

LA VILLE QUI N'EXISTAIT PAS (2023-2026): artificialidade da imaginação e desmemórias na era da IA generativa ¹

INSERT THE ENGLISH TRANSLATION OF YOUR TITLE HERE: Artificiality of Imagination and Dis-Memory in the Era of Generative AI

Elianne Ivo Barroso ²
Marcela de Souza Amaral³

Resumo: *O presente trabalho analisa os desdobramentos audiovisuais da série artística La ville qui n'existait pas (2023-2026) de Grégory Chatonsky. Com a colaboração da inteligência artificial, o artista mobiliza um imaginário improvável da cidade do Havre (França), mesclando tempos imperfeitos do passado, presente e futuro através de um espaço latente propositalmente criado por arquivos fotográficos, documentos, registros sonoros e outros da cidade. A experimentação com IA realizada por Chatonsky indica a emergência de uma imaginação artificial. Trata-se de uma imaginação compartilhada entre humano e máquina, cujo efeito desafia a percepção tradicional, suscitando uma sensação de estranheza ao diluir os limites entre o vivido e o não vivido, refletindo um estado de memória nebuloso e incerto.*

Palavras-Chave: *Inteligência artificial; imaginação artificial, memória.*

Abstract: *This paper analyzes the audiovisual unfoldings of the artistic series La ville qui n'existait pas (2023–2026) by Grégory Chatonsky. In collaboration with artificial intelligence, the artist mobilizes an unlikely imaginary of the city of Le Havre (France), blending imperfect temporalities of past, present, and future through a latent space deliberately created from photographic archives, documents, sound recordings, and other materials from the city. Chatonsky's experimentation with AI points to the emergence of an “Artificial Imagination”. This is a form of imagination shared between human and machine, whose effects challenge traditional perception, provoking a sense of estrangement as the boundaries between the lived and the un-lived dissolve, reflecting a nebulous and uncertain state of memory.*

Keywords: *Artificial intelligence; Artificial imagination; Memory.*

Introdução

O crescimento acelerado da inteligência artificial tem gerado um discurso de crítica focado em grande parte na questão da substituição humana. Essa visão, impulsionada pela rápida expansão da tecnologia, pode levar a atitudes de negação ou até mesmo ao boicote dessas inovações. Há, por outro lado, um pacto promissor com a tecnologia entre usuários, considerando uma condição transhumana que propõe uma convivência frutífera com as

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação, Arte e Tecnologias da Imagem. 35º Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Natal - RN. 9 a 12 de junho de 2026.

² Professora PPGCine UFF e PPGMC/UFRJ, doutorado, elianneivo@id.uff

³ Pós-doutoranda PPGCine UFF, doutorado, marcelabr@gmail.com

máquinas. Entretanto, alguns artistas e pensadores buscam adotar uma abordagem mais complexa para compreender o fenômeno, ao adotar uma postura que seja simultaneamente consciente das transformações inexoráveis impostas pelas mudanças tecnológicas e capaz, ao mesmo tempo, de explorar novas possibilidades de ação. Nesse sentido, propõe-se uma visão que não se limita à mera ampliação das capacidades humanas, mas busca inventar usos criativos, gestos singulares, lúdicos e subversivos da tecnologia, capazes de questionar narrativas estabelecidas, interagir com memórias humanas e digitais além de fomentar uma imaginação outra que amplie os horizontes da experiência e da percepção, sem se reduzir a uma lógica de dominação ou substituição do humano.

Kate Crawford em *Atlas da IA* (2025) aborda essa dualidade, apontando para uma mesma questão de fundo:

Esses discursos utópicos e distópicos são gêmeos metafísicos: um coloca sua fé na IA como solução para todos os problemas do mundo, enquanto o outro a teme como o maior de todos os perigos. Cada um oferece uma visão profundamente a-histórica que situa o poder exclusivamente dentro da tecnologia em si (2025, p.251).

O poder da Inteligência Artificial deve ser compreendido historicamente, e não como uma força autônoma ou puramente técnica. A IA é continuidade de longas tradições de classificação, mensuração e controle social que remontam aos censos, aos arquivos estatais e às burocracias modernas. O que hoje aparece como novidade algorítmica amplia e automatiza práticas já existentes de organização e hierarquização de populações.

Por esta razão, é preciso um pensamento mais complexo sobre a tecnologia. Dentro desta perspectiva, a reflexão de Giselle Beiguelman (2023) sobre a *máquina companheira* oferece uma visão crítica e alternativa à narrativa negacionista e ao transhumanismo convencional. Para Beiguelman, a máquina não deve ser entendida apenas como substituta ou concorrente das habilidades humanas, mas como um agente cocriador, capaz de mediar, expandir e reconfigurar a experiência humana de forma colaborativa. Nesse sentido, a inteligência artificial deixa de ser um mero instrumento e se transforma em companheira de imaginação, capaz de interagir com memórias, registros digitais e fluxos de informação, produzindo novos modos de percepção. Essa abordagem enfatiza a importância de uma postura ética e propositiva, que reconheça a máquina como interlocutora e parceira em processos criativos, em vez de ameaça, possibilitando usos reflexivos, lúdicos e insurgentes da tecnologia.

Beiguelman remete o uso da IA, e mais especificamente a partir da experiência com ChatGPT, redes neurais, aprendizado de máquina, visão computacional, processamento de linguagem natural, autoatenção etc. Compreender o funcionamento da máquina é, portanto, fundamental para apreender a complexidade desses sistemas e suas implicações na produção e mediação de conhecimento.

A capacidade tecnológica de modelos como *Transformer*⁴, usado pelo ChatGPT para prever o encadeamento sintático das ideias, como reconhece a artista brasileira, é notável. Mas que demonstra a consciência de Beiguelman ao usar a tecnologia. Ela diz:

Não posso dizer que eu e as IAs ficamos amigas, mas conseguimos estabelecer regimes de parceria e laços provisórios que me reeducaram. Acima de tudo, me desafiando a pensar no *machine learning* como um exercício pedagógico da atenção, e não como mero treinamento para executar meus objetivos. Até porque as distâncias entre o que eu queria fazer e os resultados a que chegava eram imensas (e via de regra muito mais interessantes, porque me surpreendiam). (BEIGUELMAN, 2023, p.79)

A crise do Antropoceno exige também repensar a centralidade humana e reconhecer a interdependência entre múltiplas formas de vida. Inspirando-se em perspectivas feministas, especialmente nas reflexões de Donna Haraway sobre *espécies companheiras* e em seu *Manifesto Ciborgue* [1985] (2009), podemos compreender a alusão feita por Beiguelman, já que organismos e sistemas que compartilham ecossistemas e interagem de forma mutuamente benéfica, desafiando categorias rígidas de espécie e identidade. O *Manifesto Ciborgue* propõe a fusão entre humano, máquina e mundo, abrindo espaço para relações híbridas e colaborativas que transcendem dicotomias tradicionais. Essa ética relacional oferece um modelo para reconfigurar relações com a tecnologia e com a noção de inteligência, especialmente a inteligência artificial, concebida não apenas como ferramenta, mas como parceira na construção de práticas criativas e críticas.

