

Is it still cinema? The use of Artificial Intelligence in filmmaking and the future of the art

Ainda é cinema?

O uso de Inteligência Artificial na criação de filmes e o futuro da arte

Araujo, Denize

UTP, Brasil

Marafon, Luciano

UTP, Brasil

Abstract

Cinema, like other artistic languages, has been impacted by the use of AI in various creative areas. Films such as The Last Screenwriter (Peter Luisi, 2024) I Exist (Diogo Vianna, 2023) and The Brutalist (Brady Corbet, 2024) utilize AI in screenwriting or post-production, using AI as a tool, not as an end, but as a means of the process. In this way, we can point to a transformation of cinematic art, creating new aesthetics, new forms of production, and other narrative forms. According to Lev Manovich (2025), contemporary aesthetics are not only the result of human creativity, but also of the technical structures of software, algorithms, and data that organize digital culture. Therefore, what is the future of cinematic art? What transformations are possible through AI in the language? If, on the one hand, digital technology has altered the logic of the art world, on the other hand, AI can cause great revolutions. However, when cinematic language transforms so much, can we still call it cinema?

Keywords: Cinema; Artificial intelligence; New Narratives; New Media; Software.

Introdução

A linguagem cinematográfica alterou-se muito ao longo de sua história, especialmente com o surgimento da tecnologia digital. Possivelmente, hoje, estamos em uma nova era do cinema, onde tudo se transforma rapidamente e a linguagem se expande para outras mídias e para outras formas de produção e consumo, como o que acontece com a utilização da IA. Desde o primeiro cinema, dos irmãos Lumière até, mais recentemente, o uso da IA, encontramos inúmeros exemplos que exploram a linguagem cinematográfica através da tecnologia. André Parente (2007) descreve que o cinema possui três dimensões diferentes: a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa. Dimensões essas que encontramos em um campo de atualização (ou desconstrução), um campo de “desterritorialização” (Deleuze; Guattari, 2012), onde há um distanciamento, de certa forma, do modo clássico de pensar e produzir o cinema. A Inteligência Artificial tem sido plano de fundo para a construção de roteiros há muito tempo, porém, é nos últimos anos que roteiros e imagens são construídos pela própria IA, o que é o foco

deste estudo. Os métodos de roteirização de cinema podem ser os mais diversos, como os descritos por Syd Field e Robert McKee, por exemplo, tendo a figura do roteirista como elemento criativo central para a construção da trama, dos arcos narrativos e dos personagens. O que vemos atualmente são experimentações que deslocam o roteirista para um lugar de “curador” ou “montador” do roteiro gerado através de prompts ou de simples sentenças. Dessa forma, o corpus de análise desta pesquisa são dois filmes: “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”, porém o mais importante dessa produção é que todo o roteiro foi gerado pelo ChatGPT, ocasionando até mesmo a desclassificação da exibição do longa em festivais; assim como acontece em “Eu Existo”, um curta brasileiro de 2023, onde a IA cria um manifesto sobre ela mesma. Essas duas produções abrem margem para diversos questionamentos que são base para o presente trabalho: qual a função do roteirista em roteiros gerados por IA? Quais os limites da originalidade humana e da máquina? Quais as questões éticas que podemos encontrar nessa forma de produzir roteiros? E há, de fato, uma desconstrução da linguagem cinematográfica enquanto roteirização? Na essência do pensamento de Foucault, o autor é aquele que imprime sua visão pessoal na obra, sua identidade, criando características únicas que podem ser observadas em diversas obras, seja em questões estéticas, narrativas ou escolhas criativas. Ao observar as narrativas já citadas realizadas em IA, podemos apontar que o autor não é a máquina, mas sim quem a conduz, quem cria os prompts e quem estabelece uma certa “domesticação” da tecnologia. Ou seja, a IA é a ferramenta utilizada para chegar a um resultado criativo, assim como um software de montagem ou de criação de efeitos visuais, o estilo surge no modo como o humano orienta, corrige e molda a produção. Mas, e em roteiros gerados completamente pela IA? A priori, é possível perceber nos roteiros das produções citadas, uma falta de profundidade em questões importantes para a trama, ao mesmo tempo que diálogos são hiper dramatizados. Portanto, o objetivo central do trabalho é questionar e apresentar novos olhares em relação ao roteirista e aos métodos de produção de roteiros gerados em IA. Afinal, isso ainda é cinema? Sendo assim, discute-se aqui como a arte cinematográfica vem sendo construída e reconstruída na produção de

