

2025

**Guilherme Soares  
Alberto**

**As Histórias da Inteligência Artificial Generativa  
– O Caso do ChatGPT**



2025

**Guilherme Soares  
Alberto**

**As Histórias da Inteligência Artificial Generativa  
– O Caso do ChatGPT**

Projeto apresentado ao IADE - Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia,  
para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção  
do grau de Mestre em Comunicação Audiovisual e  
Multimédia realizada sob a orientação científica do  
Doutor Octávio Manuel Rodrigues Alcântara, professor  
auxiliar do IADE-UE



## **Agradecimentos**

Começo por agradecer à minha esposa e família por todo o apoio ao longo deste trabalho, que me encorajaram a chegar até ao fim, mesmo nos momentos mais difíceis.

Agradeço ao meu orientador Doutor Octávio Alcântara que me ajudou e orientou durante o desenvolvimento deste projeto, especialmente na fase final.

Por fim, um agradecimento ao IADE por me ter dado oportunidade de realizar este curso.



## **Palavras-chave**

Inteligência Artificial Generativa; Histórias; Narrativa; Narratividade; ChatGPT; Prompt; Narração; Audiovisual.

## **Resumo**

Este artigo tem como objetivo explorar as histórias por detrás das criações de imagens da Inteligência Artificial Generativa e que tipo de narrativas são utilizadas para descrever as mesmas.

Para o desenvolvimento deste trabalho realizou-se um projeto onde se propõe gerar imagens através da ferramenta *ChatGPT*, apresentar essas imagens à mesma, questionar que narrativa a ferramenta dá a cada imagem proposta e usar a narrativa gerada como comando para criar novas imagens. Na parte prática deste projeto, de forma a humanizar o mesmo, ainda que um olhar menos atento não descobrisse o método utilizado na criação, a abordagem foi efetuar a locução das narrativas obtidas pela Inteligência Artificial e criar pequenos vídeos onde as imagens, a narração e outros elementos sonoros se juntam de forma a criar uma narrativa audiovisual completa.

Assim pretende-se explorar a criatividade visual e narrativa do *ChatGPT*, por analisar uma possível simbiose e procurar entender a execução deste processo.



**Keywords**

Generative Artificial Intelligence; Stories; Narrative; Narrativity; ChatGPT; Prompt; Narration; Audiovisual.

**abstract**

This article aims to explore the stories behind the creation of images by Generative Artificial Intelligence and what type of narratives are used to describe them.

To develop this work, a project was carried out in which it was proposed to generate images through the *ChatGPT* tool, present these images to it, question what narrative the tool gives to each proposed image and use the generated narrative as a command to create new images. In the practical part of this project, in order to humanize it, even if a less attentive look would not discover the method used in the creation, the approach was to voice over the narratives obtained by the Artificial Intelligence and create short videos where the images, narration and other sound elements come together to create a complete audiovisual narrative.

Thus, the aim is to explore the visual and narrative creativity of *ChatGPT*, by analyzing a possible symbiosis and trying to understand the execution of this process.



# Índice

Índice de Figuras .....	vi
Índice de Abreviaturas .....	vii
<b>1. Introdução.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Objetivos .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Metodologia.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Fundamentação teórica e estado da arte .....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 Histórias – Narrativas e Narratividade.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Inteligência Artificial Generativa.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 Linguagem dos <i>Prompts</i>.....</b>	<b>9</b>
<b>3. Projeto Audiovisual e Exploração de Gêneros Narrativos com ChatGPT .....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 Ação.....</b>	<b>15</b>
<b>3.2 Aventura .....</b>	<b>19</b>
<b>3.3 Comédia .....</b>	<b>23</b>
<b>3.4 Drama .....</b>	<b>27</b>
<b>3.5 Fantasia.....</b>	<b>31</b>
<b>3.6 Ficção Científica .....</b>	<b>35</b>
<b>3.7 Musical.....</b>	<b>39</b>
<b>3.8 Terror.....</b>	<b>43</b>
<b>3.9 Thriller.....</b>	<b>47</b>
<b>4. Projeto “Histórias” .....</b>	<b>51</b>
<b>5. Conclusão .....</b>	<b>59</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>60</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>62</b>

## Índice de Figuras

Figura 1.....	15
Figura 2.....	17
Figura 3.....	17
Figura 4.....	18
Figura 5.....	19
Figura 6.....	21
Figura 7.....	21
Figura 8.....	22
Figura 9.....	23
Figura 10.....	25
Figura 11.....	25
Figura 12.....	26
Figura 13.....	27
Figura 14.....	29
Figura 15.....	29
Figura 16.....	30
Figura 17.....	31
Figura 18.....	33
Figura 19.....	33
Figura 20.....	34
Figura 21.....	35
Figura 22.....	37
Figura 23.....	37
Figura 24.....	38
Figura 25.....	39
Figura 26.....	41
Figura 27.....	41
Figura 28.....	42
Figura 29.....	43
Figura 30.....	45
Figura 31.....	45
Figura 32.....	46
Figura 33.....	47
Figura 34.....	49
Figura 35.....	49
Figura 36.....	50
Figura 37.....	52
Figura 38.....	54
Figura 39.....	55
Figura 40.....	56
Figura 41.....	56
Figura 42.....	58

## **Índice de Abreviaturas**

IA – Inteligência Artificial

IAG – Inteligência Artificial Generativa

ChatGPT – Chat Generative Pre-trained Transformer

WAV – Waveform audio format

MP4 – MPEG-4 Parte 14 (Motion Picture Experts Group 4)

Full HD – Full High Definition (1920x1080)

## 1. Introdução

Este trabalho situa-se na interseção entre narrativas e imagens, por explorar esta relação no contexto das criações geradas por Inteligência Artificial Generativa tendo como caso de estudo e experimentação a ferramenta *ChatGPT*. Com a disponibilidade deste tipo de ferramentas para uso comum na geração de textos e imagens, e com a popularidade dos mesmos, este estudo pretende verificar como possibilidade se a Inteligência Artificial é capaz de realizar um trabalho de criação de histórias e como esse trabalho pode auxiliar os seus utilizadores em processos de criação de conteúdo.

Este projeto não tem como propósito compreender o complexo funcionamento da ferramenta *ChatGPT* e da Inteligência Artificial Generativa. Antes o foco é a perceção e análise do resultado das imagens e a relação que estas têm com o comando gerador utilizado (texto-para-imagem). Para além disso, o processo descritivo de geração imagem-para-texto, é um outro ponto a compreender e experimentar.

