

Between Algorithms and Cinema: Reflections on AI-Generated Art

Entre Algoritmos e Cinema: Reflexões sobre Arte Gerada por IA

Lardyanne Pimentel Guimarães

Universidade Lusófona, Portugal

Abstract

This article analyzes the production of artistic works generated by artificial intelligence, with a particular focus on the field of cinema, problematizing its status as art. In a first phase, it examines the recent development of AI technologies and their application in various creative domains, including audiovisual creation, highlighting the ability of algorithms to imitate styles and generate content with an appearance of originality. In a second moment, it discusses the concept of art from a historical and philosophical perspective, emphasizing its dynamic character and its dependence on specific cultural and technological contexts. In this context, it highlights the problem of the absence of intention and consciousness in machines, questioning to what extent these elements are essential to the definition of artistic practice, particularly in the cinematographic context. The study also addresses the role of the human being in the creative process, emphasizing the relevance of programming, data selection, and curation, both in artistic production in general and in filmmaking. These factors lead to a critical reflection on the authorship of the works produced and on the distribution of creative responsibility between humans and algorithmic systems. Finally, it is concluded that the question of the artistic status of works generated by artificial intelligence remains open, reflecting the complexity, topicality, and constantly transforming nature of this debate, with specific implications for the future of cinema.

Keywords: Artificial Intelligence, Cinema, Authorship, Algorithmic Creativity, Philosophical Aesthetics.

Introdução

A emergência da inteligência artificial (IA) generativa parece constituir uma das transformações tecnológicas mais significativas do século XXI, produzindo alterações no processo de: criação; produção; circulação e receção das obras culturais e artísticas. A capacidade destes sistemas para gerar imagens, textos, sons, música e sequências audiovisuais a partir de instruções textuais e de grandes volumes de dados desafia conceitos tradicionalmente associados à criação artística, como autoria, criatividade, originalidade, intenção e expressão estética. Mais do que uma inovação técnica, a IA generativa representa uma transformação das formas de mediação cultural e da relação entre seres humanos, máquinas e produção simbólica.

No domínio cinematográfico, estas mudanças assumem particular relevância. Desde o aparecimento da fotografia e do cinematógrafo, a evolução do cinema tem sido acompanhada por sucessivas inovações

tecnológicas que redefiniram as possibilidades de representação visual, narrativa e estética. A inteligência artificial inscreve-se nesta trajetória histórica, mas distingue-se das tecnologias anteriores pela capacidade de gerar conteúdos audiovisuais complexos através de modelos de aprendizagem automática treinados sobre extensos conjuntos de dados. Embora estes sistemas não possuam consciência, intenção ou experiência subjetiva, produzem resultados visualmente coerentes e esteticamente plausíveis, suscitando novas questões sobre a natureza da criação artística.

A crescente integração da inteligência artificial nos processos de produção cinematográfica exige, por isso, uma reflexão que ultrapasse a dimensão estritamente tecnológica. A discussão não se limita à qualidade formal das imagens produzidas, mas envolve igualmente os processos de criação, os modelos de autoria, os mecanismos de aprendizagem algorítmica, as condições materiais de desenvolvimento destes sistemas e os enquadramentos culturais que lhes atribuem significado. Como defendem Manovich e Arielli (2024), a inteligência artificial generativa não transforma apenas os modos de produção das imagens, mas reconfigura igualmente os critérios através dos quais são compreendidos conceitos como criatividade, estilo, originalidade, autoria e valor estético. Neste contexto, analisamos a inteligência artificial como uma tecnologia de mediação cultural que participa na reorganização dos processos criativos contemporâneos. Apesar da crescente autonomia operacional dos sistemas generativos, a intervenção humana permanece determinante na definição dos objetivos, na seleção dos dados, na formulação dos *prompts*, na curadoria dos resultados e na sua integração em projetos artísticos. A criação emerge, assim, da interação entre agentes humanos, sistemas computacionais e contextos sociotécnicos, tornando insuficientes as concepções tradicionais de autoria centradas exclusivamente no indivíduo criador.