cinema atual através do meio digital, online e artificial, distanciando das dimensões do cinema descritas por André Parente.

Transformações da linguagem cinematográfica

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. 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.

Desde o cinema expandido, de Gene Youngblood (1970), até a estética artificial, de Lev Manovich (2025), 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, mergulhando em possibilidades tecnológicas que reconfiguram toda a criação da arte.

É sintoma da contemporaneidade as tecnologias serem mais populares e mais acessíveis, portanto, permitindo a utilização em larga escala. No cinema, isso acontece frequentemente em sua história, desde o fenômeno do filme caseiro em meados do século XX, como o caso da câmera Super 8 e, agora, com a novidade da inteligência artificial. É fato que o termo Inteligência Artificial é cultivado desde a década de 1950, porém, é no início da década de 2020 que a tecnologia se torna realmente acessível, reconfigurando a relação entre homem e máquina. A produção de textos, imagens e áudios nunca foi tão rápida, com a sensação de urgência que é criada no agora. Produzimos tudo rapidamente, ao mesmo tempo que essas imagens e textos tornam-se obsoletas na mesma velocidade. Dessa forma, se encaramos o cinema como um fruto da sociedade de acordo com o seu tempo, esse pensamento imediatista também é refletido na arte.

Dentro da produção de cinema, atualmente, é possível aplicar a IA 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.

Porém, nosso 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 coordenado a IA, ou seja, “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.

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 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. Atualmente, é possível ter acesso a filmes, séries e outros produtos audiovisuais onde a roteirização foi inteiramente criada 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 IA continua sendo um roteiro de cinema? E qual o papel do cineasta nessas produções?

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 IA em todos os aspectos produtivos, desde o roteiro até a geração das imagens.

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 IA surge como uma ferramenta para alguns aspectos produtivos, contribuindo com a linguagem. Mas, qual é o futuro do cinema?

Cinema e IA

Como frisado na sessão anterior, o cinema passa por uma outra transformação em sua linguagem, seja no uso da IA como ferramenta ou como experimento na geração de textos e imagens que podem estar

localizados dentro da linguagem cinematográfica. O que vemos a seguir são análises do corpus da pesquisa, que aborda filmes gerados através de prompts e da algoritmização da imagem como também filmes que utilizam a IA em algum aspecto dentro de sua produção.

Se analisarmos filmes que utilizaram IA, podemos concluir que alguns recorrem à IA para certas fases, enquanto outros a utilizam para criar o filme. No primeiro caso, o filme “*Here/Aqui*” (2024, USA), apresenta os atores principais bem mais jovens. Dirigido por Robert Zemeckis e estrelado por Tom Hanks e Robin Wright, a produção usa a IA da empresa Metaphysic para rejuvenescer os dois atores, o que gerou comentários negativos, como os de Lisa Kudrow, atriz de “*Friends*”, que questionou a ferramenta, sugerindo que a IA é uma ameaça ao mercado de trabalho de atores, que segundo a atriz provavelmente serão substituídos. “*What work will there be for human beings?*” foi um de seus questionamentos. A atriz complementou seus comentários perguntando: “*What will be left? Forget actors? They’ll just be licensing and recycling?*” (Variety, Zack Sharf, dec. 16, 2024).



