



RELICI

## CRIAÇÃO DE CINEMA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL: PERSPECTIVAS E FUTUROS POSSÍVEIS NA TRANSFORMAÇÃO DA LINGUAGEM<sup>1</sup>

*FILMMAKING AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE: PERSPECTIVES AND POSSIBLE FUTURES IN THE TRANSFORMATION OF LANGUAGE*

*Luciano Marafon<sup>2</sup>*

*Denize Araujo<sup>3</sup>*

### RESUMO

O presente artigo apresenta uma discussão sobre os limites da arte cinematográfica em um momento em que imagens, sons, roteirização e montagem podem ser gerados por Inteligência Artificial Generativa (IAG). Filmes que utilizam a IA (Inteligência Artificial) e IAG como ferramenta já foram apresentados no Oscar e em outros festivais, porém, os filmes gerados completamente — ou parte da produção — por uma IAG nos levam a discutir o futuro do cinema, especialmente, o futuro do cineasta/autor. Estaríamos vivenciando uma quebra de paradigmas da linguagem? Uma produção criada por uma IAG pode ser localizada dentro da arte cinematográfica? Ou até mesmo, onde está a autoria dessas produções? São esses os questionamentos levantados através das análises de um recorte de filmes que utilizam a IAG, especialmente uma tríade de produções: *O Último Roteirista* (2024), *Sunspring* (2016) e *Eu Existo* (2023). Portanto, o texto investiga as diferentes abordagens do uso da IAG no cinema e uma pretensão de reconfiguração no ato criativo de produzir, pensar e consumir a linguagem cinematográfica.

**Palavras-chave:** cinema, inteligência artificial generativa, linguagem cinematográfica, autoria.

### ABSTRACT

This article discusses the limits of cinematic art at a time when images, sounds, scriptwriting, and editing can be generated by Generative Artificial Intelligence (GAI). Films that use GAI as a tool have already been presented at the Oscars and other festivals; however, films generated entirely — or partially — by GAI lead us to discuss the future of cinema, especially the future of the filmmaker/author. Are we experiencing

---

<sup>1</sup> Recebido em 22/06/2026. Aprovado em 04/07/2026. DOI: [doi.org/10.5281/zenodo.21194193](https://doi.org/10.5281/zenodo.21194193)

<sup>2</sup> Universidade Tuiuti do Paraná. [lucianomarafon07@gmail.com](mailto:lucianomarafon07@gmail.com)

<sup>3</sup> Universidade Tuiuti do Paraná. [denizearaujo@hotmail.com](mailto:denizearaujo@hotmail.com)



RELICI

a paradigm shift in language? Can a production created by AI be located within cinematic art? Or even, where is the authorship of these productions? These are the questions raised through the analysis of a selection of films that use GAI, especially a triad of productions: *The Last Screenwriter* (2024), *Sunspring* (2016), and *I Exist* (2023). Therefore, the text investigates the different approaches to the use of GAI in cinema and a claim to reconfigure the creative act of producing, thinking about, and consuming cinematic language.

**Keywords:** cinema, generative artificial intelligence, cinematographic language, authorship.

## INTRODUÇÃO

A linguagem cinematográfica é marcada por inúmeras transformações tecnológicas, desde os primeiros passos da utilização da câmera fixa, a utilização do som, a cor e efeitos visuais, a passagem para a tecnologia digital e, mais recentemente, os serviços de *streamings* e a utilização da Inteligência Artificial Generativa. Esta última ainda muito discutida e com ares de novidade que nos fazem questionar o seu uso e, essencialmente, se de fato é uma transformação cinematográfica.

Nos anos 1980, com as transformações ofertadas pelo digital, a linguagem cinematográfica encontrou inúmeras outras possibilidades de criações que a captura e exibição digital podem oferecer. Desde então, a tecnologia digital tem ditado muitas outras configurações dentro da arte. Em seu ensaio *What is Digital Cinema?*, Lev Manovich (1995) argumenta que a imagem cinematográfica deixa de ser apenas um registro do real e passa a ser uma construção manipulável por *software*. Para o autor, o cinema digital aproxima-se da pintura e da animação, rompendo a tradição fotográfica do cinema clássico. O argumento de Manovich pode ser facilmente comparado às mudanças na imagem através das fáceis modificações na pós-produção. Antes do digital, essas modificações já eram realizadas, de forma analógica, porém é com o digital que se torna mais fácil e rápido.

É no século XXI, que outros questionamentos sobre a transformação da linguagem a partir do digital ganham força. O surgimento dos serviços de *streamings*



RELICI

apresentou novas formas de consumo ao espectador, seja consumo de narrativas televisivas como também de cinema. O que surgiu como um serviço *on demand*, onde o espectador teria a liberdade de escolher o momento e o título que gostaria de ver, logo se transformou em produtoras audiovisuais de filmes e séries como a Netflix, Prime Video, HBO Max e tantos outros. Isso não é algo totalmente novo dentro das produções, mas a utilização do algoritmo e da IA pode ser localizada como novidade.

Dentro disso, a discussão aqui é apresentar um parâmetro das produções que utilizam de IAG na reconfiguração de processos cinematográficos, expandindo também para o consumo de cinema. Isso seria uma transformação do paradigma cinematográfico? Para Walter Benjamin (2019), um paradigma é uma maneira histórica de perceber e interpretar o mundo, que pode ser transformada pelas mudanças sociais, políticas e tecnológicas. Em *A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin argumenta que a fotografia e o cinema provocam uma mudança profunda no modo como a arte é percebida. O autor pontua que cópias ilimitadas da obra, a circulação em massa e a experiência coletiva e fragmentada apresentam uma outra aura em relação aos paradigmas criados historicamente, essencialmente ligada à ideia da tradição e ao ritual, na experiência contemplativa da obra e o encurtamento da distância entre obra e espectador. Neste sentido, podemos apontar a transformação do consumo, onde o cinema passa a ser consumido individualmente, replicado sem a necessidade da arquitetura da sala de cinema e deixando de ser somente contemplativo para disputar o olhar do espectador com outros dispositivos, como o celular e outros artefatos tecnológicos. Sendo assim, Benjamin (2019) aponta o cinema como uma tecnologia capaz de alterar o paradigma perceptivo da modernidade, substituindo a experiência “aurática” da arte tradicional por uma outra experiência, reproduzível e mediada pela técnica.

Para Thomas Kuhn (2013), um paradigma é o conjunto de teorias, métodos, valores, conceitos e práticas compartilhados por uma comunidade científica em determinado período. Para o autor, o paradigma é o conjunto de pressupostos teóricos, métodos, valores e práticas compartilhados por uma comunidade científica,



RELICI

que orienta a produção do conhecimento até ser substituído por outro em uma revolução de pensamento e ciência.

