman, este capítulo procurou mostrar que a discussão sobre IA, audiovisual e gerações não pode ser reduzida a uma escolha entre tecnofobia e tecnofilia (Floridi, 2013; Camponez e outros, 2025; Kaufman, 2022; Bordin, 2025). Se aceitarmos a infosfera como um conceito teórico que descreve o ambiente informacional em que vivemos, a pergunta não é se vamos “usar” ou não IA, mas que tipo de convivência vamos estabelecer com ela.

Na metáfora de Michel Maffesoli, o mundo está de fato se reencantando — há novas formas de tribalismo, novas sacralidades do cotidiano, novas experiências sensíveis mediadas por imagens e sons (Maffesoli, 2008, 2012). Ao mesmo tempo, a teoria da internet morta indica que esse reencantamento corre o risco de acontecer em ambientes cada vez mais automatizados, em que a presença humana se dilui em massas de conteúdo sintético.

Nesse contexto, a ética deixa de ser apenas um “código de conduta” externo e passa a ser um exercício permanente de atenção: atenção às condições de produção das imagens, às infraestruturas que as sustentam, às relações de poder inscritas nos algoritmos, às formas de vida que eles favorecem. Para as gerações pós-boomer, ela implica também uma tarefa de tradução entre mundos: como explicar para quem cresceu na lógica do telejornal o que significa viver em um feed permanentemente reconfigurado? Como legitimar, perante quem se formou na cultura da plataforma, a importância de ainda se preocupar com critérios de veracidade, autoria, responsabilidade?

O **colapso da percepção**, tal como formulado nesta dissertação, não é uma sentença definitiva, mas um diagnóstico parcial: ele nomeia um momento em que os critérios tradicionais de confiança nas imagens estão em crise e em que a resposta ainda não está dada. A internet morta é, ao mesmo tempo, perigo e alerta. Floridi (2013) e Kaufman (2022) lembram que há espaço para escolhas, regulações, desenhos institucionais diferentes; a experiência das tribos digitais mostra que há desejo persistente de sentido e pertencimento; o campo documental, com suas hibridações e performances, sugere que podemos aprender com as zonas cinzentas em vez de apenas temê-las.

Essa tensão entre reencantamento e colapso será retomada a partir de outra pergunta: como abordar metodologicamente esse cenário sem reduzi-lo à denúncia indignada nem à celebração ingênua? A resposta passará por um diálogo entre a hermenêutica de Hans-Georg Gadamer (1973) e a filosofia da imagem técnica de Vilém Flusser (2011) tentativa de esboçar um modo de olhar que reconheça, ao mesmo tempo, a opacidade das caixas-pretas e a possibilidade de ainda produzir sentido dentro delas.

## 7 PÓS-MODERNIDADE, TRIBALISMO E REENCANTAMENTO DO MUNDO

A modernidade, de modo geral, foi descrita por diferentes autores como uma época marcada pela crença no progresso, na racionalidade, na ciência e em projetos coletivos de longo prazo. A promessa moderna era a de que a razão instrumental poderia organizar a vida social, ampliar o bem-estar e reduzir o peso do acaso e do mistério. No plano cultural, essa visão se traduziu, muitas vezes, em suspeita em relação às grandes narrativas míticas, aos rituais comunitários e às formas “não racionais” de vínculo social, frequentemente vistas como resquícios de um passado a ser superado, como apontamentos de Max Weber (2022) e Marcel Gauchet (1985).

No entanto, ao longo do século XX, essa confiança começou a se erodir. Guerras, crises políticas, catástrofes ambientais, desigualdades persistentes e, mais recentemente, a experiência de uma hiperconectividade que não produz necessariamente maior sentido de pertencimento, alimentaram a percepção de que o projeto moderno não cumpriu todas as suas promessas. É nesse contexto que a noção de pós-modernidade ganha espaço, como descrito por Bauman (2001) e Jean-François Lyotard, Geoff Bennington e Brian Massumi (2001), não como “período sucessor” perfeitamente definido, mas como sensibilidade que se afasta da centralidade da razão abstrata e do grande projeto histórico para valorizar o fragmento, o cotidiano, o efêmero e o estético.

Alberto Abruzzese (1997), ao discutir os *mass media* na pós-modernidade, relaciona essa mudança de sensibilidade ao modo como os meios de comunicação de massa passam a constituir o próprio tecido social. A televisão, o cinema e, mais tarde, as mídias digitais não seriam meras ferramentas de transmissão, mas ambientes que organizam simultaneamente imaginários, estilos de vida, ritmos e expectativas. O mundo não é apenas vivido; ele é cada vez mais “posto em cena” pelos meios, na forma de espetáculo contínuo, onde a fronteira entre informação, ficção e consumo se torna porosa.

Nesse quadro, o sujeito deixa de ser, principalmente, o indivíduo autônomo do modelo moderno, guiado por grandes narrativas ideológicas e por projetos de vida lineares, e passa a ser um sujeito mais fragmentado, atravessado por múltiplas pertencências, experimentações e identificações. A experiência audiovisual torna-se o lugar privilegiado dessa fragmentação: *zapping* na TV, alternância entre telas, consumo simultâneo de narrativas, memes e micro-histórias. A pós-modernidade, nessa leitura, é menos um “depois” cronológico e mais um modo de habitar o tempo e o espaço.