Arte, Técnica e Mediação Tecnológica

A relação entre arte e tecnologia antecede largamente o desenvolvimento da inteligência artificial. Desde a perspectiva renascentista, passando pela fotografia, pelo fonógrafo e pelo cinematógrafo, até às tecnologias digitais contemporâneas, a criação artística esteve sempre associada a dispositivos técnicos que condicionam as formas de perceção, representação e expressão do mundo. A ideia de uma arte completamente separada da técnica revela-se, por isso, historicamente insustentável. Toda a prática artística depende de instrumentos, materiais, linguagens e convenções culturais que mediam

a relação entre o criador, a obra e o público. Neste contexto, a inteligência artificial generativa deve ser entendida não como uma ruptura, mas como uma nova etapa do histórico das tecnologias de mediação da imagem e da produção cultural.

A reflexão Benjamin (1987) constitui um ponto de partida fundamental para compreender esta transformação. Ao analisar a reprodução técnica da obra de arte, o autor demonstra que tecnologias como a fotografia e o cinema alteraram profundamente as formas de produção, circulação e recepção da arte, conduzindo ao declínio da aura associada à singularidade da obra. A reprodução técnica não significou, contudo, o desaparecimento da arte, mas a redefinição das condições da sua existência histórica e estética. De forma semelhante, a inteligência artificial generativa não elimina a criação artística; reconfigura os seus processos através da produção algorítmica, da circulação em rede e da recombinação de vastos repositórios de informação cultural.

Esta perspectiva pode ser aprofundada a partir de Heidegger (1977), para quem a técnica moderna não constitui apenas um conjunto de instrumentos ao serviço de finalidades humanas, mas um modo específico de desvelamento do real. A tecnologia condiciona aquilo que, em cada época, pode tornar-se visível, disponível e pensável. Aplicada à inteligência artificial, esta reflexão permite compreender os sistemas generativos como estruturas técnicas que organizam formas particulares de representação. Os modelos algorítmicos selecionam padrões, classificam dados e estabilizam convenções visuais, participando ativamente na configuração da produção simbólica contemporânea.

Também McLuhan (1964) permite compreender estas transformações ao defender que os meios de comunicação constituem extensões das capacidades humanas e modificam os ambientes sensoriais, cognitivos e culturais em que se inserem. A conhecida afirmação de que «o meio é a mensagem» evidencia que o impacto de uma tecnologia depende menos dos conteúdos que produz do que das alterações que introduz nas formas de comunicação e de percepção. Nesse sentido inteligência artificial (IA) generativa pode ser compreendida como um novo meio de produção cultural, capaz de transformar as condições de criação, circulação e recepção das obras artísticas.

Para Manovich (2023) a inteligência artificial representa uma nova etapa da cultura do software, caracterizada pela crescente automatização da produção cultural. Os sistemas computacionais deixam de funcionar apenas como ferramentas de apoio à criação para participarem diretamente na organização, produção e circulação dos conteúdos.

Zylinska (2020) defende uma perspectiva pós-humanista da criatividade, no qual a produção artística contemporânea emerge da interação entre seres humanos, tecnologias, dados e contextos socioculturais. Nesta perspectiva, a inteligência artificial não substitui a criatividade humana, mas integra ecossistemas criativos distribuídos, nos quais autoria e criação deixam de constituir atributos exclusivos do

indivíduo. Se a fotografia estabeleceu uma relação técnica com o real e o cinema organizou o movimento como experiência estética, a inteligência artificial inaugura uma condição pós-fotográfica, em que as imagens podem ser produzidas sem correspondência direta com acontecimentos, corpos ou cenários existentes Manovich (2018). O debate deixa, assim, de centrar-se na oposição entre imagens reais e artificiais para se concentrar nas profundas transformações estéticas, culturais, éticas e autorais introduzidas pelos sistemas generativos na cultura visual contemporânea.