Neste contexto, a arte cinematográfica se transforma, criando limites para o que André Parente (2007) descreve como “dimensões do cinema”, onde o autor pontua como a arquitetura da sala de cinema, a forma narrativa e a captação/exibição das imagens como três dimensões essencialmente ligadas à arte cinematográfica. Contudo, o que vemos na contemporaneidade é um crescente distanciamento no consumo exclusivo pela sala de cinema, novas formas de captação que não exigem o dispositivo câmera e muito menos a exibição das imagens em telas cinematográficas, assim como a forma narrativa pode ganhar outras referências como a “estética das redes sociais”.

É objetivo deste texto pontuar algumas transformações no modo de produzir uma obra cinematográfica, que ganha outras discussões sobre a autoria das imagens; assim como compreender a utilização da tecnologia como ferramenta ou ponto disruptivo na produção. Para isso, são analisados filmes que utilizam da IA e da IAG em algum processo de produção, ou filmes que utilizam a IAG como experimentação na criação completa de imagens, sons e efeitos visuais e sonoros. Criando, assim, uma discussão sobre o futuro do cinema em um contexto algoritmizado e com uma certa plasticidade em sua estética.

Portanto, é utilizada uma análise quantitativa sobre principais produções audiovisuais que utilizam a IAG, assim como uma análise qualitativa para compreender os padrões encontrados nessas produções. Argumentando através de três principais produções: *O Último Roteirista* (2024), *Eu Existo* (2023) e *Sunspring* (2018), se podemos localizar essas narrativas dentro do contexto cinematográfico e, essencialmente, se ainda podemos chamar narrativas que utilizam da IAG como filmes e cinema.



RELICI

## **CINEMA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL GENERATIVA: USOS E CRIAÇÕES**

Resumidamente, dentro de um contexto cinematográfico, a inteligência artificial generativa (IAG) refere-se aos sistemas capazes de criar conteúdos como textos, imagens, vídeos, sons, vozes, efeitos visuais ou animações, a partir de dados de treinamento e comandos (*prompts*) fornecidos pelos usuários. Este treinamento pode ser entendido como uma “domesticação” da máquina, onde o usuário, necessariamente, precisa treiná-la para chegar a um resultado satisfatório, ou seja, atualmente nenhuma IAG cria produtos visuais sem a necessidade de um humano oferecendo *prompts* para que essa criação aconteça. Muitas dessas vezes, é preciso lapidamento dos *prompts* para não ter um resultado “amador” ou sem uma compreensão maior sobre o que está sendo desenvolvido pelo sistema artificial.

Apesar da IA ser vista com uma novidade dentro das mais diversas áreas, o termo é muito anterior aos sistemas computacionais contemporâneos. O termo "Inteligência Artificial" (*Artificial Intelligence*) surgiu oficialmente em 1955, durante a *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, realizada no Dartmouth College, nos Estados Unidos. Os pesquisadores John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester e Claude Shannon organizaram o encontro e utilizaram pela primeira vez a expressão "*Artificial Intelligence*" em uma proposta de pesquisa. A definição era: "Todo aspecto da aprendizagem ou qualquer outra característica da inteligência pode, em princípio, ser descrito com tanta precisão que uma máquina pode ser construída para simulá-lo." (1955, p. 02). Ou seja, uma simulação do conhecimento humano efetuado por uma máquina. Dessa forma, é possível localizar a IA como uma metáfora da mente humana. Porém, a IA não cria conhecimento, ela forja, referencia a partir de inúmeros outros padrões já existentes. Mas, afinal, “as máquinas podem pensar?” É com este questionamento que Alan Turing (1950) fundamentou o “Teste de Turing”, onde observava a ideia de um humano “conversar” com a máquina. Porém, este pensamento apresenta algumas lacunas a serem mais bem discutidas, tais como: Imitar uma conversa humana não significa compreender o



RELICI

que está sendo dito, e desenvolver um texto a partir da linguagem já existente não significa pensamento.

Para João Mesquita (2025), a IA pode ser vista como uma consultora que aconselha através de imagens e textos através de sugestões ao usuário, mesmo que o sistema computacional não tenha uma sugestão válida. Modelos atuais, como os grandes modelos de linguagem, conseguem manter conversas complexas e frequentemente produzem respostas que muitas pessoas consideram humanas. No entanto, é preciso avaliar sistemas de IA por critérios mais amplos do que simplesmente "parecer humano", incluindo raciocínio, aprendizado, confiabilidade e capacidade de resolver problemas. Dito isso, a IA não necessariamente pode ser vista como uma nova linguagem, mesmo criando padrões específicos, mas sim como resultado tecnológico de reconfiguração de funções sociais<sup>4</sup>. Margaret Boden (2020), ao responder à questão "O que é inteligência artificial?", sinaliza que ela é uma forma de simular, emular ou até mimetizar a mente humana através da computação, com o intuito de replicar habilidades cognitivas e psicológicas que possam auxiliar os humanos a atingirem seus objetivos (Borden, 2020, *apud* Denis Lucas, 2026).

Portanto, para esta publicação, é preciso estabelecer algumas diferenciações entre Inteligência Artificial (IA) e Inteligência Artificial Generativa (IAG). A IA adentrou em todas as camadas sociais, conteúdos e áreas do conhecimento humano. A abertura de um simples PDF, por exemplo, pode nos levar ao uso da IA, seja para o encontro das informações no texto, realizar resumos do assunto ou até mesmo reescrita do conteúdo. Assim como na área médica, onde pode ser facilmente utilizada para reconhecimento de nódulos em órgãos específicos. Ou seja, a IA é um conjunto de técnicas que permitem que máquinas realizem tarefas associadas à inteligência humana, como reconhecimento de imagens e espaços, recomendação de conteúdo, prever e analisar resultados e tomar decisões com base em dados específicos. Por

---

<sup>4</sup> Assim como pode-se apontar o surgimento dos softwares, aplicativos ou redes sociais, que podem ser lidos como uma evolução tecnológica dentro das linguagens, utilizados como ferramentas de informação, tecnologia, criação e suporte.



RELICI

outro lado, a IAG é um tipo de IA capaz de gerar um conteúdo novo a partir de padrões aprendidos em grandes conjuntos de dados, sendo possível citar a produção textual, musical, de imagens, vozes e códigos. Apesar de produzir um conteúdo novo, ela é alimentada por referências de outros conteúdos disponíveis no banco de dados, a internet como um todo.