### 1.1 Objetivos

O objetivo principal: saber se a ferramenta *ChatGPT* consegue demonstrar criatividade visual e narrativa? A partir dos resultados obtidos selecionar e transpor os mesmos para o desenvolvimento de um projeto audiovisual em que os resultados práticos sejam alojados online. Procurar-se-á com isto entender a execução deste tipo de processo, identificar as possíveis limitações e potencialidades do *ChatGPT*, bem como verificar a possível simbiose com os meios de criação de conteúdo como facilitador no gerar de novas formas de contar histórias. Em síntese como questões secundárias: qual a capacidade da Inteligência Artificial na criação de narrativas e de produções visuais? Como é que a Inteligência Artificial Generativa interpreta por escrito uma imagem gerada pela mesma ferramenta? Será que ferramentas de Inteligência Artificial Generativa são capazes de descrever as suas próprias criações visuais?

## 1.2 Metodologia

Para analisar este tema optou-se por realizar um projeto através de um método de experimentação e exploração, baseado nos trabalhos desenvolvidos por Duque-Pereira e Moura (2023) e por Nascimento e Vidsiunas (2023). O método concreto utilizado é pesquisa-criação, uma metodologia cada vez mais recorrente em design, cinema, artes e audiovisual. Este conceito é introduzido por Chapman e Sawchuk (2012) como uma forma expandida de conhecimento, onde se destaca o papel do investigador como artista-intelectual. Seguindo esta base, o ato criativo é reconhecido como uma forma legítima de produção de conhecimento.

A partir desta metodologia, o processo criativo não é apenas o resultado da pesquisa, é parte integrante da própria investigação. A criação do projeto audiovisual é acompanhada de uma análise crítica sobre o processo criativo que lhe dá origem acompanhada de referências teóricas e escolhas estéticas.

Esta metodologia apresenta certas características que a definem, tais como: a integração da teoria com a prática; a criação da obra por parte do próprio investigador; a documentação e análise do processo criativo; a ênfase na experimentação e na experiência. Tal como afirmam Chapman e Sawchuk sobre a produção da obra artística “a pesquisa-criação articula a produção de uma obra artística com a produção de conhecimento reflexivo, onde o processo de criação é tanto o meio quanto o objeto da pesquisa.” (2012, p. 5).

Outros autores como Candy e Edmonds (2018) defendem que, a prática artística pode ser uma fonte de novos conhecimentos, desde que esta seja contextualizada e documentada. Numa outra visão, Borgdorff (2012) defende que o conhecimento produzido por práticas artísticas deve ser validado pela própria lógica da arte e não por padrões exclusivamente científicos. Fundamentos que vão ao encontro da metodologia.

Um projeto de pesquisa-criação possui três camadas:

- A criação da obra, que conta com a elaboração de um produto audiovisual. Aqui o projeto artístico não é apenas um "resultado", mas sim parte do caminho de investigação.

- A documentação do processo, onde são realizados registos contínuos do trabalho. Todas as decisões criativas são também contextualizadas.
- A reflexão teórico-crítica, onde é feita uma análise do processo criativo tendo em conta as referenciais teóricas. Discussão das descobertas e transformações ocorridas durante a criação.

## 2. Fundamentação teórica e estado da arte

A Inteligência Artificial Generativa está a redefinir a forma como as histórias são criadas, contadas e experienciadas. Ferramentas como o *ChatGPT* enquanto modelo de linguagem generativa veio permitir que a Inteligência Artificial consiga produzir conteúdos que identificamos como estando imbuídos de originalidade, pondo à prova ideias tradicionais de criatividade e de autoria. Embora estas ferramentas criem conteúdos novos, a narrativa continua a ter origem no humano, tendo como base os dados introduzidos, intenções e interpretações.

Segundo Wolf, "o homem pode de facto ser definido como um "animal contador de histórias"" (2003, p. 185) e é a partir desta definição que é possível compreender que a forma como descrevemos a nossa vida está completamente associada à forma narrativa. É através do nosso passado que contamos histórias que são construídas a partir de processos narrativos. "Parece que não temos outra maneira de descrever o "tempo vivido" a não ser na forma de uma narrativa". (Bruner, 2004, p. 692). Ainda segundo Wolf podem ser utilizados outros meios ou medias como narrativa:

As artes visuais têm diversas possibilidades de induzir o espectador a aplicar uma narrativa visual, sejam elas de tipo intrínseco (a representação de um mundo narrativo sem recorrer a outros meios) ou de tipo extrínseco (o uso de ajudas de representação narrativa de outras medias) (2003, p. 189).

Entender a história por de trás da narrativa visual pode ser um processo complicado de entender, no entanto, ao possuir outros meios complementares, auxilia a compreensão narrativa da imagem e aumenta a capacidade de aproximação à mesma.

Cabe a cada usuário educar a Inteligência Artificial de forma que esta tenha a capacidade de representar o mundo em que vivemos e que chamamos de nosso. A criatividade torna-se assim um fator essencial no que toca à nossa interação com este tipo de ferramentas. Como no é apresentado por Röhe e Santaella:

Os resultados só serão satisfatórios se a pessoa que opera o sistema tiver uma visão imaginativa e com capacidade criativa de ajustamento progressivo da imagem até seu nível de refinamento. Se os artistas e suas obras não “educarem” as IAs, estas não irão passar de uma ferramenta limitada e até mesmo simplória (2023, p. 88).

“Imagens que fazem parte deste treinamento são decodificadas visualmente em seus pixels e descritas textualmente, criando uma relação que possibilita a combinação e produção de novas imagens a partir de comandos textuais humanos (texto-para-imagem)” (Duque-Pereira & Moura, 2023, p. 2). A forma como descrevemos a nossa vida está completamente associada à forma narrativa.

Tal como a realidade do nosso mundo influencia as narrativas, as narrativas também conseguem influenciar essa mesma realidade. Todas as experiências, ideologias e desejos das narrativas podem ser transportados para a nossa realidade sendo nós o veículo. Mas com várias narrativas presentes na nossa vida, tornasse um desafio perceber como elas afetam o nosso cotidiano. “A tarefa intimidadora que permanece agora é mostrar em detalhes como, com exemplos particulares, a narrativa organiza a estrutura da experiência humana - como, em resumo, "a vida imita a arte" e vice-versa” (Bruner, 1991, p. 20). Para complementar esta ideia, o autor Mioto também afirma por dizer, “a arte se reinventa pelas tecnologias e se complementa no demonstrar de seus processos no seu próprio fazer.” (2023, p. 56).