Filosofia da Arte e Estatuto Estético da Obra Gerada por Inteligência Artificial

A tradição estética moderna atribuiu à arte uma relação privilegiada com a subjetividade, a imaginação e a intenção criadora. Em *Crítica da Faculdade do Juízo*, Kant (2007) defende que o juízo estético resulta de uma experiência de prazer desinteressado e que o génio possui a capacidade de produzir regras para a arte sem as seguir mecanicamente. Nesta perspectiva, a criatividade artística depende de faculdades que pressupõem liberdade, imaginação e intencionalidade, características que os sistemas de inteligência artificial parecem não possuírem.

Contudo, esta posição não impede que as obras produzidas por inteligência artificial possam suscitar experiências estéticas. Embora a máquina não possa ser considerada um sujeito criador em sentido kantiano, o juízo estético continua a realizar-se na relação entre a obra e o observador, independentemente da natureza do seu produtor. A questão desloca-se, assim, da origem da obra para as condições da sua recepção e interpretação.

Uma perspectiva distinta é apresentada por Hegel (1975), para quem a arte constitui uma manifestação sensível do Espírito (*Geist*), exprimindo os valores e as formas de consciência de cada época histórica. Embora a inteligência artificial não possua “espírito”, as obras que produz podem ser entendidas como expressão das transformações culturais da sociedade digital pois se alimentam do acervo cultural disponível. Nas últimas décadas, criou-se uma discussão conceptual sobre criatividade computacional. Boden (2016) distingue três modalidades de criatividade — combinatória, exploratória e transformacional — sustentando que determinados sistemas computacionais conseguem reproduzir parcialmente as duas primeiras através da recombinação de conhecimentos previamente adquiridos. Dentro desse enquadramento a criatividade deixaria, assim, de ser interpretada exclusivamente como manifestação da interioridade do criador humano, passando igualmente a ser analisada em função dos processos e dos resultados produzidos, seja homem ou máquina.

Esta perspectiva é aprofundada por Colton e Wiggins (2012), que definem a criatividade computacional como o estudo dos processos através dos quais sistemas computacionais podem gerar artefactos considerados novos, valiosos e relevantes. Nesta abordagem, a avaliação da criatividade não depende

apenas da comparação entre máquinas e seres humanos, mas da capacidade dos sistemas para produzirem resultados reconhecidos como criativos em determinados contextos culturais.

No domínio da cultura digital, Manovich e Arielli (2024) argumentam que a inteligência artificial não transforma apenas os processos de produção das imagens, mas também os próprios critérios através dos quais são compreendidos conceitos como criatividade, autoria, estilo e originalidade. A criação artística passa a resultar da interação entre artistas, algoritmos, bases de dados e modelos computacionais, tornando insuficientes as concepções tradicionais centradas exclusivamente no autor individual. Numa perspectiva crítica, Crawford (2021) sublinha que os sistemas de inteligência artificial não constituem tecnologias neutras, mas infraestruturas sociotécnicas moldadas por escolhas humanas, interesses econômicos e relações de poder. Consequentemente, a avaliação das obras produzidas por inteligência artificial não pode limitar-se à análise dos seus resultados formais, exigindo igualmente a consideração das condições materiais, técnicas e culturais que sustentam o desenvolvimento destes sistemas.

A dimensão material desta tecnologia é evidenciada por Crawford e Joler (2018), ao afirmar que os sistemas de inteligência artificial dependem de extensas cadeias de extração de recursos, infraestruturas computacionais, trabalho humano e circulação massiva de dados. A produção artística baseada em inteligência artificial não pode, por isso, ser compreendida apenas a partir das imagens geradas, exigindo igualmente a consideração das condições materiais e técnicas que sustentam o funcionamento destes sistemas.

A crescente utilização da inteligência artificial na produção artística e cinematográfica demonstra que os sistemas generativos deixaram de constituir simples ferramentas auxiliares, passando a integrar os próprios processos de criação. A produção de imagens, animações e sequências audiovisuais resulta cada vez mais da interação entre modelos computacionais, artistas, programadores e utilizadores, tornando a criação artística um processo distribuído e colaborativo. A obra de arte produzida por sistemas generativos exige abordagens capazes de compreender a criação artística como um processo distribuído e relacional, característico da cultura digital contemporânea.