É sobre esse pano de fundo que Maffesoli insere a sua proposta: se a modernidade foi, em grande medida, o tempo do desencanto – da dessacralização e do predomínio da racionalidade burocrática –, a pós-modernidade seria o cenário de um reencantamento do mundo (Maffesoli, 2007). Não se trata de um retorno simples ao passado, mas de uma reapropriação do sensível, do simbólico e do comunitário em novas condições históricas. Um exemplo claro desse reencantamento na vida cotidiana, especialmente entre as gerações mais jovens, pode ser observado nos rituais de consumo e partilha de conteúdos em plataformas como o TikTok. A criação de "tribos" em torno de estéticas específicas, como a "*cottagecore*" ou a "*dark academia*", onde usuários compartilham vídeos que celebram um estilo de vida idealizado, com roupas, músicas e cenários que remetem a um passado romântico ou a universos ficcionais, demonstra como o imaginário e o sensível são ativamente construídos e vivenciados. Esses micro rituais digitais, embora mediados pela tecnologia, geram um forte senso de pertencimento e uma reconexão com o simbólico, reencantando o cotidiano através de narrativas visuais e sonoras.

### **7.1 Da modernidade à pós-modernidade: crise, fragmentação e sensibilidade**

A modernidade, de modo geral, foi descrita por diferentes autores como uma época marcada pela crença no progresso, na racionalidade, na ciência e em projetos coletivos de longo prazo. A promessa moderna era a de que a razão instrumental poderia organizar a vida social, ampliar o bem-estar e reduzir o peso do acaso e do mistério. No plano cultural, essa visão se traduziu, muitas vezes, em suspeita em relação às grandes narrativas míticas, aos rituais comunitários e às formas “não racionais” de vínculo social, frequentemente vistas como resquícios de um passado a ser superado. Autores como Weber (2004), ao analisar o desencantamento do mundo, e Gauchet (1985), ao discutir a história política da religião, oferecem bases para compreender essa transição.

No entanto, ao longo do século XX, essa confiança começou a se erodir. Guerras, crises políticas, catástrofes ambientais, desigualdades persistentes e, mais recentemente, a experiência de uma hiperconectividade que não produz necessariamente maior sentido de pertencimento, alimentaram a percepção de que o projeto moderno não cumpriu todas as suas promessas. É nesse contexto que a noção de pós-modernidade ganha espaço, não como “período sucessor” perfeitamente definido, mas como sensibilidade que se afasta da centralidade da razão abstrata e do grande projeto histórico para valorizar o fragmento, o cotidiano, o efêmero e o estético.

Lyotard (1979), com sua análise da condição pós-moderna, e Bauman (2001), ao discutir a modernidade líquida, são referências cruciais para entender essa fragmentação.

Abruzzese (1997), ao discutir os *mass media* na pós-modernidade, relaciona essa mudança de sensibilidade ao modo como os meios de comunicação de massa passam a constituir o próprio tecido social. A televisão, o cinema e, mais tarde, as mídias digitais não seriam meras ferramentas de transmissão, mas ambientes que organizam simultaneamente imaginários, estilos de vida, ritmos e expectativas. O mundo não é apenas vivido; ele é cada vez mais “posto em cena” pelos meios, na forma de espetáculo contínuo, onde a fronteira entre informação, ficção e consumo se torna porosa.

Nesse quadro, o sujeito deixa de ser, principalmente, o indivíduo autônomo do modelo moderno, guiado por grandes narrativas ideológicas e por projetos de vida lineares, e passa a ser um sujeito mais fragmentado, atravessado por múltiplas pertencas, experimentações e identificações. A experiência audiovisual torna-se o lugar privilegiado dessa fragmentação: *zapping* na TV, alternância entre telas, consumo simultâneo de narrativas, memes e micro-histórias. A pós-modernidade, nessa leitura, é menos um “depois” cronológico e mais um modo de habitar o tempo e o espaço.

É sobre esse pano de fundo que Maffesoli insere a sua proposta: se a modernidade foi, em grande medida, o tempo do desencanto – da dessacralização e do predomínio da racionalidade burocrática –, a pós-modernidade seria o cenário de um reencantamento do mundo (Maffesoli, 2007, p. 15). Não se trata de um retorno simples ao passado, mas de uma reapropriação do sensível, do simbólico e do comunitário em novas condições históricas.

## **7.2 Maffesoli: o social como estilo, emoção e presença**

Michel Maffesoli (1988) constrói sua análise a partir de alguns conceitos centrais: tribalismo, imaginário, presenteísmo e comunhão emocional. Em *O tempo das tribos*, o autor argumenta que a sociedade atual é marcada por “neo-tribos”: agregados fluidos de pessoas que se reúnem em torno de estilos de vida, gostos, símbolos, emoções e estéticas compartilhadas, mais do que em torno de instituições estáveis ou de identidades fixas

Essas tribos não são equivalentes às antigas comunidades tradicionais. São grupos móveis, muitas vezes sobrepostos, que podem se constituir em torno de uma banda, de um time de futebol, de uma prática de consumo, de uma causa ou, mais recentemente, de uma estética digital específica. O critério de pertencimento é menos a adesão racional a um programa e mais a participação afetiva em um clima, em uma atmosfera. Por exemplo, a popularidade de grupos

de fãs de K-Pop, que se organizam globalmente em torno de seus ídolos, ou as comunidades de gamers que compartilham rituais e linguagens específicas em plataformas como Twitch e Discord, ilustram essa dinâmica.