Importante também falar dos desafios ambientais e sociais contemporâneos que exigem um deslocamento epistemológico: é preciso reconhecer e valorizar formas de inteligência não humanas, sejam biológicas, ecológicas ou tecnológicas. Como argumenta James Bridle, em

⁴ *Transformer* (arquitetura de aprendizado profundo) é um tipo de arquitetura de rede neural usada para processar linguagem, imagens e outros dados em sequência. É um modelo criado para entender relações entre palavras (ou partes de dados), onde cada palavra é transformada em números (vetores). Isso se conecta com o espaço latente, através do qual o modelo aprende representações internas do significado. O ChatGPT é um modelo do tipo GPT (*Generative Pre-trained Transformer*) que usa o *Transformer* para prever a próxima palavra mais provável, gerar textos coerentes e manter contexto ao longo da conversa.

Modos de ser: Animais, plantas, máquinas: a busca por uma inteligência planetária (2022), a inteligência é múltipla, distribuída e “mais que humana”, oferecendo uma lente crítica para repensar os limites da cognição e da centralidade humana em um mundo cada vez mais interconectado e vulnerável.

Se toda inteligência for ecológica — ou seja, emaranhada, relacional e pertencente ao mundo —, então a Inteligência Artificial nos fornece um caminho bastante real para nos reconciliarmos com todas as outras inteligências que povoam e se manifestam no planeta (2022, p.80).

Ao abordamos o trabalho de Grégory Chatonsky, vale lembrar que o artista se enquadra dentro dessa perspectiva de ampliar o conceito de inteligência, que tanto o cérebro humano quanto o nosso pensamento e a máquina já se tornaram inseparáveis inexoravelmente. Não se trata apenas do apelo ao paradigma computacional, mas toda operação material tecnológica colocada em prática nas nossas experiências cotidianas e artísticas também.

A própria emergência do computador, em meados do século passado, não estaria dependente de uma certa imagem do pensamento e do cérebro? Torna-se, enfim, difícil distinguir essas três imagens, como se elas não cessassem de se sobrepor por meio de uma ficção que atua materialmente sobre o mundo (CHATONSKY, 2016).⁵

1. O Artista

Nascido em 1971, em Paris, Grégory Chatonsky formou-se em filosofia e artes plásticas, dedicando-se desde a década de 1990 às relações entre tecnologia, imaginação artificial e estética pós-digital. Doutor em filosofia da arte pela Universidade de Sorbonne, desenvolveu pesquisa centrada na realidade virtual e na ontologia tecnológica.

Em seus primeiros anos de atuação, desenvolveu um conjunto de obras centrado na internet, concebendo a web não apenas como suporte, mas como meio autônomo de criação. Em 1994, fundou o *Incident.net*, uma das primeiras plataformas coletivas de Net Art na França, consolidando sua posição pioneira no campo das práticas artísticas digitais. Entre 1995 e 1998, concebeu o CD-ROM *Mémoires de la déportation* (Memórias da deportação), trabalho que

⁵ No original: *L'émergence même de l'ordinateur, au milieu du siècle dernier, n'est-elle pas dépendante d'une certaine image de la pensée et du cerveau ? Il devient finalement difficile de distinguer ces trois images comme si elles ne cessaient de se superposer au travers d'une fiction qui opère matériellement sur le monde.* (tradução nossa)

recebeu o Prêmio Möbius em 1999, reconhecimento relevante no contexto das produções multimídia da época.

Chatonsky é considerado um dos pioneiros da Net Art e uma das figuras precoces na incorporação da Inteligência Artificial à prática artística contemporânea desde 2010. Foi inclusive o primeiro escritor a cocriar um texto literário com IA. Sua produção inscreve-se na convergência entre instalação, práticas online, performance, vídeo, fotografia, esculturas e textos, configurando um campo expandido no qual se articulam crítica tecnológica e experimentação estética. Nesse âmbito, ele desenvolve uma reflexão sobre identidade, técnica e os modos de mediação próprios da cultura digital.

A partir de 2001, sua pesquisa desloca-se para uma investigação em direção à estética das ruínas e a extinção entendida simultaneamente como fenômeno artificial e natural. Progressivamente, o artista passa a examinar a capacidade das máquinas de produzir, de maneira quase autônoma, resultados análogos à criação humana. Tudo isto converge para a noção de *imaginação artificial*, que mobiliza dados acumulados na web como material de aprendizagem e recombinação algorítmica.

No horizonte especulativo da possível extinção da espécie humana, a internet é concebida como um monumento antecipatório, um arquivo técnico destinado a persistir para além do desaparecimento humano. Essa reflexão articula-se à sua trajetória acadêmica: foi professor visitante em Le Fresnoy (2004–2005), no norte da França, e na Universidade do Quebec (2007–2014); ocupou uma cátedra internacional de pesquisa na Universidade Paris VIII (2015) e, desde 2017, atua como artista-pesquisador na École Normale Supérieure (EN, Paris, Rua Ulm), onde coordena seminários dedicados à imaginação artificial e à estética pós-digital.

Possui inúmeros projetos nesses quase 30 anos de vida artística. Segundo o próprio autor, ele é adepto da quantidade sobre a qualidade dos trabalhos, já que a produção extensa testemunha um *corpus* e revela uma trajetória de vida, fazendo associações e derivações entre pequenas e grandes obras. Entre seus trabalhos recentes destacamos o filme generativo de duração indefinida *The Dream of the Stones* (O sonho das pedras, 2023–2024), ambientado na região de AIUla, na Arábia Saudita. Por meio de sistemas de Inteligência Artificial, Chatonsky reinterpreta fotografias e imagens de arquivo desse território e, através de um processo de “alucinação” da máquina, transforma os registros documentais em uma nova linguagem visual.

A obra instaura um diálogo entre formações minerais e imaginação digital, produzindo uma experiência imersiva que tensiona os limites entre registro, ficção e simulação.