Edmonds (2018) defende igualmente que a arte computacional constitui um domínio autónomo da prática artística contemporânea, no qual os sistemas computacionais participam ativamente na criação de novas possibilidades formais, estéticas e conceptuais. Esta perspectiva é desenvolvida por Hertzmann (2023), que interpreta a criação artística baseada em inteligência artificial como um processo de co-criação. Segundo o autor, a qualidade estética das obras continua a depender de decisões humanas fundamentais, designadamente a seleção dos dados de treino, a formulação dos *prompts*, a definição dos parâmetros de geração e a curadoria dos resultados. A inteligência artificial não substitui o artista, mas

transforma os modos através dos quais a criatividade é exercida. Uma abordagem complementar é apresentada por Elgammal et al. (2017), cujas investigações demonstram que determinados modelos de aprendizagem profunda podem produzir imagens com elevado grau de novidade estética através do afastamento relativamente aos estilos artísticos previamente estabelecidos. Embora estes sistemas não possuam consciência ou intenção estética, evidenciam capacidades de exploração formal que ampliam o espaço das possibilidades visuais e desafiam as fronteiras tradicionais entre criatividade humana e produção computacional.

No contexto cinematográfico, estas transformações assumem particular relevância. A inteligência artificial é atualmente utilizada em diferentes fases da produção audiovisual, incluindo a escrita de argumentos, a criação de *storyboards*, a geração de imagens e ambientes digitais, movimento e animação de espaços e personagens, a síntese de vozes, a edição automática e a pós-produção. O cinema torna-se, assim, um espaço para observar a emergência de modelos híbridos de criação, nos quais a intervenção humana permanece indispensável, mas passa a articular-se continuamente com processos algorítmicos de geração e organização das imagens. Neste contexto, a principal transformação introduzida pela inteligência artificial não reside na substituição do artista, mas na redefinição das condições em que a criação artística é produzida.

Cinema, imagem algorítmica e transformação da linguagem audiovisual

O cinema é um campo particularmente fértil para analisar a inteligência artificial porque sempre articulou técnica, narrativa, imagem, som, atores e indústria. Desde os irmãos Lumière e Georges Méliès, o cinema oscilou entre registro do real e construção fantástica. André Bazin (1958) valorizou a dimensão ontológica da imagem fotográfica, entendendo o cinema como forma de preservação do real. A IA generativa desloca esta concepção, pois permite criar imagens cinematográficas que não resultam de um acontecimento filmado. A imagem deixa de ser necessariamente vestígio e passa a pode ser uma simulação.

Esta transformação não elimina a linguagem cinematográfica, mas altera as suas condições de produção. David Bordwell (2008) demonstra que o cinema se organiza através de sistemas formais de narração, estilo, montagem e encenação. A IA pode intervir em todos estes níveis: pode sugerir estruturas narrativas, gerar *storyboards*, simular movimentos de câmara, criar cenários, modificar iluminação, sintetizar performances e propor ritmos de montagem. O cinema algorítmico não é apenas um cinema com efeitos visuais mais avançados; é um cinema em que a própria pré-visualização e conceção da obra podem ser assistidas por modelos generativos. Lev Manovich (2001) analisou a linguagem dos novos média como uma combinação de modularidade, automação, variabilidade e transcodificação. Estes

princípios tornam-se ainda mais evidentes com a IA. A imagem cinematográfica deixa de ser um objeto fixo e passa a ser potencialmente variável, reconfigurável e personalizada. A mesma cena pode ser gerada em diferentes estilos, épocas, atmosferas e pontos de vista. A narrativa pode adaptar-se a perfis de público ou a interações em tempo real. A lógica do cinema aproxima-se, assim, de formas procedimentais características dos media digitais.