Em obras como “O reencantamento do mundo” (2007) e “O tempo retorna” (2012), Maffesoli aprofunda essa ideia ao sugerir que, depois do domínio do cálculo e da planificação, o cotidiano volta a ser impregnado de formas de sacralidade. Não se trata de uma sacralidade institucionalizada, mas de uma espécie de “religiosidade do cotidiano”, que se manifesta em rituais pequenos – encontros, festivais, festas, jogos, performances – e em experiências estéticas intensas. O mundo, em vez de ser percebido como simples conjunto de objetos disponíveis para uso racional, ressurgem como cenário de experiências sensíveis que dão cor, textura e sentido à existência.

Para Maffesoli, o imaginário desempenha papel central nesse processo. Ele não é apenas conjunto de imagens mentais individuais, mas campo simbólico partilhado, tecido por mitos, histórias, filmes, séries, músicas e signos de toda ordem. O imaginário organiza as maneiras como uma sociedade sente, sonha e projeta o seu estar-junto. É também nesse nível que o audiovisual se torna decisivo: filmes, séries, videocliques, memes, vídeos curtos e, mais recentemente, conteúdos automatizados de IA integram esse repertório sensível, oferecendo modelos de comportamento, figuras de identificação e metáforas para a vida cotidiana. A obra clássica de Cornelius Castoriadis (1975), *A instituição imaginária da sociedade*, oferece um contraponto interessante ao explorar o imaginário social como criação coletiva e anônima que institui a própria sociedade, permitindo uma comparação entre a dimensão mais fluida e afetiva de Maffesoli e a estrutural e instituinte de Castoriadis.

Outro conceito importante é o presentismo. Maffesoli identifica na pós-modernidade uma valorização do momento vivido, do aqui e agora, em contraposição à lógica moderna de planejamento do futuro (Maffesoli, 2008, p. 67). Em vez de sacrificar o presente em nome de um projeto distante, as tribos pós-modernas tendem a buscar a intensificação do instante: aproveitar a festa, a viagem, a experiência estética, o encontro. A cultura do “evento”, que se articulou com o desenvolvimento das indústrias culturais e do turismo, encontra aqui sua base sociológica. No universo digital, esse presentismo se manifesta em fenômenos como o consumo voraz de stories, lives e conteúdos destinados a desaparecer em pouco tempo. Embora Maffesoli tenha desenvolvido essas ideias em um contexto pré-Web 2.0 (sua obra sobre tribos é de 1988), a pertinência de sua análise para o ambiente digital atual reside na ênfase na experiência imediata e na efemeridade, que se intensificam com as plataformas de micro conteúdo.

Por fim, Maffesoli (2008, p. 112) insiste na ideia de comunhão emocional: a sociedade se mantém coesa, não apenas por meio de normas e contratos racionais, mas sobretudo por meio de experiências compartilhadas de emoção. Cantar junto em um show, torcer por um time, participar de um *flash mob*, viralizar um desafio em rede social, tudo isso é, para o autor, manifestações de um estar-junto baseado na sensibilidade. O reencantamento do mundo, sob essa perspectiva, faz-se sentir na importância crescente do “clima”, da atmosfera, da vibração coletiva.

### 7.3 Tribalismo, cotidiano e estética compartilhada

Ao falar de tribos, Maffesoli (1988) não se refere apenas a grupos organizados por causas explícitas, mas também às comunidades estéticas que se reconhecem em estilos de vestir, de falar, de morar e, naturalmente, de se representar nas telas. O cotidiano é estetizado: a escolha de um café, a composição de uma mesa, a forma de registrar um passeio, tudo pode se tornar uma marca de pertencimento tribal.

Essa estetização do cotidiano está intimamente ligada à lógica do consumo e às indústrias culturais, mas não se reduz a elas. Se, por um lado, marcas e produtos exploram essa tendência ao oferecer “estilos de vida prontos”, por outro, os sujeitos reapropriam esses elementos, combinando-os em arranjos singulares. A tribo, nesse sentido, é tanto resultado de uma oferta de mercado quanto de uma criatividade prática, que usa os recursos disponíveis para construir e expressar identidades.

No campo audiovisual, essa dinâmica se traduz em escolhas específicas de formatos, filtros, enquadramentos e trilhas sonoras. Cada tribo tende a favorecer determinados repertórios: há estéticas associadas ao universo gamer, ao fitness, ao luxo, ao indie, ao k-pop, ao trap, ao ativismo político, entre outros. A linguagem audiovisual funciona como código de reconhecimento: quem pertence à tribo sabe “ler” aqueles sinais, identificar referências, perceber nuances que, para um olhar externo, passariam despercebidas.

Para as gerações pós-boomer e, em particular, para a Geração Z, essa dimensão estética do cotidiano não é acessório, mas componente central da experiência identitária. Estudos recentes, como os do Pew Research Center (2022) e do DataReportal (2024), evidenciam que a construção de perfis em redes sociais, a curadoria de imagens que se publica, a forma de aparecer em vídeo, tudo isso participa da produção de si como membro de determinadas tribos. A pesquisa do CGI.br (2023) também corrobora essa centralidade das redes sociais e do consumo audiovisual móvel na formação de identidades e pertencimentos entre os jovens. O

reencantamento do mundo, aqui, aparece como redescoberta de um “teatro da vida cotidiana”, em que os gestos mais simples podem ser investidos de sentido e compartilhados em escala ampliada.