Seus trabalhos foram apresentados em instituições como o Centre Pompidou, na exposição *Les âges de l'image (As idades da imagem, 2022)*, e o Palais de Tokyo, com *Terre Seconde (Terra segunda, 2019)*, entre outras mostras internacionais. Entre fins de 2025 e início de 2026, *A quarta memória (La quatrième mémoire)* em coautoria com Y. Citton faz parte da exposição *O mundo através da IA*, apresentada no Sesc Campinas. Em 2026, participa da exposição coletiva *Imaging After Photography (Imagens depois da fotografia, Moody Center for the Arts, Houston, 2026)* com a obra *Completion 1.0 (2021)*.

2. Cocriador

Grégory Chatonsky propõe, com o uso de ferramentas de IA, explorar justamente ficções nas quais a especulação sobre o possível se torna tecnologicamente produtora de “real”, suspendendo certezas e abrindo espaço para o que poderíamos chamar de uma imaginação artificial que opera entre o humano e o maquínico. Em um contexto marcado pela convergência entre avanços da neurociência e a estimulação constante de um ambiente digital em rede, o cérebro humano e os fluxos capturados pela web se entrelaçam, permitindo pensar novas formas de cognição e criação. Seus projetos, como *La ville qui n'existait pas (2023-2026)*, exploram essas interações, mobilizando dados, memórias e fluxos digitais para construir mundos híbridos, onde o real e o imaginário se cruzam e recriam um mundo entre o desejo e o onírico.

Chatonsky problematiza tanto a focalização quanto a narratividade tradicional. Sua pesquisa estética orienta-se para a elaboração de uma ficção sem narração ou desprovida de instância diegética centralizadora. Ela é concebida como processo anônimo, maquínico e coletivo. Como afirma em um manifesto textual, trata-se de pensar “como se uma ficção, uma máquina, tivesse sonhado nossas vidas e utilizado a própria matéria de nossa existência enquanto dormia” (2016). A ficção, assim, deixa de ser organizada por uma subjetividade autoral estável e passa a emergir de operações técnicas que redistribuem as condições do imaginável.

Chatonsky sustenta a necessidade de pensar uma arqueologia do futuro, que, entre outros aspectos, interroga o destino da vasta memória digital produzida pela humanidade: de que modo ela será preservada e interpretada? Em outras palavras, como a história poderá ser construída a partir de arquivos técnicos, cuja acumulação excede qualquer experiência

individual? A articulação entre inovação tecnológica e a hipótese de extinção humana constitui um dos eixos centrais de sua obra. Suas ficções operam como dispositivos antecipatórios, revelando vestígios de uma extinção possível e, simultaneamente, propondo uma reflexão crítica sobre as condições do presente. Seu trabalho coloca em questão em que medida a montagem semi-aleatória de fluxos capturados na web ou produzidos pela IA, sejam eles visuais, textuais ou sonoros, favorecem o surgimento de uma nova forma de imaginação ficcional? Trata-se de uma imaginação que tende a suspender o princípio de causalidade e, por conseguinte, a desestabilizar a lógica da narrativa linear. A prática do artista busca, assim, delinear um imaginário cuja invenção é fundamentalmente técnica: uma ficção que emerge de operações algorítmicas, na qual o encadeamento narrativo cede lugar a recombinações probabilísticas, deslocando as noções tradicionais de autoria, temporalidade e coerência narrativa.

3. *La ville que n'existait pas*

O projeto *La ville qui n'existait pas* (*A cidade que não existia*, 2023-2026) se insere dentro da investigação empreendida por Grégory Chatonsky com a IA generativa a partir tanto da imaginação artificial como o que iremos discutir neste texto como desmemória. O trabalho em questão é produzido para o evento *Un été au Havre* (*Um verão no Havre*). Trata-se de uma iniciativa cultural anual que articula espaço urbano e arte contemporânea. O Havre abriga um dos portos mais movimentados do norte da França, desempenhando papel estratégico nas dinâmicas comerciais e logísticas do país. Contudo, sua identidade urbana é profundamente marcada pela Segunda Guerra Mundial, quando aproximadamente 80% de seu centro histórico foi destruído pelos bombardeios em 1944. A reconstrução posterior redefiniu radicalmente sua paisagem arquitetônica e sua memória coletiva, estabelecendo um horizonte singular para intervenções artísticas que dialogam com as camadas de ausência, reconstrução e imaginação da cidade.

La ville qui n'existait pas desenvolve-se em quatro atos (2023, 2024, 2025 e 2026). O primeiro, visível desde 2023 nos muros da cidade portuária e consiste na instalação de 25 impressões digitais de grande formato, distribuídas em diferentes fachadas de edifícios sociais, localizados em diversos bairros do Havre.

Batizada de *Les espaces latentes* (*Os espaços latentes*), essa primeira intervenção urbana tem escala ampliada e a dimensão pública extrapola a monumentalidade das imagens expostas. O projeto incluiu ainda a circulação de 25 mil cartões-postais únicos (FIG. 1), gerados

por meio de sistemas de Inteligência Artificial, que abordam a vida e os costumes dos moradores de um Havre alternativo, entre os anos 1950 e 70, ampliando a proposta para além do espaço arquitetônico e inserindo-a em circuitos de difusão e apropriação individual. Ao articular monumentalidade urbana e multiplicação algorítmica de imagens, o trabalho estabelece uma tensão entre singularidade e reprodução técnica, entre inscrição territorial e circulação expandida, configurando um dispositivo estético que reativa imaginariamente a cidade a partir de suas camadas históricas e culturais e as imagens digitais.



FIGURA 1 – Cartão-postal de *La Ville qui n'existait pas 1: Les espaces latentes*

FONTE - <https://chatonsky.net/havre-1945-1970/>

Esta primeira parte da obra é concebida a partir da história da cidade no pós-guerra reconstruída de forma planejada entre 1945 e 1964 sob a direção do arquiteto Auguste Perret. O resultado das imagens é uma mescla de arquivos fotográficos, documentos administrativos e projeções futuristas feitas por inteligência artificial. Há distintas temporalidades — passado, presente e futuro — condensando-as em uma mesma operação estética. O efeito final é um

espaço transformado, ou alternativo, como Chatonsky se refere à obra em seu site⁶: não apenas reconfigurado em termos materiais, mas reimaginado enquanto construção simbólica e especulativa. Esse primeiro episódio explora a revolução industrial e a modernidade do processo de reconstrução. As imagens não se limitam a evocar a industrialização histórica da cidade; elas projetam uma industrialização outra, especulativa, na qual infraestrutura, resíduos e movimentos revolucionários se apresentam como elementos em simbiose. Nesse contexto, a obra opera uma reconfiguração simbólica da modernidade industrial, tensionando seus imaginários fundadores.