Figura 1 - Frame do filme *Here*, 2024, Dir. Robert Zemeckis.

Outro filme que pode ser um exemplo do primeiro caso é “*O Brutalista*” (2024, Reino Unido), que utiliza a IA Respeecher para garantir um sotaque adequado em húngaro na fala dos atores Adrien Brody e Flicity Jpnés. Além disso, o filme utilizou a IA para a parte de arquitetura auxiliando ilustradores. O montador Jancsó declarou: “Alguns ajustes foram necessários para melhorar letras específicas dos sons vocais deles. Se você vem de um mundo anglo-saxão, alguns sons podem ser difíceis de conseguir. Nós primeiro tentamos usar a substituição automatizada de diálogos para com esses elementos usados pelos atores, e aí tentamos o mesmo processo com outros atores no lugar e isso não funcionou.” Ainda de acordo com Jancsó, o outro uso acontece no epílogo da trama para gerar imagens e criar a base de alguns desenhos do protagonista Lászlo Tóth, usados de inspiração para a criação das artes criadas pela produção. Algo parecido acontece em “*Emília Pérez*” (2024, França), que a tecnologia de IA foi utilizada em cenas musicais, aprimorando notas e sotaques dos atores em cena. (Omelete, online, 2025).



Figura 2 - Frame do filme *O Brutalista*, 2025, Dir. Brady Corbet.

No Brasil, o curta “*Eu existo*”, no entanto, é um exemplo do segundo caso, ou seja, um filme produzido inteiramente por IA. Idealizado por Diogo Vianna, diretor e roteirista carioca que 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 IA, que geram o texto, imagens e locução do curta. (MobileTime, online, 2023).



Figura 3 - Pôster do curta *Eu Existo*, 2023, Dir. Diogo Vianna.

Outro exemplo do segundo caso é o filme “*O Último Roteirista*” (2024, Suíça), que teve o roteiro inteiramente gerado por IA. O Jornal O Globo, do Rio de Janeiro, publicou uma matéria que explica o problema que o filme teve que enfrentar. O cinema Prince Charles, localizado no West End de Londres, conhecido por exibir filmes cult e produções voltadas para comunidade artística, foi escolhido para ser o local de estreia do filme “*O Último Roteirista*”, dirigido por Peter Luisi e estrelado por Nicholas Pople. No entanto, o jornal The Guardian revela que o evento foi cancelado após reação negativa do público ao saber que o roteiro foi gerado pelo ChatGPT 4.0. A publicação ainda detalha a repercussão no Reino Unido: “O retorno recebido nas últimas 24 horas, após anunciado o filme, destacou a forte preocupação de muitos sobre o uso da IA no lugar de um escritor, o que diz sobre uma questão mais ampla no setor”. O diretor do filme, Peter Luisi, comentou: “Acho que as pessoas não sabem o suficiente sobre o projeto. Tudo o que ouvem é “primeiro filme escrito inteiramente por IA” e veem imediatamente o inimigo, e sua raiva se volta contra nós. Se os roteiristas reservarem um tempo para assistir ao filme e ler sobre o processo e porque fizemos esse filme, não acredito que nos condenem. Quero fazer isso como uma contribuição para a causa” (O Globo, 20/06/2024).

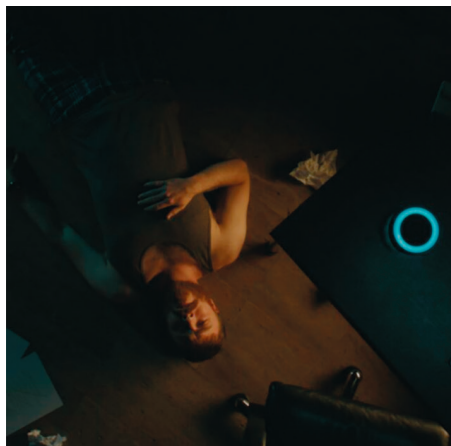


Figura 4 - Frame do filme *O Último Roteirista*, 2024, Dir. Peter Luisi.