#### 7.4 Cibercultura, neo-tribos digitais e comunicação pós-moderna

Guilherme Mendes Pereira (2022), ao analisar o pensamento de Maffesoli à luz da comunicação pós-moderna, enfatiza que o reencantamento do mundo não se opõe à cibercultura; ao contrário, ele se realiza também nela. Longe de ver as tecnologias digitais apenas como instrumentos de uniformização, Pereira destaca o modo como elas permitem a formação de comunidades de sentido, de microgrupos que se organizam em torno de interesses e sensibilidades comuns, mesmo quando seus membros estão geograficamente distantes.

As **neo-tribos digitais** podem ser compreendidas como versões em rede das tribos maffesolianas. Elas se reúnem em grupos de mensagens, fóruns, redes sociais, canais de vídeo, servidores de jogos e outras plataformas, constroem seus rituais (lives semanais, desafios, maratonas), compartilham vocabulários próprios e desenvolvem formas particulares de expressão audiovisual. A estética de um determinado “lado” do TikTok, por exemplo, é muitas vezes incompreensível para quem frequenta outro “lado” da mesma plataforma. A fragmentação maffesoliana ganha, aqui, uma expressão concreta: múltiplos mundos simbólicos convivem na mesma infraestrutura técnica.

Pereira (2022) interpreta essa pluralidade como sinal de que o reencantamento do mundo, tal como previsto por Maffesoli, assume hoje duas faces. De um lado, manifesta-se na busca por experiências intensas, autênticas, sensíveis, em que o sujeito se sente parte de algo maior – seja um fandom, uma comunidade de prática, um coletivo artístico. De outro, revela-se na proliferação de bolhas e de comunidades fechadas, que podem se isolar em relação ao restante da sociedade, produzindo fragmentação extrema do espaço público.

No campo audiovisual, essas tendências aparecem em fenômenos como a estética dos “edits” dedicados a ídolos, a produção colaborativa de narrativas (fanfics adaptadas em vídeos, por exemplo), a circulação de desafios de dança, os vídeos de “ponto de vista” (*POV*), entre outros. O que interessa aqui é notar que o audiovisual não é apenas veículo neutro; ele é material privilegiado na fabricação de vínculos tribais e de reencantamento simbólico. As imagens em movimento, acompanhadas de trilhas sonoras específicas, tornam-se catalisadoras de emoções e de pertencimento.

Ao mesmo tempo, a presença de algoritmos que regulam a visibilidade dos conteúdos – o que aparece, o que viraliza, o que é recomendado – introduz um elemento novo na equação maffesoliana. Se as tribos se formam, em parte, espontaneamente, também são fortemente condicionadas por lógicas de recomendação que podem reforçar certos agrupamentos e invisibilizar outros. A comunicação pós-moderna, descrita por Pereira, é, portanto, marcada por uma dupla mediação: dos sujeitos que experimentam o mundo de forma sensível e das infraestruturas técnicas que moldam os fluxos de comunicação (Pereira, 2022).

Pereira (2022) sugere que o reencantamento previsto por Maffesoli pode assumir formas diferentes daquelas imaginadas no início dos anos 2000. Ao invés de um simples retorno ao sensível presencial, o que se observa é uma convivência tensa entre tribos que buscam experiências analógicas – vinis, filmes em película, encontros presenciais – e tribos que se encantam justamente com as possibilidades digitais, com avatares, realidades virtuais, filtros e experimentações identitárias nas telas. O reencantamento do mundo não se opõe à mediação tecnológica; ele a atravessa.

### **7.5 Reencantamento, audiovisual e gerações pós-boomer**

A articulação entre pós-modernidade, tribalismo e reencantamento do mundo permite reler a experiência das gerações pós-boomer diante do audiovisual. O que à primeira vista poderia parecer apenas dispersão, fragmentação ou fuga da realidade, revela-se, sob a lente maffesoliana, como busca por formas de estar-junto que façam sentido em um contexto de crise das grandes narrativas modernas.

Para a Geração Z, em particular, o audiovisual de plataformas digitais não é apenas entretenimento; é também espaço de construção de tribos, de experimentação identitária, de partilha sensível. É importante notar que a formação de grupos identitários por meio de expressões culturais não é um fenômeno novo – basta lembrarmos dos *mods* versus *rockers* na cultura britânica dos anos 50 e 60, onde o tipo de música e vestuário já servia como marcador de pertencimento e, por vezes, de antagonismo. Vídeos curtos, edições colaborativas, linguagens específicas de nicho funcionam como marcadores de pertencimento. O reencantamento do mundo ocorre em pequenos gestos: a música que se torna trilha sonora de uma amizade, o meme que só o grupo entende, o vídeo que sintetiza uma experiência coletiva.

Ao mesmo tempo, a análise dos capítulos anteriores mostra que essa busca por encantamento ocorre em meio a uma crise de confiança nas imagens. Essa tensão entre a busca por sentido e a fragilidade da credibilidade é, de fato, um elemento central do *Zeitgeist*

contemporâneo. Os mesmos dispositivos que permitem reinventar o cotidiano como cena também possibilitam a proliferação de simulações, *deepfakes* e conteúdos automatizados. Dessa forma, a Geração Z vive uma experiência paradoxal: reencanta o mundo por meio de imagens cuja origem e confiabilidade nem sempre consegue verificar. A percepção é convocada, continuamente, a sentir, mas hesita ao tentar julgar.