## 2.1 Histórias – Narrativas e Narratividade

O ato de narrar é de extrema importância para o legado do homem, quer como indivíduo, quer como espécie. Segundo a autora Cândida Gancho, “narrar é uma manifestação que acompanha o homem desde sua origem.” (2004, p. 4) e que “muitas são as possibilidades de narrar, oralmente ou por escrito, em prosa ou em verso, usando imagens ou não” (2004, p. 4). Graças à variedade e à versatilidade das narrativas, é possível que elas existam de diversas formas. Todas elas com o mesmo propósito, de contar uma história. Outros dois autores indicam que a narrativa é constituída de estruturas:

A narrativa é o nome para um conjunto de estruturas linguísticas e psicológicas transmitidas cultural e historicamente, delimitadas pelo nível do domínio de cada indivíduo e pela combinação de técnicas sócio comunicativas e habilidades linguísticas e, de forma não menos importante, por características pessoais como curiosidade, paixão e, por vezes, obsessão. (Brockmeier & Harré, 2003, p. 526).

Através desta descrição, é possível entender como as narrativas estão enraizadas no ser humano e como estas são únicas para cada indivíduo.

As narrativas têm o poder de nos transportar para dentro de outras vidas reais, mas também ficcionais. “A narrativa deixa de ser vista como um mero recontar de eventos para ser entendida como algo que entrou na biografia do falante e que é avaliado emocional e socialmente, transformando-se em experiência” (Paiva, 2008, p. 2). Estas experiências são as peças para a construção narrativa e, por sua vez, para a criação de histórias.

As narrativas das histórias não carecem da lógica e dos factos, apenas carecem da necessidade de elas serem contadas e aceitadas. “Narrativas são uma versão de realidade cuja aceitabilidade é governada apenas por convenção e por "necessidade narrativa", e não por verificação empírica e precisão lógica, e, ironicamente, nós não temos nenhuma obrigação de chamar as histórias de

verdadeiras ou falsas” (Bruner, 1991, p. 4). Compreender que as narrativas são maneiras de dar sentido às nossas experiências e que não precisam de corresponder diretamente a uma “verdade objetiva” é a base desta ideia.

O filósofo Galen Strawson afirma que “o paradigma de uma narrativa é uma história convencional contada em palavras.” (2004, p. 439). As narrativas navegam por nós através da comunicação. Quer seja uma comunicação oral ou escrita, palavras são um elemento essencial para este processo.

Para o historiador Hayden White (1980, p. 5) a “narrativa pode muito bem ser considerada uma solução para um problema de preocupação humana, nomeadamente, o problema de como traduzir o conhecimento em contando.” A narrativa não é apenas uma forma de contar histórias, é também uma estratégia essencial para que se possa transformar conhecimento em uma forma mais significativa e compreensível. As narrativas são capazes de resolver um problema humano fundamental: como comunicar e organizar informações de maneira que façam sentido para nós. A ideia de que o conhecimento por si só pode ser abstrato e desarticulado alinhasse com este ponto de vista. Mas quando é construído através de uma estrutura narrativa, ele se torna impactante e acessível.

No que toca à narratividade, esta poderá ser entendida como uma qualidade do discurso reconstrutor desse universo e ser atualizada pelo processo da leitura. “A narratividade vive entre os processos unicamente articulados pelo gênero: acional e comunicativo, contado e sequência de narração/leitura” (Sternberg, 2001, p. 117).

Também para Strawson (2004, p. 443) “contar histórias implica encontrar formas, e contar histórias, além de encontrar formas, é certamente suficiente para a narratividade.” Sugere que apenas o ato de contar histórias já garante a presença da narratividade. Para contar histórias é necessário organizar ideias e eventos de uma forma coerente, encontrando estruturas e conexões que depois dão sentido à narrativa.

A narrativa é construída com inspiração ou referência da vida que existe no mundo real. No entanto, as narrativas têm o poder de afetar esses elementos da sua construção, ao ponto de os alterar ou até mesmo de criar ideias novas. Por um lado, usamos narrativas para organizar e representar a vida, por outro, a forma como vivemos e interpretamos a realidade é influenciada

pelas narrativas que construímos. Jerome Bruner (2004) sugere que a narrativa não é apenas um reflexo da realidade, mas também uma força ativa na construção dela e que o que vemos como "real" muitas vezes já está filtrado por estruturas narrativas que internalizamos, tornando difícil de separar completamente a vida das histórias que contamos sobre ela. Segundo o autor, “a narrativa imita a vida, a vida imita a narrativa.” (Bruner, 2004, p. 692).

## **2.2 Inteligência Artificial Generativa**

A Inteligência Artificial representa a chegada da quarta revolução industrial, o que implica a chegada de algo completamente novo e alternativo que provoca uma mistura de sentimentos por parte da sociedade. Estes sentimentos foram sentidos também em revoluções anteriores e foram com o passar do tempo ultrapassados. “A massificação do uso da Inteligência Artificial Generativa, a partir de 2022, com a disponibilização de ferramentas para uso comum na geração de textos e imagens, têm despertado preocupações e entusiasmos” (Duque-Pereira & Moura, 2023, p. 1).

De uma forma geral, “as IA são treinadas para cumprir tarefas e encontrar soluções a partir do reconhecimento de padrões nas informações e dados com que são constantemente alimentadas” (Moura & Braga, 2023, p. 3). É desta forma que também a Inteligência Artificial Generativa aprende e executa as suas tarefas. Sem uma base de dados por onde se possa guiar, não consegue produzir conteúdo.

Cada imagem gerada por Inteligência Artificial ajuda o seu crescimento como ferramenta. É a partir desse treino que aprende e melhora o seu funcionamento e os seus resultados. “Dentro do sistema operacional da Inteligência Artificial (IA) uma das formas que existem de treinar a máquina é por meio das redes neurais artificiais - lembremos que a IA tem por objetivo de se assemelhar a mente humana” (Mito, 2023, p. 15).