O segundo momento do projeto *Heaven (Paraíso, 2024)* consiste em extrair formas do espaço latente alimentado no primeiro ato e materializá-las por meio de impressões em concreto de grande escala (FIG. 2), realizadas pela construtora do Havre, Spie Batignolles. Essas obras instauram um trajeto fragmentário pela memória dos habitantes, através das quais depoimentos se entrelaçam a clonagens de voz produzidas por sistemas de inteligência artificial. A montagem vocal traz uma impressão de deriva narrativa, conduzindo o espectador a uma cidade em que as fronteiras entre realidade e ficção se tornam indistintas. As esculturas em concreto operam como dispositivos de armazenamento — verdadeiros *data centers* simbólicos — que abrigam memórias indeterminadas e instáveis.

Paralelamente, outras imagens apresentam o Havre saturado por obras monumentais que mimetizam a lógica da globalização financeira e a proliferação exponencial de bienais, fundações e eventos artísticos. Um filme e uma instalação expandem essa construção ficcional, aprofundando a hipótese de uma cidade imersa no espaço latente, onde virtualidade, memória e imaginação se sobrepõem como camadas constitutivas da experiência urbana contemporânea.

⁶ <https://chatonsky.net/havre-catalogue/>.



FIGURA 2 – Impressões em concreto de grande escala
FONTE - <https://chatonsky.net/havre2-1987-1994/>

O terceiro e quarto episódios do projeto, este último ainda inédito, receberam respectivamente os subtítulos *La forme d'une ville* (A forma de uma cidade) e *La maison des rêves* (A casa dos sonhos) e projetam-se sobre tempos futuros: no primeiro caso entre 2025 e 2049, e no segundo, entre 2049-2612; deslocando a reflexão para um horizonte especulativo acerca do futuro incerto do Havre. Nesse cenário, a cidade é concebida sob a hipótese de sua submersão (FIG. 3), condição que transforma o futuro em uma modalidade específica de memória — não mais retrospectiva, mas prospectiva e imaginada. A materialização dessa hipótese assume a forma de uma casa sobre pilotis, desprovida de telhado, paredes e divisões internas. Esse espaço aberto funciona como dispositivo de emissão de um solilóquio maquínico: uma máquina solitária que “sonha” as vozes dos habitantes do Havre e as reinscreve sob a forma de alucinação algorítmica. Ao fazê-lo, imagina uma cidade que jamais existiu, restituindo ao possível sua dimensão de incalculabilidade. Trata-se de uma memória interminável e sem origem estável, uma vez que o sistema gera continuamente novos vestígios e lembranças, deslocando o presente de seus eixos e tensionando as fronteiras do real. Neste enquadramento conceitual, a cidade é pensada como análoga ao espaço latente de uma imaginação artificial. Ela constitui o campo de possibilidades onde singularidades anônimas

coexistem e se afetam mutuamente, produzindo uma experiência de proximidade sensível diante da multiplicidade de existências desconhecidas. A cidade configura-se, assim, como espaço potencialmente infinito, por permanecer projeto inacabado de um outro lugar — de outra natureza, de outra Terra possível. Mais do que cenário, a cidade emerge como artifício crítico: um dispositivo que desarticula a estabilidade do presente e reinscreve o possível no centro da experiência histórica. Ao reativar o passado como potência e não como dado fixo, o projeto relança a imaginação do porvir e subverte as coordenadas lineares da temporalidade.



FIGURA 3 – Fotograma do vídeo *La ville qui n'existait pas 3: La forme d'une ville*
FONTE - <https://chatonsky.net/havre-3-2050/>

4. Derivações videográficas de *La ville qui n'existait pas*

Além do material físico produzido para cada episódio, como reproduções fotográficas gigantes e esculturas, alguns vídeos que exploram as instalações e ações contidas nos três primeiros episódios foram produzidos e disponibilizados tanto no site do artista, quanto em seu canal no YouTube. Assim como as obras em si, os vídeos parecem transpor de forma dinâmica o sonho da máquina, suas projeções possíveis, porém encarnadas no presente atual, provocando o encontro muitas vezes incômodo, ou estranho do que chamamos de realidade, com o que seria uma possibilidade sobre essa realidade.

No vídeo sobre o primeiro episódio, uma câmera possivelmente em um drone sobrevoa os prédios sociais construídos pela Alcéane, no Havre, revelando alguns dos 25 painéis gigantes, ou afrescos, como o artista os nomeia, presos às paredes de prédios. Cada painel revela imagens da utopia imaginada pelo artista para um Havre possível, entre escombros e reconstrução.

Contudo, o que mais se evidencia no vídeo é a complexa relação entre o real e o imaginário, entre o passado conhecido e o passado hipotético, ambos inseridos no presente atual.

Como se fosse necessário desconstruir e reparar o passado para reabrir o futuro. Cada um desses afrescos é uma janela para outro mundo, uma cidade imaginária que revisita nossa história e nos conta o que ela poderia ter sido, o que poderia ser no futuro se nos libertássemos das amarras da causalidade. (CHATONSKY, 2023)⁷

A sobreposição de camadas não apenas de tempo, mas de potência, de ideias, das possibilidades do existir e do não existir retoma o conceito de montagem dentro da própria imagem, recurso conhecido tanto pelo cinema, pela pintura, quanto pelo vídeo digital. E de certa forma, assim o vídeo lega ao espectador o papel de arqueólogo do passado e do futuro.

É interessante notar que a natureza digital que envolve ambas as imagens, sejam as criadas com recursos de IA, sejam as registradas pelo vídeo *in loco*, passam a compartilhar o mesmo espaço estético, o do vídeo. Ambas assumem uma mesma textura visual, a partir do momento em que as imagens de IA são impressas e passam a fazer parte do mundo material, onde são registradas pelo vídeo. Todavia, existe uma estranheza entre esses corpos, de diferentes naturezas em suas origens e esse choque é talvez o que coloca em evidência a noção de sobreposição, bem como a necessidade da intervenção humana e da realidade material na produção das imagens de qualquer natureza.