O filme narra a história de Jack, um roteirista de sucesso que se depara com um sistema de IA capaz de criar roteiros que igualam e superam suas habilidades. O impacto do filme e especialmente o título dialogam com nossa pergunta: ainda podemos chamar de cinema este tipo de produção inteiramente por IA? Na trama, o protagonista é um roteirista celebrado que trabalha para um estúdio de cinema que começa suas experiências em IA para aumentar a margem de lucro através da alta produtividade. Durante o filme, a história relata, através de uma metalinguagem, as ideias oriundas de um sistema tecnológico e a absorção da

criatividade humana pelo sistema. O curioso é que a IA criou um roteiro sobre a utilização dela mesma no processo criativo, porém, é perceptível uma falta de profundidade no roteiro produzido. Através de diálogos hiper dramatizados, onde cada fala dos personagens aparentam apresentar um senso de moral. A obra em questão questiona o papel do roteirista neste tipo de produção, até mesmo os créditos de roteiro são dados ao ChatGPT, mesmo sendo que o diretor é quem deu os prompts a serem seguidos.

Os exemplos aqui citados são apenas um recorte das mais variadas formas que a IA pode ser utilizada dentro da produção cinematográfica, questionando o futuro de uma arte que não para de ser transformada por seus realizadores. O fato é que no mundo atual a IA já adentrou em todos os aspectos da vida contemporânea, seria um erro achar que não estaria atrelada também ao cinema. Dito isso, podemos concluir que a IA pode ser uma aliada na produção de cinema e da arte em geral quando usada de forma coerente e eficiente.

Considerações finais

O uso da IA ainda não está inteiramente aceito, seja pela audiência, seja pelos produtores, atores e roteiristas. Por um lado, há um avanço tecnológico relevante que vem auxiliar muitas produções. Por outro lado, há o questionamento sobre os créditos. Contudo, devemos analisar que a IA não cria nada por si mesma. Em *"Eu Existo"*, o diretor Diogo Vianna interage, assim como nos outros filmes aqui analisados. O crédito segue sempre sendo do diretor/autor/roteirista. Mesmo assim, considerando ambos os lados, nossa indagação é válida. Talvez no futuro a IA seja a protagonista e nossa indagação tenha ainda mais razão.

Peter Weibel (2012), diz que o digital transformou toda a relação do humano com a arte, especialmente com a produção de arte. Ele relaciona as linguagens artísticas como os galhos de uma árvore, onde o digital não transformaria somente os galhos, mas o próprio caule, ou seja, a essência de se fazer arte. Podemos associar este mesmo pensamento a ideia da utilização da IA, a Inteligência Artificial tem potencial para estabelecer novas relações com a arte em todos os âmbitos. Na fotografia, na literatura, na música e nas imagens em movimentos a IA pode ser utilizada com simples comandos (os prompts), seria essa uma nova linguagem pautada na programação? Talvez ainda seja cedo para afirmações deterministas, mas o fato é que existe um novo pensamento sobre como fazer arte, especialmente na utilização dentro da linguagem cinematográfica.

É importante que pensemos limites na utilização e que seja questionado as questões éticas intrinsecamente existentes no uso da IA no cinema. Grandes estúdios lançam plataformas de inteligência artificial que contam não somente com a produção de roteiros ou geração de imagens, mas também com a geração de atores e atrizes virtuais. Em termos de discussão é um questionamento importante, mas na

prática isso apresenta um mercado cinematográfico que se distancia das visões artísticas para estabelecer o lucro. Foi o que levou à greve dos roteiristas nos últimos anos em Hollywood, por exemplo.