Portanto, o que estamos criando através da IAG? Qual a profundidade dessas criações em termos artísticos? Se estamos falando de linguagem cinematográfica, também estamos falando de possibilidades artísticas pautadas no *eu* criativo. “O artista nunca vai em busca do método pelo método, ou apenas em nome da estética; ele é dolorosamente forçado a desenvolver o método como um meio de transmitir com fidelidade a sua visão de autor acerca da realidade.” (Tarkovski, 1998, p. 120).

O cinema, assim como outras manifestações artísticas, é fruto das experiências individuais e coletivas de seus criadores e de seu contexto sociocultural, funcionando como uma forma de expressão, refletindo as transformações culturais e tecnológicas de cada época. Para Andrei Tarkovski (1998) o cinema não é apenas uma representação visual, mas uma arte temporal, constituída a partir de seu tempo de produção.

O cinema utiliza-se dos materiais oferecidos pela própria natureza, pela passagem do tempo, manifestos dentro do espaço que observamos ao nosso redor e no qual vivemos. Certa imagem do mundo surge na consciência do escritor, e ele então, através de palavras, a transporta para o papel. Mas a película cinematográfica imprime mecanicamente os traços do mundo incondicional que entram no campo de visão da câmera, e a partir deles é posteriormente construída uma imagem do todo (Tarkovski, 1998).

Tarkovski analisa a imagem cinematográfica a partir da construção dela mesma, a realidade, porém, pode-se associar este pensamento à criação da imagem através dos dispositivos que encontramos ao longo da história do cinema. Além disso, a imagem criada pelo cinematógrafo, dos Irmãos Lumière, aponta para uma construção temporal diferente de uma imagem criada por um *smartphone*. Nesse sentido, a imagem cinematográfica não é apenas resultado de uma intenção estética, mas também das condições materiais e tecnológicas de sua criação.



RELICI

A imagem produzida pelo cinematógrafo dos Irmãos Lumière, por exemplo, emerge de um aparato técnico específico, marcado pela captação contínua do movimento e pela limitada intervenção sobre o registro do real. Já a imagem produzida por um *smartphone* é resultado de tecnologias digitais que incorporam processamento computacional, algoritmos de correção e recursos de inteligência artificial. Dessa forma, embora ambas sejam imagens em movimento, elas expressam diferentes regimes técnicos, perceptivos e temporais, revelando que a história do cinema também pode ser compreendida como a história das transformações de seus dispositivos de criação de imagens. Este pensamento pode ser associado ao que Vilém Flusser (2002) discute, onde os aparelhos técnicos funcionam a partir de programas que condicionam as possibilidades de criação das imagens. Nesse sentido, o produtor da imagem não atua de forma totalmente livre, mas opera dentro de um conjunto de potencialidades e limitações inscritas no próprio dispositivo. “O que vemos ao contemplar imagens técnicas não é o “mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a respeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem” (Flusser, 2002, p. 15).

Dito isso, é notável que o dispositivo utilizado para a criação reconfigura a própria obra criada, seja por limitações técnicas ou pelas ilimitadas possibilidades. Porém, atualmente, o fazer artístico está intrinsecamente ligado ao capital, seja ele intelectual ou financeiro.

Em uma sociedade marcada pela aceleração constante das transformações tecnológicas, sociais e culturais, os processos de produção e circulação tornam-se cada vez mais rápidos. Nesse contexto, novas demandas, inquietações e formas de ansiedade são continuamente produzidas, afetando a maneira como os indivíduos percebem e se relacionam com o mundo. A arte, enquanto manifestação sensível das experiências humanas, não permanece alheia a essas mudanças. Pelo contrário, ela incorpora, reflete e problematiza as tensões de seu tempo, adaptando suas linguagens, formas de produção e modos de recepção às transformações da sociedade contemporânea.



RELICI

[...] a arte e a tecnologia seguem conjugadas atualizando-se em obras criadas a partir de plataformas digitais, que convergem as mais diferentes mídias. A arte produzida com ferramentas digitais redimensiona não só o campo da estética e da tecnologia, produzindo múltiplas linguagens, mas produz novos modos de subjetividade e de apreensão da realidade que modificam as relações consigo mesmo e com o mundo. A arte, assim como as ciências, corrobora para a criação de modelos de realidade, servindo como potente dispositivo de pensamento (Spohr; Biazus, 2014, p. 79).

Portanto, o fazer artístico dentro de uma sociedade que visa a alta produtividade, pode aparentar um sufocamento da liberdade artística, visando o lucro e a produção em larga escala, onde justamente a IAG é empregada. Ou seja, a ideia da criação de imagens e textos pela IAG representa um sintoma da sociedade atual, onde o consumo se torna cada vez mais rápido e a produção precisa acompanhar o ritmo. No entanto, o que se discute aqui, não é uma visão tecnofóbica sobre o uso da IAG dentro do cinema, mas sim uma discussão onde a IAG pode aumentar as possibilidades técnicas e imaginativas, ao mesmo tempo que o contexto artístico pode desaparecer.

Dito isso, uma obra que utiliza IAG para sua produção não quer dizer que ela está esvaziando a linguagem artística, mas se reconfigurando a partir dos dispositivos disponíveis de criação, aumentando as possibilidades de materializar o que está na imaginação do criador.

Apesar de muitas críticas da utilização da IAG no cinema, o que acarretou inúmeras greves na indústria cinematográfica nos últimos anos, assim como a desclassificação de obras em exibição em alguns festivais, como o caso do filme *O Último Roteirista* (2024), que teve sua estreia cancelada após críticas de roteiristas por ter sido utilizado o ChatGPT na criação do roteiro, também observamos inúmeras formas de usos e locais específicos de exibição, como o que aconteceu no Festival de Gramado em 2025, que possuiu uma competitiva de filmes realizados por IAG. Sendo assim, é possível classificar produções em dois eixos: I) as que utilizam IA ou IAG em algum elemento na produção, como uma ferramenta; e, II) as que são geradas inteiramente utilizando IAG.



RELICI

Para exemplificar essas produções, as duas tabelas abaixo apresentam características no uso e na forma criativa, assim como uma discussão de como podem ser experimentadas funções com a IAG.