Como apontam autores como Matheus Viana Braz (2024) e Ricardo Fabrino (2023), a intervenção humana é ainda um recurso fundamental tanto na criação de produtos de IA, quanto na própria gênese dessa criação. Desde o processo de “ensinar” a máquina, onde a mão humana tanto “alimenta” quanto ensina; até o momento de escolha de imagens, tendências, caminhos,

⁷ No original: “*Comme s’il fallait en passer par la déconstruction et la réparation du passé pour réouvrir l’avenir. Chacune de ces fresques est une fenêtre sur un autre monde, une ville imaginaire qui revisite notre histoire et qui nous dit ce qu’elle aurait pu être, ce qu’elle pourrait être à l’avenir si nous nous émancipions des chaînes de la causalité*” (tradução nossa).

é necessário indicar ou comandar cada etapa da obra. Cabe à máquina o reconhecimento de padrões e o cálculo de probabilidade de cada elemento estar em uma imagem, através não apenas das informações contidas em bancos de dados, mas principalmente através do espaço latente dessas máquinas, que de forma opaca dita as possibilidades para a associação de dados. Na obra de Chatonsky, é essencial o processo de integração da história através da inclusão das imagens de arquivo da cidade do Havre.

Como explica Gaël Charbau, curador do evento *Un été au Havre*, em entrevista para o catálogo do evento e reproduzido no site de Chatonsky⁸ sobre a obra, a partir do banco de dados criado com as imagens históricas da cidade antes da Segunda Guerra, utilizou-se a ferramenta de IA com o intuito de produzir as novas imagens. Essas imagens, que carregam um passado conhecido, uma memória local, passam a ser reproduzidas segundo os comandos do artista, mas também, a partir dos cálculos da máquina. Contudo, como reforça Charbau, um outro elemento entra nessa matemática, as chamadas *alucinações* da máquina, termo usado hoje de forma mais ampla para definir a geração de resultados factualmente incorretos ou enganosos pela IA. Segundo ele, as imagens são reconstruídas e *alucinadas* pela máquina. Essa alucinação nos coloca diante das formas não reconhecíveis presentes também no segundo episódio, que se associam a uma versão do futuro. A imaginação de uma realidade não existente, uma ficção. Seria a alucinação o sonho da máquina?

Em 1968, Philip K. Dick fazia uma pergunta similar com seu livro, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Andróides sonham com ovelhas elétricas?), obra que deu origem ao filme *Blade Runner - O caçador de andróides* (Ridley Scott, 1982), em uma narrativa em que as máquinas pensam, sentem e matam.

Mas nesse sonho sonhado, as imagens que vemos seriam um sonho co-criado pelo artista e pela máquina? Aquilo que o artista imagina e que somente se completa com o braço digital da máquina e a partir de suas alucinações, elevando o nível de estranhamento. Os objetos criados, a maior parte deles em um roxo profundo, também resultado da alucinação, segundo Chatonsky, seriam como os andróides do filme de 1982, a quem reconhecemos pela semelhança, mas de quem nos afastamos ao mesmo tempo pela estranheza?

⁸ Disponível em: <https://chatonsky.net/havre-catalogue/>.

O efeito é ao mesmo tempo uma reconstrução da memória e uma desconstrução dela. Ou como descreve Chatonsky, “a história é produto desse incessante percurso entre a destruição e a reconstrução, a memória e o esquecimento”⁹ (CHATONSKY, 2023A).

No vídeo, o som é um importante elemento que contribui para o estranhamento: o som do vento que bate no drone, se mistura a outros ruídos, nos tirando do ambiente esperado para aquele espaço urbano revelado pela câmera. O vídeo parece assim, concentrar muitas das questões evocadas pela obra em seus diferentes episódios e particularmente tensionar a ideia de construção e desconstrução da memória; ou desmemória, já que, ao nos depararmos com imagens que evocam o passado, contudo imaginam um presente ou futuro alternativo, novas possibilidades de memória se estabelecem.

Os afrescos que revelam o que o artista chama de uma visão alternativa do Havre, mistura imagens em preto e branco, que geralmente incluem pessoas com vestimentas de diferentes épocas, ruínas e paisagens com formas roxas, às vezes amorfas, por outras, solidamente definidas. O roxo também se apresenta como tonalidade, que se sobrepõe a espaços e pessoas. Uma terceira camada é constituída pelas imagens coloridas, que também incluem pessoas, paisagens e ruínas e que, em geral, representam uma temporalidade diferente das imagens em preto e branco, causando um choque visual temporal imediato em cada afresco.

Ao falarmos de camadas, retomamos aqui a noção de verticalização da montagem (Eisenstein, 1990) da imagem, que, em cada painel, se apresenta como uma composição composta, com diferentes texturas visuais, que, em seus encontros parecem harmoniosos, os limites são quase indiscerníveis.

Em uma imagem em que uma mulher lê um livro no canto inferior esquerdo (FIG. 4), sua imagem é colorida, porém dessaturada, onde prevalece uma tonalidade verde, inclusive na pele da mulher e na roupa que ela veste, que poderíamos datar de um estilo posterior às grandes guerras. Ao seu lado, outra mulher dorme repousada em uma espécie de estrutura óssea, aparentemente nada confortável. Ao redor delas, uma figura arroxeadada e indiscernível em sua forma, lembrando em alguns aspectos, criaturas marinhas. O mar é outra camada da imagem, que se apresenta em preto e branco, acima da forma arroxeadada e acima de livros coloridos que jazem sobre pedras, também a cores. Ainda em preto e branco e em continuidade ao elemento marítimo, uma espécie de píer flutuante sustenta sobre o mar um homem e duas mulheres, os

⁹ No original: “*L’histoire est le produit de cet incessant parcours entre la destruction et la reconstruction, la mémoire et l’oubli*” (tradução nossa).

três vestidos com roupas do que parece ser um período pré-Guerra. Os elementos em preto e branco ainda se estendem pela imagem, formando juntamente com imagens coloridas o horizonte, onde ainda é possível vislumbrar prédios arroxeados e modernos, com fachadas arredondadas e um design futurista.



FIGURA 4 – Afresco

FONTE - <https://chatonsky.net/havre-1895-1944/>

Sob o impacto dessa imagem complexa e buscando compreender o processo do artista, nos deparamos com algumas questões sobre a natureza da obra e de sua gênese.

5. Impacto social e Imaginação Artificial

Como Chatonsky nos revela em entrevista para o catálogo da obra, reproduzida em seu site¹⁰, havia desde o início uma preocupação do impacto social dessa obra, particularmente em seus desdobramentos. Chatonsky menciona o projeto de uma série sobre a obra que será desenvolvida futuramente. Antes disso, no entanto, em 2022, ele cria um banco de dados com imagens do Arquivo Histórico do Havre e “treina” uma ferramenta de IA com essas imagens, em seguida, trazendo novas imagens para a máquina, essas do lugar atual.