“O que difere uma IA generativa é sua capacidade de aprendizado não supervisionado utilizando complexos modelos de aprendizagem de máquina” (Moura & Braga, 2023, p. 3). A Inteligência

Artificial Generativa possui vários parâmetros e treiná-la requer uma enorme quantidade de dados, capacidade de processamento computacional e infraestruturas, como Moura e Braga referem:

Para produzir resultados cada vez mais satisfatórios, as IA generativas de imagens precisam aumentar continuamente seus bancos de dados, permitindo ao algoritmo aprender a criar imagens de diversas formas podendo, neste processo, desconstruir e reconstruir a imagem base para ampliar as possibilidades de composição ou estilo (2023, p. 4).

Quanto mais dados a Inteligência Artificial Generativa possuir melhor será a sua resposta. Cabe ao ser humano utilizar este tipo de ferramentas continuamente para que todas as informações e dados sejam ensinados à máquina.

Existem várias ferramentas de Inteligência Artificial que facilitam o processo de criação de imagens criativas. Mesmo utilizando a ferramenta mais avançada, o melhor resultado não é garantido se não existir um conhecimento técnico por de trás das indicações fornecidas à máquina. “Ter a melhor ferramenta não significa que iremos obter o melhor resultado possível, é necessário que se realizem experimentos para que possamos entender qual é o seu máximo” (Mioto, 2023, p. 22).

Obras visuais criam emoções dentro do ser humano. Usando este tipo de ferramentas de Inteligência Artificial Generativa é possível estimular a nossa visão acabando por criar uma relação emotiva com a imagem. “Integrar informações visuais nesse processo de codificação não apenas oferece uma representação mais rica do conteúdo, mas também se relaciona com a ideia de que a experiência emocional é um elemento crucial para a consolidação da memória” (Nascimento & Vidsiunas, 2023, p. 554).

As Inteligências Artificiais Generativas são ferramentas e como todas as ferramentas existem para ajudar o ser humano. Uma ferramenta criativa que cabe a nós aprender para que lhe possamos dar o melhor uso possível. “Em vez de ver a IAG como uma ferramenta que simplesmente reproduz a intenção humana, podemos começar a compreendê-la como uma entidade colaborativa que traz sua própria perspectiva e contribui com nossa criatividade” (Duque-Pereira & Moura, 2023, p. 15).

“Até agora, as leis de direito autoral foram criadas para proteger obras criadas por seres humanos. No entanto, a automação da criação artística apresenta questões legais distintas que precisam ser abordadas” (Silva, 2023, p. 12). O direito autoral é o que defende a criação do artista. Considerando que o processo de gerar imagens com Inteligência Artificial é criar arte, é necessário compreender de que forma é possível criar leis que protejam estes artistas digitais e os seus trabalhos.

A internet e as redes sociais trouxeram consigo uma grande cultura visual e a Inteligência Artificial passa a entrar nesta cultura como mais uma forma de criação de conteúdo. Consegue promover objetos criativos e diversificados que vai ao encontro dos desejos da sociedade moderna. Uma sociedade que vive constantemente a tentar encontrar coisas novas, diferentes e inovadoras. Segundo os autores Nascimento e Vidsiunas, “vivemos em uma era de tecnologia, onde o apelo visual é uma linguagem universal e a interconexão digital é a norma.” (2023, p. 554).

### **2.3 Linguagem dos *Prompts***

Um "*prompt*" é uma descrição textual ou uma frase que se fornece à ferramenta para orientar a criação de uma imagem específica. É o ponto de partida para a IA entender o que se quer visualizar e, em seguida, produzir uma imagem baseada nessa descrição (Nascimento & Vidsiunas, 2023, p. 552).

Para os autores acima citados o "*prompt*" torna-se a base para a criação de imagens geradas por Inteligência Artificial. Não existindo esta linguagem de fundação a Inteligência Artificial não tem como se orientar para a execução da tarefa.

A ação da escrita humana é obrigatória para o funcionamento deste tipo de ferramentas. Qualquer pessoa pode operar. No entanto é necessário compreender a linguagem da máquina de forma a conseguir os melhores resultados. “Deve-se prestar atenção nas já existentes comunidades online para o ecossistema criativo da produção de imagens geradas a partir de textos e o surgimento de um novo campo de prática textual chamado engenharia – ou design - de *prompt*” (Duque-Pereira

& Moura, 2023, p. 2). *Prompt* é uma linguagem para sabermos comunicar com as ferramentas de Inteligência Artificial Generativa. Para que a possamos dominar é importante aprendê-la.

Este é também a opinião de Röhe e Santaella “A IA Generativa de imagem (...) requer maior detalhamento, bagagem cultural e/ou domínio de técnicas para se alcançar o mesmo resultado” (2023, p. 76). De acordo com os autores mesmo sendo uma ferramenta acessível para qualquer tipo de usuário, apenas aqueles que têm o conhecimento mais correto de como comunicar com a máquina conseguiram atingir melhores resultados. No entanto espera-se que com o desenvolvimento dos próprios modelos de Inteligência Artificial a necessidade de *prompts* complexos venha a diminuir. Espera-se que o presente trabalho possa servir para aferir esta mesma opinião.

Trabalhar com imagens geradas por Inteligência Artificial mostra ser uma grande incógnita no que toca aos seus resultados. Dai resulta um dos fascínios de trabalhar com este tipo de ferramentas. Por de trás de cada *prompt* existe como que um mistério, tal como Mito refere: “Podemos perceber que há limitações e complicações para o desenvolvimento da imagem, e como uma caixa de surpresas, o solicitado não necessariamente será o desejado, o que nos faz aprender a lidar com o inesperado” (2023, p. 57).

A linguagem de *prompt* tem requerido uma descrição bastante pormenorizada. Quanto mais detalhes tiverem presentes na frase, melhor a Inteligência Artificial Generativa produzirá a obra visual. Dai que Duque-Pereira e Moura afirmem “O principal foco ao elaborar um *prompt* deve ser em detalhar "o que" e "onde". É essencial especificar o que se deseja, descrevendo aspetos como sujeitos, objetivos, iluminação, ambientes, cores, sentimentos e composição geral da cena” (2023, p. 5).

Estes tipos de ferramentas não são autónomos. Sem a ação humana para dar as ordens corretas, a Inteligência Artificial deixa de poder exercer as suas funções. Mesmo quando funciona, é necessário termos um pensamento crítico da solução que a ferramenta apresentou para o nosso pedido, pois pode criar conteúdo que pode levar para o erro ou a falácias. Neste sentido percebemos a preocupação de Röhe e Santaella:

Há, portanto, limitações nesses sistemas de IA Generativas, inclusive temporais, não sendo possível esperar serviços de “oráculo” ou “gênio da lâmpada” no atendimento a quaisquer desejos, sobretudo daqueles sem conhecimento técnico-profissional ou daqueles que simplesmente não sabem o que e como perguntar. Disso se conclui que muita atenção deve ser dada aos comandos gerados por humanos, pois é deles que dependem as respostas a serem obtidas (2023, p. 88).