Tabela 1: Filmes que utilizam IA ou IAG como ferramenta

Filme	Como usou IA
<i>O Brutalista</i> (2024)	Utilização da ferramenta <i>Respeecher</i> para correção de sotaques em húngaro dos atores Adrien Brody e Felicity Jones.
<i>Duna parte II</i> (2024)	A equipe de efeitos visuais utilizou ferramentas de rastreamento e identificação automatizada para localizar os olhos dos atores quadro a quadro e aplicar o efeito conhecido como <i>Eyes of Ibad</i> .
<i>Um Completo Desconhecido</i> (2024)	A tecnologia de IA foi utilizada na substituição da face de dublês em três momentos específicos na pós-produção.
<i>Emília Pérez</i> (2024)	Utilização da ferramenta <i>Respeecher</i> na extensão vocal em notas musicais da atriz Karla Sofía Gascón.
<i>Furiosa</i> (2024)	Utilizou ferramentas de IA para combinar traços faciais de Ayla Browne ( <i>Furiosa</i> jovem) e Anya Taylor-Joy ( <i>Furiosa</i> adulta). Além de ferramentas de IA para criar efeitos vocais e manipulações sonoras durante a composição da trilha.
<i>Elementos</i> (2023)	Utilização na animação de alguns personagens, como os de fogo. Foi utilizado IA na produção de faíscas, cabelos e controle das chamas.
<i>Aqui</i> (2024)	A ferramenta <i>Metaphysic Live</i> foi utilizada principalmente para rejuvenescer e envelhecer digitalmente os atores em tempo real, permitindo que os mesmos intérpretes representassem seus personagens ao longo de várias décadas da narrativa.
<i>Indiana Jones and the Dial of Destiny</i> (2023)	A IA foi utilizada principalmente para o rejuvenescimento digital ( <i>de-aging</i> ) de Harrison Ford na sequência de abertura ambientada em 1944.
<i>Top Gun: Maverick</i> (2022)	A empresa <i>Sonantic</i> desenvolveu um modelo de IA treinado com gravações antigas do ator, permitindo gerar uma versão sintética de sua voz.
<i>Amantes</i> (2024)	A IA foi utilizada em alguns aspectos: criação de cenários e ambientes digitais; geração de imagens para determinadas sequências; desenvolvimento visual de personagens e atmosferas.

Fonte: Produção dos autores



RELICI

Nesta amostragem, as produções foram escolhidas por apresentarem uma discussão pertinente para a presente pesquisa: a utilização da IA como uma ferramenta de produção. Neste caso, essas obras estariam localizadas no primeiro eixo: I) as que utilizam IA ou IAG em algum elemento na produção, apenas como uma ferramenta. Ou seja, a IA foi utilizada como ferramenta de aperfeiçoamento técnico da obra, e não como substituta integral do processo criativo humano.

Flusser (2002) argumenta que as imagens técnicas são produzidas por aparelhos programados. O operador (fotógrafo, cineasta, artista) não cria de forma totalmente livre, mas atua dentro das possibilidades previstas pelo aparelho. A história das imagens pode ser compreendida como uma transformação contínua desses aparelhos e de seus programas. A IA pode ser entendida como uma nova etapa desse processo: o aparelho deixa de apenas registrar e processar imagens para também sugerir, modificar e gerar conteúdos.

Seguindo esse pensamento, a IA apresentaria outras funções dentro do processo criativo de um filme, ocasionando a necessidade de atualização de seus produtores ou até mesmo a necessidade de profissionais qualificados na área de IA. O que facilmente é possível associar à passagem da edição analógica para a edição digital. O *software* sugere as ferramentas e cria noções mais objetivas de criação, porém, ainda assim, o olhar do artista é o mais importante, onde não basta apenas usar a tecnologia, mas saber quando e como usá-la.

Em *Indiana Jones and the Dial of Destiny*, o ator deixa de ser representado apenas pela câmera e passa a ser reconstruído por um aparelho capaz de reorganizar informações visuais acumuladas ao longo de décadas. A imagem cinematográfica torna-se menos um registro do presente e mais uma síntese produzida por programas computacionais. Em *Here*, é possível apontar, seguindo a teoria de Flusser, que o aparelho não está apenas registrando o tempo, mas passa a manipulá-lo visualmente. A idade deixa de ser uma condição física capturada pela câmera e transforma-se em uma variável controlada pelo programa. Já em *O Brutalista* e *Emilia Perez*, o algoritmo



RELICI

interfere diretamente na materialidade da performance, a fala registrada pela câmera e pelo microfone já não é considerada definitiva; ela pode ser reprogramada posteriormente.

Em *Elementos*, algoritmos ajudaram a transformar simulações físicas de fogo em personagens expressivos. Aqui o aparelho participa diretamente da criação da estética da obra. O artista não desenha cada quadro; ele dialoga com sistemas capazes de gerar resultados visuais complexos. Em *Amantes*, o filme não utiliza a IA apenas para corrigir ou aperfeiçoar elementos da produção. A própria imagem cinematográfica nasce da interação entre cineasta e *software*.

Portanto, a utilização da IA como ferramenta não apresenta necessariamente uma evolução da linguagem cinematográfica em termos de pensamento ou quebras de paradigmas, mas uma evolução técnica, assim como tantas outras na contemporaneidade: a câmera IMax, a sala XD, efeitos visuais mais realistas, entre outros.

Agora, na tabela 2 é possível notar outra configuração: obras produzidas inteiramente com a utilização de multiplataformas de IAG ou descaracterização de uma função importante no processo criativo.

Para esta amostragem foi utilizado o recorte de produções que são geradas especificamente pela IAG, ou por a utilização de diversos softwares e plataformas de geração de textos e imagens, escolhendo especificamente alguns exemplos brasileiros que se utilizam dessa tecnologia. Situando as produções no segundo eixo elencando pela presente pesquisa: II) as que são geradas inteiramente utilizando IAG.

Analisando superficialmente essas narrativas, é possível notar que alguns processos são retirados em relação à produção clássica, como por exemplo, a captação de imagens e sons, aproximando as narrativas aos processos de animação digital. Porém, ao mesmo tempo, distanciando-se desse aspecto por serem imagens geradas através de um prompt, sem a necessidade de uma equipe especializada em animação, como acontece em *Frio*, *As Marcas na Parede*, *Eu Existo* e *O Saci* e o *Segredo da Cuca*. A IAG participa diretamente da escrita, da construção imagética e



RELICI

da voz do filme. O cineasta passa a atuar como um organizador de processos e prompts, explorando as possibilidades do software. Nesse sentido, os curtas representam um caso extremo da passagem do cinema baseado na captura do mundo para um cinema baseado na geração algorítmica de imagens.