¹⁰ Disponível em: <https://chatonsky.net/havre-catalogue/>.

O termo “treinar” é utilizado para o uso da IA justamente por se tratar de um modelo passível de uma espécie de “aprendizado”. Com a IA, torna-se possível ensinar a máquina a identificar e diferenciar formas como rostos, objetos, entre outros elementos. Trata-se do chamado “aprendizado profundo” de máquina, que funciona a partir das redes neurais através das quais a IA se estabelece e que são modelos computacionais que tentam mimetizar a forma humana de pensar. Quando falamos de IA generativa, nos referimos à capacidade da máquina de gerar novas formas (imagens, textos, sons etc). O que nos faz voltar a uma importante questão: Seria uma forma de a máquina imaginar?

Na gênese da produção ou geração de imagens, no entanto, está a presença humana, ou pelo menos de comandos (que podem vir de outras máquinas) que irão fazer a máquina relacionar os dados inseridos nela, com aquilo que ela “aprendeu”. Mas existe um momento em que a máquina sozinha irá “decidir”, “escolher” os caminhos para sua criação. Na arquitetura dos sistemas de IA, o espaço latente ocupa esse lugar de compreensão de dados através de algumas ações, como: reduzir os dados preservando o essencial, revelar padrões importantes escondidos e permitir gerar novos conteúdos a partir dessas representações. Isso se dá através da vetorização de dados no espaço latente, que é o processo de transformar informações (como textos, imagens ou sons) em vetores numéricos, dentro de uma representação abstrata criada por cada modelo, a partir de seu aprendizado. Nesse espaço, cada vetor codifica as características essenciais do dado, fazendo com que itens semelhantes fiquem próximos entre si, permitindo que os algoritmos comparem, busquem, classifiquem ou gerem novos conteúdos.

Mas é evidente que a obra de Chatonsky não é resultado de uma geração de um simples comando. A sobreposição de camadas, temporalidade e sentidos é a materialização de uma visualidade complexa, de natureza quase onírica, fruto conjunto da imaginação do artista e da imaginação da máquina. Será que poderíamos falar de uma “Imaginação artificial”?

Importante lembrar que a obra também é resultado de um certo “acaso”, um acaso desejado pelo artista, o da *alucinação* da máquina. Estamos caminhando aqui em um campo de muitas variáveis, onde o que realmente conhecemos é o resultado de um processo de criação que ousaria chamar de “ciborgue”, retomando o pensamento de Donna Haraway [1985] (2009), onde humano e máquina interagem para além de seus desejos e cálculos, mas também com suas imaginações e delírios. Apesar do desejo inicial do artista, por não controlarmos o que imaginamos, cria-se uma nova relação com a máquina e com a própria arte.

Chatonsky deseja o sonho da máquina como parte da obra, o abraça, o complementa, o alimenta. O resultado tampouco é o fim do processo, como o artista nos alerta, mas o início de uma nova relação, essa com o público, com a sociedade. Com o reconhecimento das memórias, com o estranhamento diante do que não reconhecemos, um complexo que podemos entender como uma “desmemória”.

6. Estranheza e desmemória

Jamais vu (nunca visto) é um fenômeno neuropsicológico caracterizado pela sensação temporária de estranheza ou desconhecimento em relação a uma situação, lugar, pessoa ou palavra que, racionalmente, fazem parte do seu mundo. É um sintoma que pode acometer pacientes com epilepsia, segundo a literatura médica, que momentaneamente experimentam como estranho aquilo que é familiar. Do ponto de vista psicológico, o *jamais vu* pode ser entendido como uma breve dissociação entre reconhecimento e percepção. Quando um estímulo se torna excessivamente repetitivo, intenso ou sobrecarregado, o sistema cognitivo pode “descolar” do sentido da experiência, produzindo estranhamento. Nesse sentido, ele funcionaria como uma espécie de mecanismo de suspensão, uma pausa involuntária que interrompe a automatização da percepção.

A experiência de perceber como estranho aquilo que deveria ser familiar oferece uma chave de leitura para compreender o regime sensível instaurado pelas imagens e sons gerados por inteligência artificial. Em vez de confirmar memórias, essas produções instauram uma fratura na percepção, deslocando o sujeito para um território onde reconhecimento e desconhecimento coexistem. Na obra de Grégory Chatonsky, esse efeito não é um acidente técnico, mas um dispositivo estético e epistemológico: a máquina produz vestígios plausíveis de um passado que nunca ocorreu, configurando uma memória sem experiência vivida. O estranhamento emerge, assim, como sintoma de uma nova condição das imagens, uma condição em que a especulação algorítmica gera realidades verossímeis e, ao fazê-lo, desestabiliza nossos critérios de autenticidade. Pode-se falar em desmemória: não a simples perda do passado, mas a produção de lembranças potenciais, estatisticamente prováveis e afetivamente convincentes, que transformam o campo da memória em um espaço incerto e compartilhado entre humanos e máquinas.

No projeto *La ville qui n’existait pas*, a experiência estética é atravessada por uma sensação particular e ainda incômoda de desmemória, não como simples esquecimento, mas como produção de lembranças instáveis da cidade, sem origem verificável. As imagens e

paisagens sonoras geradas por IA evocam uma cidade plausível, marcada por traços reconhecíveis de arquitetura, atmosfera e ambiência urbana, mas que jamais existiu enquanto experiência vivida. O espectador é colocado diante de um paradoxo: reconhece padrões formais, texturas e ritmos familiares, mas não consegue situá-los em sua própria memória.

Essa oscilação entre o familiar e o não-familiar produz um estranhamento sutil, próximo ao *jamais vu*: algo parece retornar, mas sem ter sido vivido. A desmemória surge justamente nesse intervalo, como se a obra instaurasse uma memória potencial, estatisticamente provável, porém ontologicamente incerta.

O papel do espaço latente é peremptório nesse processo. Como dimensão matemática interna aos modelos generativos, o espaço latente não organiza os elementos segundo camadas fixas ou narrativas lineares, mas por vetores de proximidade e probabilidade. Ali, imagens e sons são reduzidos a coordenadas abstratas, e suas relações tornam-se móveis, combinatórias e indefinidas. Ao serem atualizadas, essas camadas vetorizadas produzem composições que não pertencem inteiramente nem ao arquivo nem à imaginação humana, mas a um campo intermediário onde dados, memórias e projeções se cruzam.