É nesse ponto que a noção de colapso da percepção, trabalhada ao longo da dissertação, encontra o conceito maffesoliano de reencantamento. Não se trata de fenômenos opostos, mas simultâneos. O colapso ocorre quando a capacidade de distinguir entre diferentes regimes de verdade das imagens é sobrecarregada pela saturação de estímulos e pela opacidade técnica. O reencantamento, por sua vez, aparece na insistência em construir sentido e pertencimento apesar – e através – dessa saturação.

Do ponto de vista da pesquisa, isso significa que o audiovisual contemporâneo não pode ser analisado apenas como vetor de manipulação ou alienação, nem apenas como campo de emancipação sensível. Ele é, ao mesmo tempo, terreno de risco e de possibilidade. As gerações pós-boomer, formadas nesse ambiente conflituoso, elaboram respostas diversas: alguns se retraem, adotando posturas céticas ou nostálgicas; outros se jogam no fluxo, buscando intuições e afinidades onde a razão encontra apenas incerteza; muitos oscilam entre essas duas atitudes.

Ao trazer para o centro a contribuição de Maffesoli, mediada pela leitura de Abruzzese (1997) e de Pereira (2022), a dissertação estabelece um eixo interpretativo que permite compreender a experiência audiovisual contemporânea como parte de um processo maior: a busca por sentido, presença e pertencimento em um mundo simultaneamente hiper-racionalizado, tecnicamente mediado e reencantado por símbolos, afetos e tribos.

Para evitar uma leitura indiferenciada do reencantamento, distingue-se, no interior das práticas audiovisuais de plataforma, entre:

- Reencantamentos de vínculo: micro rituais e pertenças que produzem densidade simbólica e socialidade efetiva.
- Encantamentos instrumentais: superfícies estéticas otimizadas por retenção e monetização, facilmente substituíveis, com alta repetição e baixa reciprocidade.

Essa distinção é decisiva quando a IA generativa amplia a produção de “presenças” e “atmosferas” em escala: nem toda intensificação estética equivale a reencantamento no sentido forte.

## 8 CONCLUSÃO

A leitura que fundamentou esta dissertação buscou articular dois movimentos que, simultaneamente, tensionam e alimentam a experiência contemporânea: por um lado, a crise da percepção — a instabilidade e a fragilidade dos critérios de veracidade e presença no horizonte audiovisual hoje; por outro, o surgimento de práticas sensíveis que buscam restituir sentido e pertença, o que, na terminologia maffesoliana, podemos mapear como reencantamento do mundo. Assim, a tarefa conclusiva é justificar por que esse conceito conserva utilidade analítica neste presente mediado por algoritmos e IA, explicitar em que medida os fenômenos atuais constituem prenúncios, formas já configuradas ou apenas experimentos preliminares desse reencantamento, e avaliar se este processo tem condições de se manter, evoluir ou sucumbir diante das dinâmicas técnicas e econômicas dominantes.

Retomando as categorias analíticas, o diagnóstico pode ser reexpresso de forma sintética:

- (C1) A crise da percepção se intensifica quando a verossimilhança se dissocia do índice.
- (C2) A responsabilidade se dilui em autoria distribuída e agência técnica.
- (C3) Encanto e estranhamento convivem sob governança algorítmica do visível, reconfigurando pertencimento, confiança e ceticismo.

### 8.1 Maffesoli em seu sentido originário e a leitura adotada aqui

Maffesoli (1988) descreveu o reencantamento do mundo como uma reação cultural à dissolução das grandes narrativas racionais e institucionais: não se trata de retorno a um sacralismo homogêneo, mas da emergência de micro rituais, tribos estéticas e formas de pertença que recriam sentido no cotidiano. O reencantamento, nessa formulação, é uma sensibilidade coletiva — fragmentada, multifocal — que encontra na estética e na ritualização do banal um modo de recompor laços sociais e afetivos. É importante sublinhar que, na perspectiva maffesoliana, o reencantamento não é mera nostalgia nem inocente objeto de consumo; é uma resposta sociocultural que prescinde do grande relato e aposta na micro sociabilidade ritualizada.

Ao reaplicar essa noção ao presente, importa não apenas citar Maffesoli, mas também traduzi-lo criticamente: perguntar se o que observamos — feeds, comunidades nichadas, celebrações estéticas digitais, avatares, práticas de curadoria coletiva — é de fato o mesmo tipo

de fenômeno que ele identificou, ou se os prenúncios estão aqui, como uma nova modalidade, contingente às infraestruturas digitais. Em outras palavras: cabe distinguir entre:

- (a) Formas afins de reencantamento: práticas que se reconhecem como continuidades com Maffesoli.
- (b) Prenúncios: formas incipientes que anunciam um potencial reencantamento.
- (c) Simulacros: encantamentos fabricados por lógicas mercantis ou algorítmicas, vazios de vínculo social genuíno.

## 8.2 Os fenômenos atuais: prenúncios, formas e riscos

A análise desenvolvida na dissertação procura mostrar que muito do que hoje se chama de reencantamento tem caráter híbrido. Em vários contextos observáveis — comunidades de nicho que cultivam repertório, rituais digitais em torno de conteúdos audiovisuais, eventos coletivos (online e offline) que revalorizam experiência sensível — existem elementos autênticos de reencantamento: produção de símbolos partilhados, repetição ritual, criação de repertório e sensação de pertença. Em outros casos, todavia, os mesmos elementos são instrumentalizados para capturar atenção, gerar engajamento e extrair valor econômico, produzindo encantamentos frágeis, precários e facilmente manipuláveis. A distinção analítica entre reencantamento genuíno e encantamento instrumental é, portanto, central.