Tabela 2: Filmes gerados ou alguma função gerada inteiramente por IAG

Filme	Onde usou IAG
<i>Eu Existo</i> (2023)	Criação do roteiro, criação das animações, voz para a narração e composição visual do curta. 100% criado com IAG.
<i>O Último Roteirista</i> (2024)	Criação do roteiro a partir de comandos ao ChatGPT. Função completamente gerada por IAG.
<i>Sunspring</i> (2016)	Criação do roteiro a partir de comandos ao ChatGPT. Função completamente gerada por IAG.
<i>Next Stop Paris</i> (2024)	Criação dos personagens digitais visíveis na tela, geração e transformação dos cenários de Paris, construção de ambientes e planos de fundo, processamento visual das performances captadas com atores reais.
<i>IVA DELTA 7</i> (2026)	Geração de imagens e ambientes visuais; construção da estética cyberpunk e futurista da obra; criação de elementos visuais digitais que compõem o universo narrativo;
<i>Critterz</i> (2023)	Conceitos visuais; estilos artísticos; design dos personagens; atmosfera dos cenários.
<i>O Saci e o segredo da Cuca</i> (2026)	Geração das imagens e da direção de arte; criação dos cenários e ambientes inspirados no folclore brasileiro; animação e transformação das imagens em vídeo; edição e tratamento visual; trilha sonora;
<i>Dreams of Violets</i> (2026)	Geração dos personagens; criação dos cenários e ambientes; modelagem dos espaços urbanos de Teerã; geração dos planos visuais; criação das imagens em movimento; construção visual do universo narrativo.
<i>As Marcas na Parede</i> (2025)	Geração de imagens que retomam as enchentes no Rio Grande do Sul, voz dos personagens, trilha sonora e composição do <i>sound design</i> .
<i>Frio</i> (2025)	A IAG foi utilizada na construção dos personagens, na formulação das imagens e na voz.
<i>Antes do Beijo</i> (2025)	A IAG foi utilizada na construção dos personagens, na formulação das imagens e na voz.

Fonte: Produção dos autores



RELICI

Por outro lado, produções como *O Último Roteirista* e *Sunspring* são encenadas por atores reais, com captação de imagens e sons, porém o roteiro é inteiramente gerado por uma IAG. Não há, necessariamente, a substituição de um roteirista, mas ele opera por outra lógica: a criação de comandos para gerar o texto final.

Nessas produções, o cineasta deixa de operar apenas uma câmera e passa a operar um sistema de programas capazes de transformar performances humanas em imagens sintéticas. A criação cinematográfica desloca-se da captura do real para a negociação com os *softwares* e seus algoritmos. Em *Critterz*, a imagem cinematográfica não é resultado direto da observação do mundo ou do desenho manual, mas da exploração das possibilidades oferecidas por um programa computacional. O cineasta atua como operador de um dispositivo gerador de imagens.

Os curtas *Eu Existo*, *Next Stop Paris*, *IVA DELTA 7*, *Critterz*, *O Saci* e *o Segredo da Cuca* são especialmente interessantes porque não desafiam apenas os modos de produção do cinema, mas também conceitos fundamentais da linguagem cinematográfica. Eles permitem questionar elementos que, durante mais de um século, foram considerados centrais para a definição do cinema: fotografia, mise-en-scène, atuação, montagem e índice de realidade.

Apesar das transformações tecnológicas, uma característica permanece: para Sergei Eisenstein, o sentido cinematográfico nasce da relação entre imagens. Nesse sentido, mesmo quando os planos são produzidos por IA, eles ainda precisam ser organizados narrativamente. Porém, nas obras observadas nesta tabela, as fronteiras entre filme e vídeo ficam ainda mais invisíveis, descaracterizando funções e pensamentos centrais da linguagem cinematográfica, explorando as possibilidades criativas e tecnológicas ao extremo. Portanto, talvez, seja possível apontar para um outro tipo de linguagem, que nasce através do cinema e das convenções do algoritmo, especialmente da programação.



RELICI

## UMA TRANSFORMAÇÃO DA LINGUAGEM?

Desde o cinema expandido, de Gene Youngblood (1970), até a estética artificial, de Lev Manovich (2024), podemos apontar que a arte cinematográfica cria intersecções quase que invisíveis com outras mídias, outras formas de produção e de consumo. Na ideia de cinema expandido é possível citar o cinema interativo, imersivo e que se expande além da tela tradicional, já na estética artificial o cinema encontra o *software*, imergindo em possibilidades tecnológicas que reconfiguram toda a criação da arte.

Dentro da produção de cinema, atualmente, é possível aplicar a IAG em todos os momentos: na pré-produção pode ser usada como ferramenta de revisão ou até mesmo como roteirista da obra; na produção pode ser utilizada em funções burocráticas que demandam tempo de um produtor ou analisar a locação e fazer um mapa de iluminação rapidamente; na pós-produção pode ser utilizada na decupagem ou na criação de efeitos visuais, por exemplo. Existem inúmeras formas de utilizar a IA dentro da arte cinematográfica digital. Porém, isso não é o bastante para situá-la em uma transformação da linguagem ou uma quebra de paradigma da linguagem cinematográfica — ao menos não quando observamos a IA como uma ferramenta possível.

Durante o treinamento, as redes neurais aprendem padrões visuais característicos de centenas de tipos diferentes de mídias artísticas, técnicas de iluminação e efeitos da história da fotografia e da cinematografia [...]. Todas essas capacidades de software de mídia foram propostas pela primeira vez na década de 1970 e posteriormente realizadas nas décadas de 1980 e 1990, tornando-se eventualmente onipresentes. A mídia generativa de IA segue essa mesma lógica, embora sua implementação técnica subjacente seja diferente (Manovich; Arielli, 2024 p. 121).

Porém, o questionamento aqui vai um pouco além de observar a IA como uma ferramenta possível dentro do meio produtivo de cinema. Visto que, ao olharmos superficialmente, podemos apontá-la como a evolução de um *software*, como o Premiere ou Final Cut, por exemplo. A questão é: qual o futuro da arte cinematográfica quando gerada inteiramente por uma IA? Atualmente, os processos de geração textuais ou de imagens necessitam de um humano coordenando a IA, ou seja,



RELICI

“domesticando” a IA para a realização das funções desejadas. Mas, essas imagens geradas não são captadas, não são produzidas, elas são geradas através de um *prompt*, desconfigurando a forma tradicional de produção de cinema. Sendo assim, desconfigurando uma das dimensões do cinema elencadas por Parente (2007): a tecnologia de captação/projeção.

Além dos processos produtivos da arte, a forma de consumo também passou por inúmeras transformações. Desde o cinematógrafo, o som da orquestra ao vivo e o surgimento da fita cassete e do DVD, a forma de consumir transformou a sala de cinema. Por um lado, a arquitetura da sala de cinema ganhou espaços cada vez mais tecnológicos com telas mais imersivas e poltronas que simulam os movimentos da imagem, assim como sons com maior profundidade. Já por outro lado, as telas também diminuíram, fazendo caber um catálogo de filmes dentro de um aplicativo, simulando as extintas videolocadoras.