Janet Murray (1997) descreveu os ambientes digitais como espaços narrativos procedimentais, participativos, enciclopédicos e espaciais. Embora a sua reflexão anteceda a atual IA generativa, ela permite compreender a passagem de uma narrativa linear para formas narrativas dinâmicas e interativas. No cinema assistido por IA, o argumento pode tornar-se um campo de possibilidades, não apenas uma sequência fechada. Esta tendência aproxima o cinema de práticas como o webdocumentário, a instalação interativa, o jogo digital e as narrativas expandidas. Henry Jenkins (2006), ao discutir a cultura da convergência, mostrou que as narrativas contemporâneas circulam por múltiplas plataformas e convocam formas ativas de participação. A IA intensifica esta lógica, permitindo gerar extensões narrativas, personagens derivadas, versões alternativas e materiais promocionais personalizados. O universo cinematográfico pode tornar-se um sistema generativo em expansão contínua. No plano da produção, a IA transforma a relação entre baixo orçamento e alta complexidade visual. Ferramentas generativas podem permitir que criadores independentes visualizem cenas antes inacessíveis por limitações financeiras. Este potencial democratizador é significativo, sobretudo para cineastas fora dos grandes centros industriais. Contudo, não se deve romantizar esta democratização. O acesso a modelos avançados, capacidade computacional, dados de treino requer um significativo poder de investimento. Outra dimensão crítica é a emergência de atores sintéticos, vozes clonadas e deepfakes. Estas tecnologias colocam problemas de consentimento, identidade, memória e integridade performativa. No cinema, a presença do ator sempre envolveu uma relação complexa entre corpo, imagem e personagem. Com a IA, essa relação pode ser dissociada: a imagem de um rosto pode ser reutilizada, a voz pode ser sintetizada e a performance pode ser reconstruída sem presença física. A montagem também sofre alterações. Tradicionalmente, a montagem organiza o sentido através da relação entre planos. Com IA, a montagem pode começar antes da existência material dos planos, pois o sistema pode gerar imagens já orientadas por parâmetros narrativos ou emocionais. A fase de pós-produção mistura-se com a fase de geração. O realizador deixa de apenas selecionar imagens captadas e passa a negociar com imagens possíveis. O cinema torna-se, neste sentido, uma arte da curadoria de potencialidades visuais.

Autoria, intenção e consciência na criação algorítmica

A autoria é uma das categorias mais afetadas pela inteligência artificial. A tradição moderna atribuiu frequentemente a obra a um sujeito criador, dotado de intenção, estilo e responsabilidade. No cinema, essa conceção foi reforçada pela teoria do autor, associada a François Truffaut (1954) e Andrew Sarris (1962), que valorizaram o realizador como figura central da criação cinematográfica. Embora esta teoria tenha sido criticada por ignorar a natureza coletiva e industrial do cinema, ela continua a influenciar o modo como reconhecemos autoria e valor artístico.

A IA intensifica a crise desta conceção. Se um filme utiliza sistemas generativos para escrever diálogos, criar cenários, compor música ou sintetizar imagens, a autoria passa a envolver múltiplas camadas: o realizador que define a intenção global, o utilizador que escreve prompts, os programadores que desenvolveram o modelo, as empresas que controlam a infraestrutura, os autores cujas obras alimentaram o treino e o público que interpreta os resultados. A autoria torna-se distribuída, mas não desaparece. Roland Barthes (1977) proclamou a «morte do autor» para contestar a conceção tradicional da obra como expressão exclusiva da intenção do seu criador. Na sua perspetiva, o significado não reside na vontade do autor, mas é produzido no ato da leitura, através da interação entre o texto e o leitor. A obra constitui um espaço de convergência de múltiplos códigos culturais, referências e interpretações, deixando de possuir um sentido único determinado pela origem da sua produção. Esta deslocação do foco da autoria para a receção abriu caminho a uma compreensão mais dinâmica da criação artística, em que o significado emerge da relação entre a obra e o público.

Pós-humanismo e arte

A discussão em torno da produção artística com recurso à inteligência artificial enquadra-se nas abordagens pós-humanistas, que questionam a conceção moderna do sujeito como entidade autónoma, estável e independente das mediações técnicas, biológicas e culturais. Neste contexto, Donna Haraway (1985) propõe uma compreensão das relações entre humanos e tecnologias assente em identidades híbridas e fronteiras permeáveis entre organismo, máquina, natureza e cultura. Esta perspetiva desloca a análise da figura do autor individual para redes de interação nas quais diferentes agentes humanos e não humanos participam nos processos de criação.