A presença da inteligência artificial amplifica essa ambivalência. Modelos generativos possibilitam experiências estéticas inéditas — colaborações homem-máquina, arte interativa, remixes comunitários — que podem nutrir repertório e rituais novos; ao mesmo tempo, as mesmas capacidades permitem a automação de afetos e a fabricação massiva de “superfícies encantadoras” cujo vínculo social é superficial. Assim, a IA atua tanto como potencial combustível do reencantamento quanto como mecanismo que pode esvaziá-lo de autenticidade. É crucial entender que o objetivo aqui não é o mesmo do documentário clássico, que buscava um lastro indicial no real. Na era da IA, a “superfície encantadora” pode ser um fim em si, otimizada para o engajamento, sem a pretensão de “mostrar o real” no sentido tradicional. Esse duplo efeito demanda leitura crítica: os fenômenos são, em muitos casos, prenúncios condicionais — anunciam possibilidades reais de reencantamento, mas sua materialização depende de condicionantes institucionais, pedagógicas e normativas.

### 8.3 O futuro do reencantamento: continuidade, condicionamentos e cenários

Perguntar se o reencantamento “irá continuar” exige colocar a questão em termos de condições de possibilidade ou de probabilidade. Não existe um destino teleológico pré-determinado para esse processo. De fato, a teleologia desempenha um papel fundamental na ação dos signos, no modelo de Peirce: o reencantamento não é inevitável. Três condicionantes determinam sua continuidade plausível:

**Ecológica informacional:** se a infosfera permanecer dominada por infraestruturas opacas e por modelos de negócio centrados em extração de atenção, os encantamentos tenderão a ser instrumentalizados. Em contrapartida, políticas de transparência, auditabilidade algorítmica e infraestruturas públicas podem criar espaço para práticas de reencantamento que não sejam imediatamente capturáveis.

**Formação sensível:** o reencantamento sustentável exige repertório, educação do olhar, práticas de leitura audiovisual e cultivos estéticos que habilitem sujeitos a distinguir vínculos autênticos de encantamentos fabricados. Sem esse investimento formativo, o potencial de reencantamento será fragilizado.

**Práticas instituintes:** o surgimento e manutenção de espaços curatoriais, festivais, instituições culturais e plataformas com finalidades públicas ou comunitárias são condições concretas para que micro rituais e ritos de pertença tenham persistência e profundidade, não apenas viralidade efêmera. É importante notar que a intervenção do Estado, nesse contexto, não precisa ser vista como um risco de ideologização ou controle. Pelo contrário, pode ser um agente fundamental na garantia de espaços públicos digitais, na promoção da literacia midiática e na regulamentação de plataformas, visando proteger o interesse coletivo e a diversidade cultural, sem necessariamente servir a interesses econômicos ocultos ou a uma ideologia específica.

Na combinação desses elementos reside o caráter contingente do reencantamento: as tecnologias por si só não inventam reencantamento; elas criam possibilidades. O termo justo para essa ideia é *'affordance'* do psicólogo da percepção J.J. Gibson nas suas obras *The Senses Considered as Perceptual Systems* (1966) e *The Ecological Approach to Visual Perception* (1979). Eis uma das definições do termo: “The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. [...] It implies the complementarity of the animal and the environment” (1979) que podem — sob determinadas instituições e práticas formativas — produzir formas duradouras de pertença sensível.

## 8.4 Implicações normativas e operacionais

Dadas as conclusões acima, três orientações práticas e normativas emergem com prioridade:

- (a) Alfabetização sensível integrada: políticas educacionais que combinem formação crítica sobre algoritmos com práticas estéticas e repertoriais. Não se trata apenas de ensinar “como funciona a IA”, mas de cultivar hábitos sensoriais que sustentem juízo crítico e capacidade de fruição.
- (b) Infraestruturas cívicas de verificação e curadoria: incentivar plataformas e iniciativas públicas que ofereçam ambientes de exibição e partilha não dirigidos exclusivamente por métricas de engajamento, preservando tempo e profundidade para experiências que promovam reencantamento autêntico.
- (c) Políticas de transparência e responsabilização: exigir auditorias e formas de *accountability* sobre práticas de geração e promoção de conteúdos automatizados, reduzindo a captura algorítmica dos processos de encantamento.

## 8.5 Limitações e trajetórias de pesquisa

A hipótese de que vivemos prenúncios (e não uma consolidação inevitável) do reencantamento impõe trabalho empírico continuado: estudos longitudinais sobre comunidades digitais, avaliações de impacto de políticas de transparência e experiências pedagógicas de alfabetização sensível serão essenciais para verificar se as condições positivas sugeridas podem, de fato, consolidar formas duráveis de reencantamento. A combinação de hermenêutica densa com investigação empírica comparativa é caminho metodológico recomendado.

## 8.6 O reencantamento como projeto crítico-prático

Concluo com um retorno à ambição interpretativa desta dissertação: entender a crise da percepção não para entregar um diagnóstico fatalista, mas para abrir espaço a intervenções que possam tornar o visível novamente terreno de responsabilidade e de sentido. O reencantamento do mundo, na leitura maffesoliana e nesta reaplicação crítica, é hipótese — uma possibilidade histórica e prática — que só se realiza quando combinamos formação sensível, instituições públicas robustas e políticas que limitem a apropriação instrumental do encanto por interesses econômicos concentrados. Se essas condições forem cultivadas, os fenômenos que hoje vemos

como prenúncios poderão transformar-se em práticas coletivas duráveis; caso contrário, o que teremos serão apenas seduções temporárias, belas e vazias. É fundamental reconhecer o imenso poder do capitalismo contemporâneo e sua capacidade de instrumentalizar essas "seduções temporárias" para fins de lucro. A luta por um reencantamento autêntico é, portanto, também uma luta por autonomia e por uma ecologia informacional mais justa.