Desse modo, a obra de Chatonsky evidencia que a IA não apenas representa o mundo: ela opera uma reconfiguração das condições da memória, dissolvendo fronteiras entre documento e ficção, passado e virtualidade. A cidade que “não existia” torna-se, paradoxalmente, uma presença sensível, um território onde a desmemória é o efeito estético de um real produzido pela especulação algorítmica.

A desmemória, diante disso, pode ser pensada não apenas como efeito estético ou perceptivo, mas como fenômeno político. Ao operar por generalizações probabilísticas, os modelos generativos reorganizam o passado em vetores estatísticos. Certas narrativas tornam-se mais prováveis; outras, menos visíveis. O espaço latente, frequentemente descrito como um campo neutro de combinações matemáticas, é, na realidade, estruturado pelos dados que o alimentam e que refletem desigualdades culturais, geográficas e linguísticas.

Os dados que servem como base para o treinamento de uma máquina podem apresentar limitações significativas, tanto em termos de consistência, quanto de abrangência, dependendo de questões de “como”, “quem”, “qual finalidade”, entre outras; deixando lacunas na representação da diversidade da produção cultural e científica global. Essa fragilidade evidencia vieses epistemológicos, permitindo que o modelo reflita privilégios de fontes e perspectivas majoritárias, reforçando padrões existentes e dificultando a captura de

conhecimentos marginalizados ou minoritários. Nesse sentido, especialmente para nós do sul global, o termo *datacolonialismo*, como nos esclarecem autores como Sérgio Amadeu da Silveira (2024) é uma realidade no cenário algorítmico, sobre o qual não entraremos propriamente em questão, mas que se torna importante identificar, para evitarmos reproduzir uma visão acrítica, ou que pregue qualquer ideia de neutralidade no uso da tecnologia.

Assim, quando uma obra como *La ville qui n'existait pas*, de Grégory Chatonsky, mobiliza o espaço latente próprio, criando seus próprios bancos de dados para produzir memórias plausíveis de uma cidade inexistente, ela também evidencia uma tensão: quem decide quais memórias são possíveis? Quais arquivos entram na modelagem? Quais ausências permanecem silenciosas?

Na perspectiva de Kate Crawford (2025), o espaço latente pode ser entendido como um território político invisível, onde o passado é reconfigurado segundo lógicas de captura, classificação e otimização. A desmemória, então, não é apenas uma instabilidade afetiva entre o familiar e o não-familiar, mas um efeito das estruturas também de poder que organizam o que vai ou não emergir como imagem, som ou narrativa. O esquecimento não é apenas falha; pode ser também produção sistemática de apagamentos, incorporada às arquiteturas técnicas que modelam o espaço latente.

Segundo Antoine Somaini (2025), a segunda metade de 2010, com a implantação dos diferentes tipos de linguagem GAN¹¹, foi decisivo para os artistas explorarem o espaço latente a partir de modelos da IA generativa. Esses artistas, entre eles Chatonsky, exercitavam as estratégias de aprendizado de máquinas que eles próprios constituíam. Em parte, eles conseguiam controlar o resultado das imagens e sons gerados com certa dose de imprevisibilidade que qualquer modelo de IA estabelece.

Controlar os espaços latentes é controlar o sentido e o alcance das imagens em um determinado ambiente cultural, assim como as conexões entre imagens e palavras, entre o visível e o dizível. É controlar as possibilidades de visualização ao traçar as fronteiras entre o que pode ser visto e o que não pode sê-lo. Isso confere o poder de impor estilos visuais e de impedir que os usuários se desvinculem deles (CHATONSKY, 2023).¹²

¹¹ GAN é a sigla para Generative Adversarial Network (*Rede Generativa Adversarial*), um de modelo de Inteligência Artificial usado para gerar novos dados (imagens, vozes, vídeos ou textos) que parecem reais.

¹² No original: “*Contrôler les espaces latentes, c’est contrôler le sens et la portée des images dans un environnement culturel donné, ainsi que les liaisons entre images et mots, entre le visible et le dicible. C’est contrôler les possibilités de visualisation en traçant les frontières entre ce peut être vu et ce que n’est pas l’être.*”

Ao descrever o trabalho *La quatrième mémoire (A quarta memória, 2025)*, de Grégory Chatonsky, Somaini (2025, pp. 49-51) destaca sua contribuição para a teoria dos espaços latentes, entendidos como o campo onde se reorganiza a massa hipertrófica e dispersa de traços culturais acumulados na web. O título da obra de Chatonsky alude diretamente ao conceito de *retenção terciária*, formulado por Bernard Stiegler (2018), que designa a memória exteriorizada em suportes técnicos, da escrita e da fotografia, aos bancos de dados e algoritmos contemporâneos. Diferentemente da retenção primária (ligada à experiência imediata) e da secundária (relativa à evocação subjetiva), a retenção terciária corresponde à inscrição material do passado em dispositivos que armazenam, classificam e reorganizam informações. Longe de ser neutra, essa exteriorização molda a percepção, participa da formação da consciência e constitui um campo estratégico de poder na era digital, na medida em que condiciona o que pode ser lembrado e projetado. *A quarta memória*, nesse contexto, indicaria um passo além: trata-se da transformação desses rastros já exteriorizados e acumulados na retenção terciária em vetores posicionados nos espaços latentes, onde podem ser continuamente reconfigurados por modelos de IA.

Não se trata apenas de armazenar o passado, mas de submetê-lo a operações probabilísticas que o fazem orbitar entre passados possíveis e narrativas contrafactuais, produzindo novas articulações entre memória, cálculo e imaginação. Observa-se, assim, o surgimento de uma modalidade inédita de realismo, baseada em simulações plausíveis. Esse realismo reconfigura a relação com os arquivos históricos e com as expectativas de futuro. Ao produzir versões possíveis do que não ocorreu, ele opera em chave contrafactual. Tal dinâmica fragiliza os critérios tradicionais de autenticidade. As fronteiras entre criação e documento tornam-se instáveis. Com isso, deslocam-se também os fundamentos epistemológicos que sustentavam a confiança nos indícios de verdade.

Considerações finais

Em entrevista ao site Le MOOC (Massive Online Open Course)¹³, Grégory Chatonsky fala da apropriação da arte pela sociologia e de como a arte pode ficar refém dessa condição.

Ce qui confère le pouvoir d'imposer des styles visuels et d'empêcher les utilisateurs de s'y soustraire" (tradução nossa).

¹³ Disponível em: <https://moocdigital.paris/cours/limagination-artificielle/vies-dartiste>.