A incorporação da inteligência artificial nos processos cinematográficos constitui um exemplo desta reconfiguração. O desenvolvimento recente destas tecnologias tem igualmente estimulado a exploração de narrativas adaptativas, ambientes audiovisuais dinâmicos e formas de participação que aproximam o cinema de outras práticas, como os videojogos, a instalação artística e a arte digital

interativa. Todavia, a introdução destas possibilidades técnicas não implica, por si só, alterações nas formas de expressão artística. A história do cinema demonstra que a relevância estética das inovações tecnológicas depende da sua integração em propostas formais, narrativas e conceptuais que transformem efetivamente a linguagem cinematográfica.

Neste enquadramento, a inteligência artificial pode igualmente ser analisada enquanto objeto de experimentação estética. Em vez de privilegiar exclusivamente a produção de imagens fotorrealistas ou a reprodução de convenções visuais consolidadas, diferentes práticas artísticas exploram as limitações, as inconsistências e os enviesamentos dos modelos generativos como elementos constitutivos da própria obra. Esta abordagem desloca a atenção da simulação técnica para uma reflexão crítica sobre os processos computacionais que participam na construção das imagens, tornando visíveis aspetos habitualmente ocultos do funcionamento destes sistemas, incluindo as suas dependências culturais, materiais e algorítmicas.

A análise desenvolvida ao longo deste estudo evidencia que a discussão sobre o estatuto artístico das obras produzidas com recurso à inteligência artificial permanece associada à evolução das práticas criativas e dos referenciais teóricos utilizados para as interpretar. À semelhança do que ocorreu em momentos anteriores da história da arte, a incorporação de novas tecnologias nos processos de criação suscita revisões conceptuais relativas à autoria, à criatividade e aos critérios de legitimação artística. Neste sentido, a inteligência artificial constitui simultaneamente um instrumento de produção cultural e um objeto de reflexão para a estética, a filosofia da arte e os estudos cinematográficos.

Conclusão

A análise desenvolvida evidencia que o estatuto artístico das obras produzidas com recurso à inteligência artificial depende dos pressupostos teóricos utilizados para definir a própria arte. As diferentes correntes da filosofia da arte conduzem a interpretações distintas sobre autoria, criatividade, intenção, originalidade e obra, pelo que a classificação destas produções não pode ser dissociada do quadro conceptual em que é realizada.

A incorporação da inteligência artificial na criação artística integra um processo histórico de evolução das tecnologias de produção e mediação das imagens. A fotografia, o cinema, os media digitais e os sistemas generativos correspondem a momentos distintos dessa evolução, modificando os modos de criação, circulação e receção das obras e introduzindo novas relações entre os dispositivos técnicos, os criadores e os contextos culturais.

No cinema, a utilização de sistemas generativos estende-se à escrita, à criação de imagens, à composição sonora, à montagem, aos efeitos visuais e à pós-produção. Estas tecnologias passam a integrar processos criativos já caracterizados pela articulação

entre diferentes agentes, competências e dispositivos técnicos. Neste contexto, a autoria tende a ser analisada como um processo distribuído, resultante da interação entre realizadores, argumentistas, artistas, modelos computacionais, bases de dados, plataformas digitais e outras infraestruturas tecnológicas.

A discussão desenvolvida evidencia igualmente que a utilização da inteligência artificial na criação cinematográfica não se limita à automatização de tarefas ou à geração de imagens. A sua integração nos processos de produção suscita questões relacionadas com direitos de autor, utilização de dados para treino dos modelos, transparência algorítmica, responsabilidade pela produção das obras e critérios de legitimação artística. Estas questões passam a integrar a reflexão estética sobre o cinema contemporâneo e sobre as condições em que as obras são produzidas, interpretadas e reconhecidas no campo artístico.