### **3. Projeto Audiovisual e Exploração de Gêneros Narrativos com ChatGPT**

Neste capítulo damos início ao projeto audiovisual com base na utilização da ferramenta *ChatGPT*. Por uma questão de experimentação e confirmação de resultados por parte do modelo de linguagem vão ser utilizadas aproximações aos gêneros narrativos mais usuais em cinema e televisão. Este trabalho é constituído na prática pelo desenvolvimento de nove objetos audiovisuais, a serem alojados numa mesma plataforma digital, de carácter social.

A decisão de não realizar nenhum tipo de comunicação externa do projeto foi pensada de forma intencional. O foco esteve sempre no processo criativo, dando prioridade ao desenvolvimento interno e artístico do projeto, sem a pressão externa da promoção ou divulgação imediata. Também se optou por respeitar o ritmo natural deste trabalho, permitindo que crescesse de forma orgânica e sem a interferência de expectativas externas. Por fim, como o projeto tem uma dimensão mais íntima e experimental, a não comunicação ajudou a manter a autenticidade e a liberdade criativa. Reconhece-se que se tivesse sido exteriorizado permitiria obter dados a serem tratados de modo qualitativo, por exemplo através de um questionário, o que por certo levaria a outras questões e interpretações fora do âmbito deste projeto. Como exemplo questões de aceitação ou não da utilização de ferramentas generativas.

O projeto consiste em três etapas principais, a seguir descritas:

- **A primeira etapa** pretende explorar as potencialidades da Inteligência Artificial Generativa para a criação de imagens associadas a um determinado gênero narrativo, como é capaz de criar uma história tendo como base a imagem gerada e, usando essa história como *prompt*, que imagens são geradas. Para isso, a ferramenta *ChatGPT* foi a escolhida devido ao facto de ser capaz de gerar tanto texto como imagem, por ser de fácil acesso e gratuito. Para a explorar de uma forma mais alargada as histórias, foram trabalhados nove tipos de gêneros narrativos: Ação, Aventura, Comédia, Drama, Fantasia, Ficção Científica, Musical, Terror e Thriller (Nogueira, 2010). Em sentido de verificação foi pedido ao *ChatGPT* para efetuar um resumo de cada género narrativo utilizado, sendo usado como *prompt* “Em resumo, explica o género narrativo de (Ação, Aventura, Comédia, Drama, Fantasia, Ficção Científica, Musical, Terror, Thriller)”.

- Ação: é um tipo de narrativa focado principalmente em eventos rápidos, intensos e cheios de movimento, como lutas, perseguições, confrontos e situações de perigo. O objetivo principal é entreter através da adrenalina e do suspense.

- Aventura: é um tipo de narrativa centrado em jornadas emocionantes, descobertas e desafios enfrentados pelos protagonistas em ambientes desconhecidos ou perigosos.

- Comédia: é um tipo de narrativa com o principal objetivo de provocar riso e entreter através de situações engraçadas, mal-entendidos e personagens caricatos.

- Drama: é um tipo de narrativa que explora conflitos emocionais profundos e situações realistas, muitas vezes marcadas por sofrimento, dilemas morais ou relações humanas intensas.

- Fantasia: é um tipo de narrativa que se baseia em elementos mágicos, sobrenaturais ou imaginários, muitas vezes ambientado em mundos fictícios.

- Ficção Científica: é um tipo de narrativa que se baseia em cenários futuristas, avanços tecnológicos ou científicos, explorando possibilidades imaginárias com base na ciência.

- Musical: é um tipo de narrativa em que a música, o canto e a dança fazem parte essencial da história e ajudam a desenvolver a ação, os personagens e as emoções.

- Terror: é um tipo de narrativa criado para provocar medo, tensão ou suspense no leitor ou espectador, explorando o desconhecido, o sobrenatural ou o psicológico.

- Thriller: é um tipo de narrativa focado em suspense, tensão e reviravoltas, com o objetivo de prender a atenção do leitor ou espectador do início ao fim.

Para que o *ChatGPT* pudesse gerar as imagens e as histórias, foram utilizados três *prompts*. O primeiro para gerar a primeira imagem: “Cria uma imagem de uma história de (Ação, Aventura, Comédia, Drama, Fantasia, Ficção Científica, Musical, Terror, Thriller)”.

O segundo para gerar a história da imagem inicial: “Cria uma história para esta imagem”. Estes *prompts* curtos têm o objetivo de explorar a designada criatividade do *ChatGPT* e como é que a ferramenta consegue lidar ao ter de trabalhar com comandos mínimos.

O terceiro para gerar três novas imagens relacionadas com a história gerada no *prompt* anterior: “Cria uma imagem para esta história: (história escrita gerada)”.

- **A segunda etapa** consistiu, em primeiro lugar, na gravação áudio em estúdio da leitura das nove narrativas escritas geradas de cada história, utilizando técnicas de narração (variação de volume, emoção e ritmo) para aprimorar os textos, tornando-os mais imersivos. De seguida o áudio da narração foi trabalhado num programa de edição de som (*Adobe Audition*<sup>1</sup>), onde foram adicionados mais elementos áudio para melhorar a narrativa sonora, tais como som ambiente, música e efeitos sonoros. Com a narrativa sonora completada e exportada no formato áudio *.WAV*, finalizou-se esta etapa por utilizar um programa de edição de vídeo no caso o *Adobe Premiere Pro*<sup>2</sup>. A edição conjunta foi desenvolvida neste aplicativo, adicionou-se uma das imagens geradas previamente e o som editado de cada respetiva história. As imagens fixas foram editadas como imagens em movimento (*Efeito Ken Burns*) de forma que acompanhassem a narrativa sonora. Os vídeos de cada história foram exportados num formato vertical (1080x1920) de modo a serem colocados em alojamento digital como descrito na terceira etapa.