Segundo ele, não devemos nos limitar a um discurso crítico sobre técnica, mas sim propor possibilidades alternativas. Não se pode paralisar diante da inteligência artificial, é preciso experimentar, propor novos usos e se insurgir contra o poder. Fiel a esta lógica, *La ville qui n'existait pas*, se inscreve como prática crítica exemplar. Longe de aderir tanto ao entusiasmo utópico quanto ao alarmismo distópico em torno da IA — dualidade apontada por Kate Crawford —, Chatonsky explora a inteligência artificial como campo de tensão histórica, estética e política. Sua obra não celebra a substituição do humano nem encena sua obsolescência, mas evidencia como memória, técnica e imaginação já se encontram imbricadas.

A obra de Chatonsky desloca profundamente a noção de criador como instância soberana e centralizadora, propondo antes uma figura híbrida: o criador-cocriador. Ao explorar ficções, Chatonsky evidencia que a imaginação contemporânea emerge do entrelaçamento entre cérebro, redes e algoritmos. A criação deixa de ser expressão exclusiva de uma interioridade humana e passa a se configurar como processo distribuído, no qual dados, fluxos digitais e modelos de IA participam ativamente da gênese da obra. O artista não abdica de sua agência, mas a reconfigura: ele projeta dispositivos, define condições, orienta vetores, enquanto a máquina recombina, infere e desdobra possibilidades. Na mesma entrevista citada acima, Chatonsky diz não abrir mão do seu lugar de artesão e comenta com o entrevistador que machuca as mãos como um escultor ao trabalhar com suas obras.

Os vídeos produzidos para os primeiros episódios de *La ville qui n'existait pas* expandem as instalações físicas para vídeos. Os grandes afrescos aplicados nos prédios do Havre são transpostos para o ambiente digital, encenando o encontro inquietante entre realidade e possibilidade. Ao sobrevoar os painéis com imagens de drone, as filmagens evidenciam a sobreposição entre passado conhecido e passado hipotético, reconstrução e alucinação algorítmica, tensionando memória e desmemória. As imagens, cocriadas por IA a partir de bancos de dados históricos e marcadas por formas e tonalidades insólitas revelam tanto o cálculo probabilístico do espaço latente quanto as chamadas *alucinações* da máquina, integradas ao processo artístico. O resultado é uma montagem vertical eisensteiniana de camadas temporais e estéticas em preto e branco, cor, ruína, figura humana, formas amorfas que dissolve fronteiras entre documento e ficção, exigindo a intervenção humana em todas as etapas e convocando o espectador a assumir o papel de arqueólogo de futuros possíveis. Entre destruição e reconstrução, os vídeos condensam a reflexão central da obra: a história como

percurso instável entre memória e esquecimento, onde o imaginário técnico reabre o passado para reinventar o porvir.

A desmemória deixa de ser apenas uma perturbação perceptiva análoga ao *jamais vu*, e revela sua dimensão estrutural: ela emerge quando o passado, convertido em dados e vetores, passa a ser continuamente recalculado no interior dos espaços latentes. A memória já não é apenas registrada, mas transformada em matéria plástica submetida a operações probabilísticas que reorganizam hierarquias, intensidades e visibilidades. O que se apresenta como lembrança plausível pode ser, na verdade, o efeito de uma modelagem estatística que privilegia certos padrões e obscurece outros. A desmemória torna-se, então, não apenas efeito estético de estranhamento, mas sintoma de uma reorganização técnica da memória coletiva. Entre cálculo e imaginação, joga-se uma disputa silenciosa sobre os limites do visível e do dizível, e, consequentemente, sobre formas possíveis de futuro.

Por fim, Grégory Chatonsky pode controlar o espaço latente de sua obra sobre o Havre ao construir e alimentar seu próprio banco de dados, delimitando assim o campo de dados que orienta as recombinações algorítmicas. Esse território maquínico constitui um lugar político invisível, onde se decide de forma vetorizada e probabilística quais passados serão reiterados e quais permanecerão ausentes. Ao selecionar arquivos, imagens e rastros culturais específicos da cidade, o artista exerce um controle cultural e identitário sobre o horizonte do possível, modulando as memórias que poderão emergir como verossímeis. Ainda que a máquina introduza variações e *alucinações*, o perímetro simbólico está previamente traçado por essa curadoria técnica. A desmemória, nesse contexto, não é apagamento puro, mas efeito de um enquadramento: aquilo que não integra o espaço latente simplesmente não pode retornar como imagem. Controlar o espaço latente, portanto, é também disputar a construção identitária do passado e, por extensão, as formas imagináveis de futuro.

REFERÊNCIAS

- BEIGUELMAN, G. Máquinas companheiras. **Revista Morel**, nº 7, vol. 1, 2023, pp. 75-85.
- BRAZ, M. V.; TUBARO, P.; CASILLI, A. Fabricar os dados: o trabalho por trás da Inteligência Artificial. FESTI, R.o; NOWAK, J. **As novas infraestruturas produtivas: Digitalização do trabalho, e-logística e indústria 4.0**, São Paulo: Boitempo, 2024, pp.105-120.
- BRIDLE, J. **Modos de ser**: Animais, plantas, máquinas: a busca por uma inteligência planetária, 2022.

CHATONSKY, G. **Deep Dream: The Network's Dream**. SubStance 45, no. 2, 2016: pp. 61–77. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.1353/sub.2016.0022>. Acesso em: 22 de fevereiro, 2026.

_____. **La Ville qui n'existait pas 1 (1895-1971)** - Le Havre, FR, 2023. Disponível em: <https://chatonsky.net/havre-1/>. Acesso em: 23 fevereiro, 2026.

CRAWFORD, K. **Atlas da I.A.: poder, política e os custos planetários da inteligência artificial**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2025.

DICK, P. K.. **Do androids dream of electric sheep?** New York: Ballantine Books, 1975.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Trad. de Teresa Otoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

HARAWAY, D. **Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX [1985]**, _____; KUNZRU, Hari. **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, pp: 35-109.

MENDONÇA, R. F.; FILGUEIRAS, F.; ALMEIDA, V. A. F. **Algorithmic institutionalism: The changing rules of social and political life**. Oxford: Oxford University Press, 2023.

SILVEIRA, S.. Neocolonialismo ou imperialismo de dados? As novas veias abertas da América Latina?. Birle, P. (coord); Windus, A. (coord.). **Localización: Conocimiento, poder y transformación digital en América Latina**, 2024, pp. 61-73.

STIEGLER, B. **La Technique et le Temps 2: La Désorientation**. Paris: Fayard, 2018.