A análise desenvolvida ao longo do artigo desloca, assim, a discussão da oposição entre criação humana e produção algorítmica para a compreensão das condições que estruturam a criação artística contemporânea. Nesta perspetiva, a inteligência artificial não constitui, por si só, um critério suficiente para determinar o estatuto artístico de uma obra. A interpretação dessas produções continua a depender da articulação entre processos criativos, opções estéticas, contextos culturais e referenciais teóricos.

No caso do cinema, esta discussão adquire uma dimensão específica, uma vez que a produção de imagens constitui apenas uma das componentes da linguagem cinematográfica. A construção narrativa, a organização temporal, a montagem, a relação entre imagem e som, o ritmo e a experiência do espetador continuam a integrar a análise da obra cinematográfica, independentemente das tecnologias utilizadas na sua produção. A inteligência artificial passa, assim, a integrar um conjunto mais amplo de recursos técnicos cuja relevância artística depende da forma como participa na construção do discurso cinematográfico.

A reflexão desenvolvida evidencia que a utilização da inteligência artificial na criação cinematográfica introduz novos elementos para a teoria da arte e para os estudos do cinema, sem tornar dispensáveis as categorias analíticas que historicamente têm orientado estes campos de investigação. Pelo contrário, autoria, criatividade, obra, técnica e mediação continuam a constituir conceitos centrais para compreender as transformações associadas à produção artística assistida por sistemas generativos e as formas como estas produções são interpretadas no contexto da cultura contemporânea.

Bibliografia

- Barthes, Roland. 1977. *Image, Music, Text*. Traduzido por Stephen Heath. London: Fontana Press.
- Bazin, André. 2005. *What Is Cinema?* Vol. 1. Traduzido por Hugh Gray. Berkeley: University of California Press.

- Benjamin, Walter. 1987. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica." In *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*, 165–196. São Paulo: Brasiliense.
- Boden, Margaret A. 2016. *AI: Its Nature and Future*. Oxford: Oxford University Press.
- Bordwell, David. 2008. *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- Colton, Simon, e Geraint A. Wiggins. 2012. "Computational Creativity: The Final Frontier?" In *Proceedings of the 20th European Conference on Artificial Intelligence (ECAI 2012)*, 21–26. Amsterdam: IOS Press.
- Crawford, Kate. 2021. *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven: Yale University Press.
- Crawford, Kate, e Vladan Joler. 2018. *Anatomy of an AI System*. AI Now Institute and Share Lab.
- Edmonds, Ernest. 2018. *The Art of Interaction: What HCI Can Learn from Interactive Art*. San Rafael, CA: Morgan & Claypool.
- Elgammal, Ahmed, Bingchen Liu, Mohamed Elhoseiny e Marian Mazzone. 2017. "CAN: Creative Adversarial Networks, Generating 'Art' by Learning About Styles and Deviating from Style Norms." *Proceedings of the Eighth International Conference on Computational Creativity*, 96–103.
- Haraway, Donna J. 1985. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." *Socialist Review* 80: 65–108.
- Hegel, G. W. F. 1975. *Aesthetics: Lectures on Fine Art*. 2 vols. Traduzido por T. M. Knox. Oxford: Clarendon Press.
- Heidegger, Martin. (1954) 1977. *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Traduzido por William Lovitt. New York: Harper & Row.
- Hertzmann, Aaron. 2023. "AI and the Future of Creative Work." *Communications of the ACM* 66 (10): 32–35. <https://doi.org/10.1145/3624725>
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kant, Immanuel. (1790) 2007. *Critique of Judgment*. Traduzido por James Creed Meredith. Oxford: Oxford University Press.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2018. *AI Aesthetics*. Moscow: Strelka Press.
- Manovich, Lev. 2023. *Cultural Analytics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Manovich, Lev, e Eyal Arieli. 2024. *Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Sarris, Andrew. 1962. "Notes on the Auteur Theory in 1962." *Film Culture* 27: 1–8.
- Truffaut, François. 1954. "Une certaine tendance du cinéma français." *Cahiers du Cinéma* 31: 15–29.
- Zylinska, Joanna. 2020. *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. London: Open Humanities Press.