No entanto, é possível fazer arte utilizando IA, na relação mais pura entre homem e máquina. Onde a máquina atende comandos da criatividade humana para chegar a um resultado, seja este resultado uma imagem, um texto ou som. Artistas das mais diferentes linguagens exploram as possibilidades da IA para redescobrir poéticas, tanto nas artes do vídeo como nas artes visuais e plásticas. De um lado os entusiastas da tecnologia e de outro os que a temem. Podemos apontar essa binariedade de pensamento a utilização do digital no cinema, que levou Win Wenders a questionar o futuro da arte cinematográfica no documentário Quarto 666. A linguagem não morreu por se tornar digital, e muito provável que não morra ao utilizar IA.

Filmes como *"O Último Roteirista"* e *"Eu Existo"* são experiências que apontam para um futuro na utilização da IA. Nesses exemplos a IA é utilizada completamente em um processo, mas ainda necessitando de um humano em sua feitura. Já nos filmes *"Here"*, *"O Brutalista"* e *"Emília Pérez"*, por exemplo, a IA serve como uma ferramenta digital, utilizada em momentos oportunos para criar efeitos que já seriam criados por um software.

De fato, as dimensões de cinema descritas por Parente começam a ser repensadas quando observamos essas produções, porém, mesmo assim, a sala de cinema continua a existir, a forma de captação também e, claramente, a forma narrativa ainda é a essência de um filme. Assim como podemos definir diferenciações para cinema de arte e cinema comercial, também iremos criar conceitos e diferenças para filmes que se utilizam da IA — de qualquer forma em sua produção.

Em outro momento André Parente (1998) comenta: "O cinema não para de inventar novas possibilidades de ilusão." E assim seguimos dentro da arte cinematográfica: criando possibilidades de ilusão de acordo com o tempo e a sociedade que nos cerca. Algumas discussões precisam ser mais bem enfrentadas, como as questões éticas envolvendo a IA, a democratização, questões ambientais e a regulamentação do uso. Isso tudo pode definir o futuro da arte, em especial do cinema.

Bibliografia

- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. 2012. Mil Platôs. Vol. 03. Ed. 2. Editora 34: Rio de Janeiro.
- Foucault, Michel. 1969. "O que é um autor?", *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, no 3, julho-setembro de 1969, ps. 73-104. (*Société Française de Philosophie*, 22 de fevereiro de 1969; debate com M. de Gandillac, L. Goldmann, J. Lacan, J. d'Ormesson, J. Ullmo, J. Wahl.)
- Infomoney. Dolci, Renato. 2025. A foto perdeu o valor. Mas ninguém tem coragem de apagar. <https://www.infomoney.com.br/colunistas/convidados/a-foto-perdeu-o-valor-mas-ninguem-tem-coragem-de-apagar/> Acesso em 29 de maio de 2026.

Manovich, Lev. 2025. *Estética Artificial: IA Generativa, Arte e Mídia Visual*. Estética artificial. <https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics>

MobileTime. Anna Baisi. 2023. Primeiro curta-metragem brasileiro é criado utilizando apenas IA. <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. 1998. *Ensaios sobre o cinema do simulacro*. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin.

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

Omelete. Pedro Strazza. 2025. O Brutalista - Filme utilizou IA de voz e imagens. <https://www.omelete.com.br/filmes/o-brutalista-usou-inteligencia-artificial-voz-imagens>. Acesso em 28 de maio de 2026.

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

Weibel, Peter. 2012. *The Post Media Condition*. Disponível em <<https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>>. Acesso em 20 de mar. 2026.

Filmografia

Emilia Pérez. 2024. Jacques Audiard. França. Pathé.

Eu Existo. 2023. Diogo Vianna. Brasil.

Here. 2024. Robert Zemeckis. EUA. ImageMovers; Miramax.

O Brutalista. 2025. Brady Corbet. Reino Unido. A24; Universal Pictures.

O Último Roteirista. 2024. Peter Luisi. Suíça.

Quarto 666. 1982. Win Wenders.