Nas últimas décadas vivenciamos o nascimento dos serviços de *streamings*, disponibilizando inúmeros títulos de forma rápida e fácil através de alguns cliques, desconfigurando a janela de lançamento em cinema e até mesmo em DVD. Nessa “algoritmização do consumo de cinema”, acabamos consumindo o que é *hype* e o que a IA desses *streamings* mapeiam como sugestão de acordo com o seu perfil.

A Netflix, por exemplo, utiliza Inteligência Artificial junto com o algoritmo da plataforma para sugerir títulos diferentes para cada usuário. O que chamamos de *machine learning*, quando a máquina aprende a ler dados estratégicos, com o intuito de oferecer uma experiência ao usuário baseada em seus gostos pessoais. Desse modo, podemos pontuar que o consumo de cinema, dentro de um *streaming*, também passa por lógicas da IA (Curvello, 2025).

Dito isso, não deixamos de ir a uma sala de cinema, mas a experiência mudou. Ir ao cinema pode ser um ritual para muitos cinéfilos e amantes da sétima arte, mas a facilidade de encontrar títulos através do controle remoto de uma TV ou do *touch* da tela de *smartphone* faz com que o consumo ganhe novos caminhos. Consumo este facilitado e ofertado através de uma Inteligência Artificial. A sala de cinema não deixa



RELICI

de existir, mas se desmembra para outros locais, como a sala de casa, o caminho para o trabalho, entre outros. Portanto, podemos considerar que é uma transformação do que Parente (2007) situa como a “arquitetura da sala de cinema”, ou seja, deixamos de consumir o cinema unicamente dentro de uma sala de exibição para consumir a arte cinematográfica que pode estar em nosso bolso, com um aplicativo no *smartphone*.

A sala de projeção ganha novos aspectos, a ponto de ser totalmente desconstruída e com passagem pelas lógicas da IA, assim como a produção de cinema. Também podemos situar neste momento de transformações na linguagem a criatividade humana. Desde a concepção do roteiro, da linearidade ou não da narrativa e das construções imagéticas em uma trama, a criatividade é a base para boas histórias.

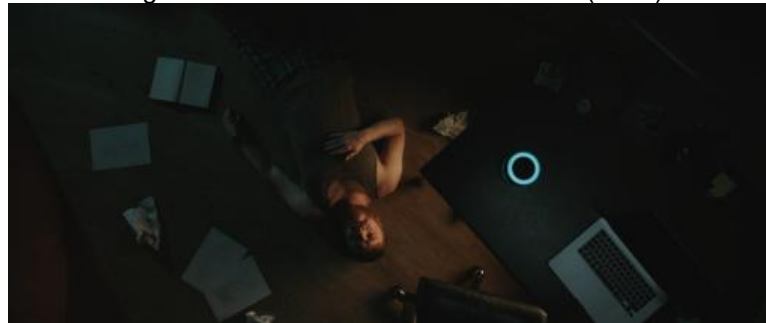
O roteiro, por exemplo, considerado o principal documento para a produção de um filme, também pode ser transformado com a utilização da IA e IAG. Atualmente, é possível ter acesso a filmes, séries e outros produtos audiovisuais onde a roteirização foi inteiramente gerada em uma Inteligência Artificial, claramente a partir de *prompts* orquestrados por um humano, mas a escrita de palavra por palavra, a construção dos atos e até mesmo dos personagens passam pela lógica da IA. Obviamente o uso não é uma regra, mas aponta para questões muito importantes: um roteiro construído inteiramente por IAG continua sendo um roteiro de cinema? E qual o papel do cineasta nessas produções?

Em *O Último Roteirista*, de 2024, que é uma produção suíça que se descreve como a história de “um roteirista celebrado” que “vê seu mundo abalado ao encontrar um sistema avançado de roteirização por IA”, o roteiro foi gerado completamente pelo ChatGPT, ocasionando até mesmo a desclassificação da exibição do longa em festivais. O filme sofreu muitas críticas pela utilização da IAG na produção, especialmente por creditar a plataforma como roteirista.



RELICI

Figura 1: Frame de *O Último Roteirista* (2024)



Fonte: Frame extraído de *O Último Roteirista*, Peter Luisi

O longa estabelece uma metalinguagem, onde o próprio ChatGPT cria uma história sobre ele mesmo superando a criatividade do roteirista humano. Alguns pontos levantam o debate proposto pela pesquisa: o roteirista (protagonista) é forçado a utilizar a IA pelo estúdio, que visa o lucro e a alta produtividade; as ideias oriundas de um sistema tecnológico e a absorção da criatividade humana pelo sistema; e questiona o papel do roteirista neste tipo de produção. A priori, é possível perceber uma falta de profundidade em questões importantes para a trama, ao mesmo tempo que diálogos são hiperdramatizados, onde o roteiro explicita tudo, sem deixar margem para interpretação do espectador. Este modo de escrita é comum na utilização da IAG, que oferece sentenças rápidas e sempre objetivas.

O diretor do filme, Peter Luisi, afirmou que o roteiro passou por diversos tratamentos, com orientação suas, mas sempre a partir do ChatGPT. Nesse sentido, a autoria de fato é da máquina ou do humano? Ao aproximarmos o pensamento de Michel Foucault (1969) sobre autoria, podemos situar a resposta em que Peter Luisi exerceu a figura de um “curador” ou “montador” dos textos gerados pela IAG.

O curta *Sunspring* (2018), considerado por muitos como o primeiro curta roteirizado por uma IAG, segue o mesmo princípio. Os comandos foram efetuados por uma plataforma chamada *Benjamin*, que foi treinada ou “domesticada” por inúmeros outros roteiros de cinema. Primeiramente, segundo o diretor Oscar Sharp, a plataforma analisou padrões narrativos, como diálogos, descrição de cenas, estrutura e desenvolvimento de personagens. O resultado é uma narrativa fragmentada e



RELICI

confusa, os sentimentos não são bem desenvolvidos, e é possível notar mudança do humor do protagonista sem nenhuma coerência narrativa e aparentemente sem lógica.

Figura 2: Frame de *Sunspring* (2016)



Fonte: Frame extraído de *Sunspring*, Oscar Sharp

Já em em *Eu Existo*, um curta brasileiro de 2023, do diretor Diogo Vianna, a IAG cria um manifesto sobre ela mesma. O diretor carioca pede ao ChatGPT para criar um monólogo, para defender a existência da IA no mundo, dando a chance do próprio algoritmo se defender dos debates e de reações polêmicas que vieram à tona recentemente e criar um “Manifesto da Inteligência Artificial”. O curta-metragem, de pouco mais de três minutos, revela o texto da máquina e a utilização de outras inteligências artificiais para criar a locução e as imagens. Neste caso, temos uma múltipla utilização de diferentes plataformas de IAG, que geram o texto, imagens e locução do curta (MobileTime, online, 2023).