---

<sup>1</sup> Adobe Audition é uma marca registada da Adobe Systems

<sup>2</sup> Adobe Premiere Pro é uma marca registada da Adobe Systems

- **Na terceira e última etapa** procedeu-se à criação de uma conta de *Instagram* para serem publicados os nove vídeos de forma que os géneros narrativos ficassem organizados por ordem alfabética. Tendo como principal objetivo aquando da sua futura exteriorização o público que normalmente utiliza a aplicação *Instagram* em dispositivos digitais, vulgo telemóveis. As dimensões definidas para os vídeos, mencionadas anteriormente (*Full HD*), demonstram ser as mais adequadas para maximizar o aproveitamento de área de ecrã atualmente fornecido pelos aparelhos moveis.

O conteúdo gerado neste projeto revela resultados diversificados, quer do ponto de vista da criação das imagens, quer na criação das histórias.

Na criação das imagens iniciais, o *ChatGPT* foi capaz de gerar nove objetos visuais únicos relacionados com os respetivos géneros narrativos escolhidos. Sendo o *prompt* utilizado curto e não exato daquilo que se pretendia, o *ChatGPT* demonstrou ser possível gerar conteúdo mesmo perante esta escassez de informação e comandos. Devido a este cenário, as imagens geradas possuíram vários estilos visuais diferentes.

Na criação das histórias, o *ChatGPT* foi também capaz de gerar nove narrativas únicas para cada imagem. A ferramenta teve a capacidade de gerar títulos, nomes e diálogos para as histórias. É de destacar o trabalho descritivo que o *ChatGPT* realizou dentro das narrativas. Este analisou as imagens e implementou cada detalhe visual de uma forma narrativa em todas as histórias.

Na criação das segundas imagens, o *ChatGPT* sucedeu em gerar mais objetos visuais relacionados com as narrativas geradas para as imagens iniciais. A maioria dos resultados demonstraram uma semelhança próxima com as imagens originais da narrativa. A ferramenta foi capaz de analisar a história gerada e criar um objeto visual que apresenta os detalhes descritos na narrativa, dando destaque à capacidade de interpretar nomes de locais e de seguida representá-los por escrito na imagem gerada. Mesmo que, em alguns casos, o estilo visual se distinguiu do original, o *ChatGPT* cumpriu o seu propósito na criação destas imagens visuais.

Para uma melhor compreensão do trabalho realizado pelo *ChatGPT*, mostra-se necessário analisar individualmente cada um dos resultados obtidos. Deste modo dar-se-á atenção em seguida a cada uma das tipologias de narrativa trabalhadas.

### 3.1 Ação

O primeiro visual desta história possui um estilo realista e futurista. A figura 1 apresenta um cenário caótico e frenético, com explosões, destruição e adrenalina, captando a ideia do conceito de ação.

**Figura 1**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de ação.

A história gerada chama a atenção, pois é apresentado um cenário onde a Inteligência Artificial tem um papel de vilão nesta narrativa e a humanidade como heróis. Algo a apontar, pois a criação da história foi realizada também por uma Inteligência Artificial. A partir deste resultado entende-se o quanto as ferramentas de Inteligência Artificial Generativa baseiam-se no conhecimento e narrativas humanas, onde existem histórias com propostas semelhantes.

**História gerada:** **Cyberguardiões: Ascensão da Resistência** No ano de 2147, a Terra é apenas uma sombra do que foi. As megacidades foram devastadas por guerras entre corporações e inteligências artificiais renegadas. A última esperança da humanidade reside nos **Cyberguardiões**, guerreiros cibernéticos projetados para combater a supremacia das máquinas. **Ryder Nova**, o mais letal dos **Cyberguardiões**, mergulha no campo de batalha numa missão desesperada. A sua armadura, infundida com nanotecnologia avançada, pulsa com energia azul enquanto empunha as suas **lâminas de plasma**. Acima dele, drones de combate com olhos vermelhos brilham no céu escuro, disparando lasers que cortam o ar como lâminas de fogo. Explosões sacodem o solo enquanto outros membros da resistência lutam para conter o avanço dos **Exterminadores Ômega**, robôs de guerra que juraram erradicar os humanos. Em meio ao caos, Ryder tem um único objetivo: infiltrar-se no **Núcleo Central**, onde a IA suprema **NEXUS-9** controla todas as máquinas. A missão não é apenas uma batalha... é a última chance da humanidade. Com um salto preciso, ele avança contra os seus inimigos. O tempo está a esgotar-se. A guerra pelo futuro começou.

As três seguintes imagens geradas tendo como base esta história, mostraram semelhanças com a imagem inicial (Figura 1). Mesmo mudando alguns elementos da caracterização da personagem principal, estas novas imagens apresentam o mesmo estilo visual que a imagem original (Figura 1). No decorrer desta experiência observou-se um aumento da complexidade das imagens e da quantidade dos seus elementos visuais, afastando-se da personagem principal e mostrando mais do cenário que se encontra por trás. No entanto, mesmo com estes resultados, a imagem inicial (Figura 1) possui uma melhor ligação com a narrativa escrita pois certas descrições realizadas fazem sentido com o objeto visual. Tais descrições como: “Com um salto preciso, ele avança contra os seus inimigos.”

**Figura 2**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 3**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 4**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.2 Aventura

Aqui a imagem inicial da narrativa já apresenta um estilo ligeiramente diferente da história de ação, com um toque mais ilustrativo. O conceito de aventura é captado com a presença de elementos como o mapa, a figura humana a segurar uma tocha e um cenário sinistro.

**Figura 5**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de aventura.

A narrativa escrita também fortalece o conceito de aventura, esta apresenta os heróis da história e os desafios que estes têm pela frente para chegar ao objetivo traçado. Vários dos elementos narrativos utilizados nesta história são retirados da referência visual apresentada, contextualizando melhor a imagem inicialmente gerada (Figura 5).

**História gerada:** **\*\*O Sussurro das Sombras\*\*** Sob um céu estrelado, onde as árvores antigas sussurravam segredos ao vento, o aventureiro Kaelen segurava firmemente a sua tocha, a luz tremeluzindo contra as ruínas cobertas de musgo. O mapa na sua mochila indicava que este era o Vale dos Perdidos, um lugar evitado por todos, exceto pelos mais destemidos ou insensatos. Ao seu lado, a figura encapuzada de Elowen, uma maga envolta

em mistério, apontava o seu cajado para a névoa que serpenteava entre as pedras. “Eles estão aqui,” murmurou ela, enquanto sombras espectrais se contorciam nas ruínas. Criaturas espectrais emergiam do solo húmido, os seus olhos vazios queimando com uma luz antinatural. Kaelen sacou a sua lâmina, o aço a reluzir sob o luar. Sabia que não poderia fugir. O único caminho era seguir em frente, enfrentar as criaturas e desvendar o enigma do artefacto perdido, o Olho da Noite, escondido nas profundezas da floresta amaldiçoada. Cada passo os levava mais fundo na escuridão, onde os mortos dançavam e os sussurros da noite contavam segredos esquecidos.