Estudar e agir sobre essa questão é, assim, não apenas tarefa teórica, mas responsabilidade pública: preservar a possibilidade de que os laços sensíveis que constituem nossa humanidade continuem a encontrar modos de expressão e partilha, mesmo em uma era em que o visível é cada vez mais tecido por máquinas.

## BIBLIOGRAFIA

ABRUZZESE, Alberto. **A comunicação imperfeita**. Lisboa: Edições 70, 1997.

ALVES, Rubem R. **A alegria de ensinar**. 17. ed. Campinas: Papirus, 2006.

ANDACHT, Fernando. Formas documentárias da representação do real na fotografia, no filme documentário e no reality show televisivo atuais. In: **III SOPCOM; VI LUSOCOM; II IBÉRICO — CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO EM CONGRESSO NA COVILHÃ**, 2003, Covilhã. Actas. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2003. p. 103–112. Disponível em: <http://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/andacht-fernando-formas-documentarias-da-representacao-do-real-na-fotografia.pdf>. Acesso em: 9 dez. 2025.

ANDACHT, Fernando. **Uma abordagem semiótica e indicial da identidade na era do YouTube**. Intexto, Porto Alegre, n. 32, p. 126–144, jan./abr. 2015.

ARAUJO, Denize C.; HAGEMANN, Brian. **Recife Frio**: o falso documentário como ponte entre ficção científica e documentário na representação de tragédias climáticas. In: *Perspectivas luso-brasileiras em artes e comunicação*. 2024. p. 150–165.

ARAUJO, Denize Correa. **Hibridação e a “estética da hipervenção”**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, São Paulo, v. 28, n. 15, p. 99–118, 2001. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/65526>. Acesso em: 9 dez. 2025.

ARAUJO, Denize Correa. **Imagens revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ARISTÓTELES. **Retórica**. Tradução de Manuel Alexandre Júnior; Paulo Farmhouse Alberto; Abel do Nascimento Pena. 2. ed. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005.

BARNOUW, Erik. **Documentary: a history of the non-fiction film**. 2. ed. New York: Oxford University Press, 1993.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. (Texto original: 1967).

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BAZIN, André. **O que é cinema?** Tradução: Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ubu Editora, 2018.

BORDIN, A. C. B. **A teoria da internet morta: estamos cercados por bots?** Santa Maria: Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2025. Disponível em: <https://www.ufsm.br/pet/sistemas-de-informacao/2025/03/07/a-teoria-da-internet-morta-estamos-cercados-por-bots?amp>. Acesso em: 28 out. 2025.

BUCHER, Taina. **If... then: algorithmic power and politics**. Oxford: Oxford University Press, 2018.

- CAMPONEZ, C.; CHRISTOFOLETTI, R.; SUÁREZ VILLEGAS, J. C. (orgs.). **Comunicação, ética e inteligência artificial**. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, 2025. Disponível em: <https://www.cecs.uminho.pt/wp-content/uploads/2025/10/comunicacaoeticaia-1.pdf>. Acesso em: 28 out. 2025.
- CARROLL, Noel. **Theorizing the moving image**. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986. (Original: 1975).
- CGI.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC Domicílios 2023**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2023. Disponível em: <https://www.cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/2023/individuos/a/>. Acesso em: 1 maio 2026.
- CHION, Michel. **A audição cinematográfica**. Campinas: Papirus, 1993.
- COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia literaria**. London: Rest Fenner, 1817.
- COMMUNICATIONS. **Le vraisemblable**. Paris: Éditions du Seuil, n. 11, 1968.
- CORNER, John. **Performing the Real: Documentary Diversions**. *Television & New Media*, v. 3, n. 3, p. 255-269, 2002.
- DATAREPORTAL. **Digital 2024: Global Overview Report**. DataReportal, 2024. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>. Acesso em: 1 maio 2026.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. (Original: 1967).
- DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo?** In: DUNKER, Christian Ingo Lenz; CASTRO, Edson (orgs.). *Micropolítica: cartografias do desejo*. São Paulo: Editora 34, 2010. p. 145–157.
- DUFFY, Brooke Erin. **(Not) getting paid to do what you love: gender, social media, and aspirational work**. New Haven: Yale University Press, 2017.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2010. (Original: 1964).
- FLORIDI, Luciano. The ethics of artificial intelligence. In: **THE OXFORD HANDBOOK OF ETHICS OF AI — dados a completar**. Oxford: Oxford University Press, 2020.
- FLORIDI, Luciano. **The ethics of information**. Oxford: Oxford University Press, 2013.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. 4. ed. São Paulo: Annablume, 2011.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor? In: MACHADO, Roberto (org.). **Ditos e escritos II: arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2015. (Original de 1973).

GAUCHET, Marcel. **Le désenchantement du monde: une histoire politique de la religion**. Paris: Gallimard, 1985.