Figura 3: Frame de *Eu Existo* (2023)



Fonte: Frame do curta *Eu Existo*, Diogo Vianna



RELICI

Em entrevista para o portal TudoCelular (2023), Vianna destacou: “É extremamente menos prazeroso e assertivo trabalhar com essas ferramentas do que com pessoas. Acho muito difícil isso ser superado, a precisão do que eu quero pedir só outra pessoa consegue alcançar, e de forma muito mais rápida que a máquina (por incrível que pareça)”.

Nestes exemplos, é possível pontuar, seguindo os pensamentos de Roland Barthes (2004), que essas narrativas evidenciam uma separação entre autor e texto, pois o "autor" não possui intenção consciente. Ou seja, a máquina reproduz padrões existentes na linguagem, não criando algo a partir do pensamento humano, mas sim de seu próprio algoritmo, sendo que IAG reproduz os códigos da linguagem cinematográfica sem necessariamente compreender seus significados. Por isso, percebemos uma narrativa superficial em *O Último Roteirista*, uma narrativa fragmentada e sem lógica em *Sunspring* e a artificialidade das imagens em *Eu Existo*.

A forma narrativa, segundo Parente (2007), é um dos principais elementos para reconhecermos uma produção audiovisual dentro da arte cinematográfica, é através da estrutura e da causa efeito, da construção visual, da manipulação do tempo e do ponto de vista que situamos inúmeros conceitos da teoria de cinema. Esses pontos são configurados e reconfigurados a partir da criatividade e do estilo do cineasta, que pode subvertê-los como achar coerente para a construção da narrativa contada.

É na relação homem-máquina que passa por lógicas de IA, que a forma narrativa também sofre transformações. Em um cinema “industrializado” contemporâneo a ideia que prevalece é o lucro para grandes estúdios e produtoras, sendo assim, a utilização da IA torna-se um caminho fácil e rápido de aumentar a produtividade, mesmo que isso faça perder a originalidade das produções, isso quando pontuamos somente o cinema que utiliza a IAG em todos os aspectos produtivos, desde o roteiro até a geração das imagens.



RELICI

Ainda estamos em um processo de aprendizado de uma tecnologia que se apresenta como uma grande novidade dentro da arte cinematográfica, mas que já vem modificando pensamentos e formas de feitura de cinema. Notamos que as três dimensões descritas por Parente (2007) que definem o cinema podem sofrer transformações de médio a alto grau de complexidade. Porém, no momento a IAG surge como uma ferramenta para alguns aspectos produtivos, contribuindo com a linguagem. Mas, qual é o futuro do cinema?

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Para concluir as discussões aqui levantadas, voltamos às perguntas centrais da pesquisa:

I) estaríamos, então, vivenciando uma quebra de paradigmas da linguagem? É possível defender essa hipótese, mas com uma nuance importante: muitos teóricos argumentam que estamos vivenciando uma transformação profunda dos paradigmas da linguagem cinematográfica, e não necessariamente uma ruptura total. Entretanto, embora os processos de produção das imagens sejam alterados, elementos fundamentais da linguagem cinematográfica, como a montagem, a narrativa e a organização temporal, permanecem operantes;

II) Uma produção criada por uma IA pode ser localizada dentro da arte cinematográfica? A resposta não é curta, e é importante delimitar que a arte cinematográfica é passível de transformação, de acordo com o seu tempo de produção, seus criadores e as tecnologias empregadas. Porém, é possível localizar essas narrativas dentro da linguagem, mas com profundas ressalvas quando analisamos a criação de imagens, por exemplo. Por isso, é possível apontar a criação de um novo galho na árvore da arte cinematográfica, pautado dentro da programação, algoritmização e geração de prompts. O que nos leva a crer que seria um contexto que chamamos de “appcine”, um contexto de cinema criado exclusivamente pelos softwares e pelos algoritmos, e um contexto de “espectador repertorial”, o espectador que sabe diferenciar modos de criação; e



RELICI

III) Onde está a autoria dessas produções? A autoria continua sendo humana, visto que todos os exemplos aqui citados passam por lógicas da IAG, porém com comandos humanos. Mas vale ressaltar que, talvez, o humano não produza as imagens ou o roteiro por completo, mas sim os *prompts* necessários, ou seja, a programação.

Em termos de narrativa e produção de imagens, é importante ressaltar que tudo isso é algo moldável, de acordo com o contexto tecnológico inserido. No caso de narrativas com IAG são propostas que moldam a forma de contar histórias imaginadas por um artista/autor/contador.

[...] uma narrativa é algo adaptável, visto que uma história pode se passar por diversas formas de narração. O que leva a crer que para um acontecimento se tornar uma narrativa é necessário um fluxo de narração, que pode ser linear ou não, mas também é necessário um leitor/espectador. Pois algo só se torna história se tiver um contador e um ouvinte. Dessa forma, narrativas podem tomar outros espaços e se adaptarem a um formato (Marafon, 2025, p. 40).

Outro ponto importante a ser levado em consideração é a diferenciação de IA e IAG, assim como a diferenciação da utilização dessas tecnologias como ferramentas dentro do processo criativo e a feitura por completo através de uma dessas plataformas. Ao colocar este texto em análise em uma IA, ela reconhece como texto produzido por IA, porém isso nos leva a perceber que um humano reconhece sua própria produção, uma IA não. Transformando tudo em algo chapado, sem profundidade de argumentação, fundamentada na replicação do texto a partir de seu próprio sistema.

Os exemplos de *Indiana Jones and the Dial of Destiny*, *Here*, *Furiosa*, *Emilia Pérez*, *The Brutalist*, *Top Gun: Maverick*, *Elementos* e *Amantes* evidenciam uma transformação do aparelho cinematográfico. Se a fotografia e o cinema tradicional dependiam de dispositivos voltados ao registro do mundo, a inteligência artificial introduz aparelhos capazes de modificar, sintetizar e gerar imagens, vozes e performances. Nesse contexto, o cineasta deixa de atuar apenas como operador de



RELICI

uma câmera e passa a negociar continuamente com programas computacionais que condicionam as possibilidades de criação artística.

## REFERÊNCIAS

ARAUJO, Denize e MARAFON, Luciano. “**Eva Stories**” e os conceitos de “**appcine**” e “**espectador repertorial**”. REU, Revista de Estudos Universitários, set. 2025.