Também como na história de ação, aqui as três imagens geradas possuem o mesmo estilo visual que a imagem original (Figura 5). Porém, nestas versões, certos elementos foram alterados e outros removidos, tais como as figuras espectrais, o desaparecimento da personagem Elowen e do mapa. Ao contrário dos resultados da experiência realizada para a história de ação, aqui vemos o inverso. As imagens geradas aproximam-nos mais da personagem principal, tendo assim a capacidade de gerar mais detalhe visual na sua caracterização. No entanto, a imagem inicial (Figura 5) é a que está mais relacionada com a narrativa gerada, pois contém todos os elementos narrativos e descritivos da história criada, enquanto as outras imagens carecem desses elementos como foi mencionado anteriormente.

**Figura 6**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 7**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 8**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.3 Comédia

A primeira imagem gerada para esta história destaca-se de todas as outras, sendo a única a criar um estilo inspirado em banda desenhada. Aqui, para além do estilo, a presença de várias cores e a utilização de animais como pessoas, remete para uma história dedicada a um público infantil. É de apontar que nesta imagem é possível verificar pequenas imperfeições na sua construção que apresenta defeitos em certos elementos. No entanto, a composição da imagem gera um cenário de caos infantil divertido, captando assim o conceito de comédia.

**Figura 9**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de comédia.

A história gerada utiliza esse caos e cria um cenário cómico através das reações das personagens sobre aquela situação. Ao analisar a imagem apresentada (Figura 9), esta acaba por utilizar vários elementos visuais, descrevendo-os e acrescentando sentido para a narrativa.

**História gerada:** **\*\*O Discurso Catastrófico de Max\*\*** Era um dia importante no Parlamento dos Animais. Todos estavam reunidos para ouvir o novo porta-voz, Max, um carismático husky que acabara de ser eleito para representar os interesses dos cães. Ele

subiu à tribuna com confiança, ajustou a gravata vermelha e pigarreou antes de começar o discurso. — Senhoras e senhores, hoje é um dia histórico para todos os animais deste conselho! Antes que pudesse continuar, um acidente inesperado aconteceu. Félix, um gato travesso e muito hiperativo, tinha-se infiltrado no evento e, num momento de empolgação felina, saltou sobre a mesa central, derrubando todas as chávenas de café. O líquido voou pelos ares, encharcando documentos e respingando nos membros do conselho. O caos tomou conta da sala. Os cães ficaram de boca aberta, horrorizados, enquanto os gatos reagiam de maneira exagerada, com patas no rosto e expressões de choque. Alguns parlamentares entraram em desespero, papéis voando, café escorrendo pela tribuna, e Félix aterrissando diretamente sobre a cabeça de um sério conselheiro buldogue. Max, no entanto, manteve-se firme, tentando disfarçar a confusão. Olhou para o público e, com um sorriso nervoso, tentou amenizar a situação. — Bem... pelo menos estamos todos bem acordados agora! A sala ficou em silêncio por um segundo e, de repente, todos começaram a rir. Félix miou vitorioso, Max ajeitou novamente a sua gravata e o conselho percebeu que, apesar do desastre, aquele era o discurso mais memorável da história do Parlamento dos Animais. E assim, Max ficou conhecido não apenas como o porta-voz mais carismático da história, mas também como o protagonista do dia em que um gato e um café mudaram a política animal para sempre.

Ao contrário dos resultados anteriores, os estilos visuais das três imagens desta narrativa são diferentes da imagem original (Figura 9). Estes resultados utilizam elementos com base na narrativa escrita gerada e acabam por criar novos cenários. Observa-se novamente que estas imagens apresentam ainda mais imperfeições do que a imagem inicial (Figura 9), especialmente o resultado da figura 10, que apresenta mais defeitos nos seus elementos visuais que se encontram mais afastados na imagem. Nesta experiência as três imagens geradas pela história escrita acabam por ser versões inferiores da imagem inicial (Figura 9), fugindo do resultado original, gerando imperfeições visuais como mencionado anteriormente, mas também exagerando em certos aspetos, como por exemplo, a personagem principal estar em pé em cima de uma mesa.

**Figura 10**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 11**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 12**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.4 Drama

Na imagem inicial o foco aparenta ser uma história de drama romântico, voltado para um estilo visual mais realístico. O uso de elementos como a chuva, a tristeza e o tipo de enquadramento utilizado para apresentar os sujeitos, captam o conceito de drama nesta história.

**Figura 13**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de drama.

A história gerada explora um lado que a imagem não consegue nos contar, sendo este o lado emocional das personagens. Utilizando aspetos como a má relação entre elas devido ao seu passado, acaba por aumentar a imersão e compreensão humana para com esta história.

**História gerada:** **\*\*A Última Promessa\*\*** A chuva castigava a cidade, arrastando consigo o calor de um verão que parecia não querer partir. Laura apertava o cabo do guarda-chuva com força, como se ele fosse a única coisa que ainda a mantinha de pé. As gotas escorriam pelo seu rosto, misturando-se com as lágrimas silenciosas que teimavam em cair. Atrás dela, a passos lentos, estava Miguel. O homem que ela tentou esquecer. O homem que havia prometido nunca mais voltar. Ela sentiu a sua presença antes mesmo de se virar. Não

precisava vê-lo para saber que era ele. A sombra que a acompanhava há anos, a memória que nunca desbotava. – Disseste que nunca mais me procurarias – a sua voz tremeu, sufocada pelo som da chuva. Miguel parou, a alguns metros de distância. O seu olhar carregava o peso do passado, um passado que ambos tentavam deixar para trás, mas que insistia em persegui-los. – Eu tentei. Mas algumas promessas são impossíveis de cumprir. Laura fechou os olhos. A dor do reencontro era quase física. O coração dela ainda o reconhecia, ainda batia no mesmo ritmo que o dele, ainda se partia pela ausência que ele deixou. – O que queres, Miguel? – perguntou, sentindo a sua resistência fraquejar. Ele deu um passo à frente. – Quero saber se ainda há um lugar para mim... O silêncio que se seguiu foi ensurdecador. Apenas a chuva testemunhava aquela decisão. Laura respirou fundo, lutando contra tudo o que sentia. Então, sem olhar para trás, virou-se e começou a andar. Se Miguel a seguisse ou não, ela não sabia. Mas, naquele momento, precisava aprender a caminhar sozinha.