GILLESPIE, Tarleton. The relevance of algorithms. In: GILLESPIE, Tarleton; BOCZKOWSKI, Pablo J.; FOOT, Kirsten A. (org.). **Media technologies: essays on communication, materiality, and society**. Cambridge, MA: MIT Press, 2014.

GOFFMAN, Erving. **Forms of talk**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981.

GRIERSON, John. The documentary producer. In: HARDY, Forsyth (ed.). **Grierson on documentary**. London: Faber and Faber, 1946. p. 145–156. (Original publicado em 1933).

HOU, Jing. **TikTok's sounds: algorithmic curation and audio meme cultures**. *Social Media + Society*, v. 8, n. 4, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/20563051221136266>. Acesso em: 28 out. 2025.

KAUFMAN, Dora. **Desmistificando a inteligência artificial**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

LUHMANN, Niklas. **The reality of the mass media**. Stanford: Stanford University Press, 2000.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1979.

MAFFESOLI, Michel. **Le Réenchantement Du Monde**. Paris: La Table Ronde, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

MAFFESOLI, Michel. **O conhecimento comum: introdução à sociologia compreensiva**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1988.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade**. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**, [s.l.: s.n.], 1999.

METZ, Christian. **A linguagem cinematográfica: semiologia do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2013.

MORI, Masahiro. **The uncanny valley**. *Energy*, v. 7, n. 4, p. 33–35, 1970.

NICHOLS, Bill. **Introduction to documentary**. 3. ed. Bloomington: Indiana University Press, 2017.

ORTEGA Y GASSET, José. **El tema de nuestro tiempo**. Madrid: Espasa-Calpe, 1923.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica e filosofia: escritos selecionados**. Trad. Ivã Domingues; José Luiz Ames. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PEREIRA, Guilherme Mendes. **O tempo retorna: Maffesoli e a comunicação pós-moderna**. *Revista Compólitica*, v. 12, n. 1, p. 1–19, 2022.

PEW RESEARCH CENTER. **Teens, social media and technology 2022**. Washington, D.C.: Pew Research Center, 2022. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>. Acesso em: 1 de maio de 2026.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2005.

RUSSELL, Stuart J.; NORVIG, Peter. **Artificial intelligence: a modern approach**, ed 4. Editora Pearson, 2020.

TIETZMANN, Roberto. Efeitos visuais e a animação: uma relação de aproximações e afastamentos. In: **ENCONTRO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL — SOCINE**, 23., 2019. Anais [...]. [S.l.: s.n.], 2019.

Disponível em:

<https://associado.socine.org.br/anais/2019/18130/robertotietzmann/efeitosvisuaiseanimacaooumarelacaodeaproximacoeseafastamentos>. Acesso em: 9 dez. 2025.

TIETZMANN, Roberto. Luz, câmera, prompt! Experiências com audiovisual feito com IA.

In: **ENCONTRO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL — SOCINE**, 28., 2024. Anais eletrônicos[...]. [S.l.: s.n.], 2024. Disponível em:

em:

[https://associado.socine.org.br/anais/2024/24467/robertotietzmann/luzcamerapromptexperienciascomaudiovisualfeitocom\\_ia](https://associado.socine.org.br/anais/2024/24467/robertotietzmann/luzcamerapromptexperienciascomaudiovisualfeitocom_ia). Acesso em: 9 dez. 2025.

TODOROV, Tzvetan. Introduction. In: **Communications**, n 11. DialnetRecherches sémiologiques le vraisemblable (Universidad de la Rioja). pp. 1-4. 1968.

WEBER, Max. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: E. P. Dutton, 1970.

## Audiovisuais

FOLMAN, Ari (Dir.). *Waltz with Bashir* [Vals Im Bashir]. Israel; Alemanha; França; Estados Unidos: Bridgit Folman Film Gang; Les Films d'Ici; Razor Film Produktion, 2008. Filme.

INSTAGRAM. Reels com narração e imagens geradas por inteligência artificial. Instagram, [s.d.]. Disponível em: <https://www.instagram.com/reels/audio/ai-generated>. Acesso em: 29 out. 2025.

LIL MIQUELA. Perfil oficial no Instagram da influenciadora virtual Lil Miquela. Instagram, [s.d.]. Disponível em: <https://www.instagram.com/lilmiquela>. Acesso em: 29 out. 2025.

MAFFESO-FILME. Direção: Roberto Tietzmann. Concepção: Cristiane Freitas Gutfreind; Roberto Tietzmann. Porto Alegre: PPGCom/PUCRS, 2024. Filme experimental (7 min.); son.; color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=plpNZ0VG1qo>.

MAX HEADROOM. *Max Headroom*. Direção: Annabel Jankel e Rocky Morton. Reino Unido: Chrysalis Productions, 1985. Telefilme.

NORWOOD, Tilly. Quem é Tilly Norwood, a '1ª atriz de IA' que está dividindo Hollywood. *UOL Splash*. São Paulo, 01 out. 2025. Disponível em: [UOL Splash](https://www.uol.com.br/splash). Acesso em: 07 de jun. de 2026. [1, 2].

TIKTOK. Vídeos com a hashtag #deepfake. TikTok, [s.d.]. Disponível em: <https://www.tiktok.com/tag/deepfake>. Acesso em: 29 out. 2025.

YOUTUBE. Vídeos com narrativas emocionais geradas por IA (AI Emotional Story Voice Narration). YouTube, [s.d.]. Disponível em: <https://www.youtube.com/results?searchquery=ai+emotional+story+voice>. Acesso em: 29 out. 2025.