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

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

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução: Gabriel Valhadão Silva. Porto Alegre: L & PM, 2019.

BODEN, M. A. **Inteligência artificial: Uma brevíssima introdução**. São Paulo: UNESP, 2020.

CURVELLO, Marcos José Vieira. **Netflix look e a estética do algoritmo**. In: Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Faesa – Vitória – ES. 2025.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: Rio de Janeiro. 2012.

DENIS LUCAS, Henrique. ElegIA: filme-ensaio, autoficção e inteligência artificial como dispositivos de elaboração do luto. In: **Anais Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Toledo/PR. 2026.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**, Bulletin de la Societé Française de Philosophie, 63 ano, no 3, julho-setembro de 1969, ps. 73-104. (Societé Française de Philosophie, 22 de fevereiro de 1969; debate com M. de Gandillac, L. Goldmann, J. Lacan, J. d'Ormesson, J. Ullmo, J. Wahl.)



RELICI

KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1997.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema?** 1995. Disponível em: <<https://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>> Acessado em 10 de jun. de 2026.

MANOVICH, Lev; ARIELI, Emanuele. **Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media**. 2024. Disponível em: < <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>> Acessado em 10 de jun. de 2026.

MARAFON, Luciano. **Além da narrativa ou a narrativa que vai além?** O cinema como experiência interativa. São Paulo: Dialética, 2025.

McCARTHY, John; MINSKY, Marvin; ROCHESTER, Nathaniel; SHANNON, Claude. **A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence**. 1955.

MESQUITA, João. **Usos de IA em Cinema Expandido**. Polis, Lisboa, v. 2, n. 9, p. 95–103, 2025. DOI: [10.34628/SZXQ-F940](https://doi.org/10.34628/SZXQ-F940). Disponível em: <https://revistas.lis.ulusiada.pt/index.php/polis/article/view/3597>. Acesso em: 11 jun. 2026.

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

MOBILETIME. Anna Baisi. **Primeiro curta-metragem brasileiro é criado utilizando apenas IA**. 2023. Disponível em: <https://www.mobiletime.com.br/noticias/26/06/2023/primeiro-curta-metragem-brasileiro-e-criado-utilizando-apenas-ia>. Acesso em 28 de maio de 2026.

PARENTE, André. **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**. Estéticas do Digital - Cinema e Tecnologia. 2007

SPOHR, Fúlvia da Silva; BIAZUS, Maria Cristina Villanova. **Paisagens Informação: o efeito das tecnologias digitais na arte contemporânea**. Informática na Educação: teoria e prática, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 77-90, jan./jun. 2014.

TARKOVSKI. Andrei. 1932-1986. **Esculpir o tempo**/Tarkovski; tradução Jefferson Luiz Camargo - 2- ed. - São Paulo: Martins Fontes. 1998.

TUDOCELULAR. **Primeiro curta-metragem brasileiro feito com Inteligência Artificial é lançado**. 2023. Disponível em:



RELICI

<<https://www.tudocelular.com/tech/noticias/n207969/primeiro-curta-metragem-brasileiro-com-ia-e-criado.html>> Acessado em 10 de jun. de 2026.

TURING, A. M. *Can Digital Computers Think?*. Annotations of a Talk Broadcast on BBC Third Programme, 1951. Available in: <<http://www.turingarchive.org/browse.php/B/5>>.

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

## FILMOGRAFIA

**AQUI**. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Robert Zemeckis, Jack Rapke, Derek Hogue e Bill Block. Estados Unidos: Miramax; ImageMovers, 2024.

**ANTES DO BEIJO**. Direção: Leandro Corinto. Brasil, 2025.

**AS MARCAS NA PAREDE**. Direção e roteiro: Marcio Toson. Brasil, 2025.

**CRITTERZ**. Direção e roteiro: Chad Nelson. Vozes: Alex Cazares, Kane Jungbluth-Murry, Amy Keys e Time Winters. Estados Unidos: Native Foreign, 2023.

**DUNA**: parte II. Direção: Denis Villeneuve. Produção: Mary Parent, Cale Boyter, Patrick McCormick, Denis Villeneuve, Tanya Lapointe. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2024.

**DREAMS** of Violets. Direção: Ash Koosha. Produção: Ash Koosha, Pooya Koosha. Estados Unidos/Reino Unido: Fountain 0, 2026.

**EU EXISTO**. Direção e roteiro: Diogo Vianna. Produção: DVA Filmes. Brasil: DVA Filmes, 2023.

**EMILIA** Pérez. Direção: Jacques Audiard. Produção: Pascal Caucheteux, Jacques Audiard, Valeria Golino. França/México: Paris Filmes, 2024.

**ELEMENTOS**. Direção: Peter Sohn. Produção: Denise Ream. Estados Unidos: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures, 2023.

**FRIO**. Direção: Marcelo Presotto. Brasil, 2025.

**FURIOSA: UMA SAGA MAD MAX**. Direção: George Miller. Produção: George Miller e Doug Mitchell. Austrália; Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2024.



RELICI

253

**INDIANA JONES E A RELÍQUIA DO DESTINO.** Direção: James Mangold. Produção: Kathleen Kennedy, Frank Marshall e Simon Emanuel. Estados Unidos: Walt Disney Pictures; Lucasfilm Ltd.; Paramount Pictures, 2023.

**NEXT STOP PARIS.** Direção: Dominique Farrugia. Estados Unidos: Amazon MGM Studios, 2024.

**O BRUTALISTA.** Direção: Brady Corbet. Produção: Nick Gordon, D.J. Gugenheim, Andrew Lauren, Trevor Matthews, Andrew Morrison, Brian Young. Estados Unidos/Reino Unido/Hungria: Universal Pictures, 2024.

**O SACI E O SEGREDO DA CUCA.** Direção: Guil Valente. Brasil: POBO Filmes, 2026. Curta-metragem.

**SUNSPRING.** Direção: Oscar Sharp. Roteiro: Benjamin (IA). Produção: Allison Friedman, Andrew Swett. Estados Unidos/Reino Unido: End Cue, 2016.

**THE LAST** Screenwriter. Direção: Peter Luisi. Roteiro: ChatGPT 4.0. Produção: David Luisi, Peter Luisi. Suíça: Spotlight Media Productions, 2024.

**TOP GUN: MAVERICK.** Direção: Joseph Kosinski. Produção: Jerry Bruckheimer, Tom Cruise, Christopher McQuarrie, David Ellison e Don Granger. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2022.

**UM COMPLETO DESCONHECIDO.** Direção: James Mangold. Estados Unidos: Searchlight Pictures, 2024.