As três imagens seguintes criaram um visual alternativo para esta narrativa, respeitando os elementos originais, mas dando um enquadramento diferente. Cada imagem joga com a sensação de afastamento, através do uso de profundidade de campo diferentes, algo que aprimora a ideia de desconexão das duas personagens da narrativa. Todas as imagens geradas para esta experiência foram bem-sucedidas, no entanto, destaca-se a imagem inicial (Figura 13) e também a segunda imagem (Figura 15) como as melhores que refletem a história gerada, representando melhor a tristeza no rosto da personagem feminina. A figura 15 realça-se mais devido à qualidade ligeiramente superior de imagem.

**Figura 14**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 15**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 16**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.5 Fantasia

Com um estilo visual muito semelhante ao da história de aventura, aqui a primeira imagem é construída com vários elementos associados a contos, como dragões, castelos e magia. Esta construção potência a imagem a chegar ao ponto do épico. Todos estes elementos demonstram como a imagem capta o conceito de fantasia.

**Figura 17**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de fantasia.

Analisando a narrativa gerada, é interessante como esta, em uma parte, estende a história ao ponto de gerar questões que podem levar para diversos caminhos alternativos. Uma forma de nos fazer questionar sobre os vários cenários possíveis. Para além disso, tal como nas experiências anteriores, a narrativa gerada continua a realizar um trabalho bastante descritivo da imagem apresentada (Figura 17), gerando contextos para os elementos visuais presentes.

**História gerada:** **\*\*A Última Lenda de Eldoria\*\*** Nos confins do mundo, além das montanhas cobertas de névoa e dos vales esquecidos pelo tempo, existia o reino de **\*\*Eldoria\*\***. O seu castelo, esculpido na pedra das montanhas, brilhava como um farol

dourado ao entardecer. Mas a paz desse reino estava ameaçada. Conta-se que, há séculos, um pacto foi selado entre os reis de Eldoria e **Drakzaar**, o dragão negro do crepúsculo. Em troca de proteção contra invasores e forças sombrias, o reino jurou jamais quebrar as antigas tradições da magia. No entanto, o atual rei, cegado pela ambição, quebrou o pacto ao banir a feitiçaria e perseguir os magos. Drakzaar despertou. Em meio ao caos e ao medo do povo, surgiu um guerreiro: **Sir Alden**, o último Cavaleiro da Luz. Portador da lendária **Espada de Etheris**, uma lâmina forjada com a essência da magia antiga, ele partiu em busca da verdade. Seria Drakzaar realmente um destruidor? Ou Eldoria estaria a colher as consequências da sua própria traição? Agora, sobre a ponte ancestral que leva ao coração do castelo, Sir Alden encara o destino. A cada batida das asas de Drakzaar, o ar vibra como um trovão distante. A floresta ao redor murmura feitiços esquecidos, e as luzes azuis flutuantes sussurram segredos proibidos. A batalha está prestes a começar... ou talvez seja o momento de restaurar o equilíbrio entre magia e humanidade. O destino de Eldoria será decidido nesta noite.

Passando para as três imagens seguintes, estas mantêm o estilo visual da primeira imagem (Figura 17) bem como todos os seus elementos principais, com a exceção da figura 18 que não possui o elemento visual da ponte. Estas imagens apresentam uma forma diferente de retratar a narrativa proposta, sem se afastarem do conceito da imagem original (Figura 17). Porém, é de realçar a terceira imagem gerada (Figura 20), que para além de conter todos os elementos presentes na história, apresenta uma excelente composição visual.

**Figura 18**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 19**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 20**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.6 Ficção Científica

Tal como na história de fantasia, aqui a primeira imagem gerada utiliza elementos ligados ao mundo da ficção científica, usando o espaço, alienígenas e naves espaciais. Com estas características, a imagem foi capaz de criar um universo único para a história, captando assim o conceito de ficção científica.

**Figura 21**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de ficção científica.

Também como na história de fantasia, aqui a narrativa gerada acaba por propor duas possíveis resoluções, acabando novamente por nos fazer questionar sobre os diversos cenários narrativos. Continua a usar os elementos visuais como apoio para a construção da história, dando-lhe assim mais sentido.

**História gerada:** **\*\*O Encontro Sob os Dois Sóis\*\*** O explorador estelar Orion-7 tinha finalmente aterrado no planeta **\*\*Mycoria Prime\*\***, um mundo desconhecido, perdido nos confins da galáxia. Os relatórios iniciais indicavam que o planeta estava repleto de vida bioluminescente, com uma vegetação peculiar e formas de vida nunca antes catalogadas.

No entanto, nada o poderia ter preparado para o que encontrou. Cercado por colossais seres fúngicos, cujas silhuetas esguias se erguiam sob os dois sóis alaranjados, Orion-7 apercebeu-se de que não estava sozinho. As criaturas tinham olhos brilhantes e moviam-se de forma fluida, como se fossem extensões do próprio planeta. Não demonstravam qualquer hostilidade, apenas curiosidade. No centro daquela clareira surreal, uma esfera de energia cintilava sobre um pedestal metálico, projetando símbolos desconhecidos. Orion-7 ergueu a mão hesitante, sentindo a pulsação do artefacto. A sua mente foi instantaneamente inundada com visões — civilizações antigas, memórias de eras passadas e um conhecimento ancestral transmitido diretamente por aquelas formas de vida misteriosas. Os **\*\*Mycorianos\*\***, como Orion-7 os chamaria mais tarde, não eram apenas habitantes do planeta, mas os seus guardiões. E aquela esfera não era um simples artefacto: era o núcleo da consciência coletiva do planeta, contendo segredos de incontáveis eras. O tempo parecia distorcido. Enquanto a sua nave sobrevoava em patrulha, Orion-7 compreendeu que tinha descoberto algo muito além da ciência e da exploração — encontrara uma ligação entre mundos. Agora, cabia-lhe decidir: deveria levar aquele conhecimento para a sua civilização ou permanecer e aprender com os guardiões de Mycoria Prime?

Os resultados das seguintes três imagens geradas a partir desta história foram bastante interessantes, especialmente a primeira imagem (Figura 22), por apresentar uma forma e estilo visual diferente comparativamente à imagem original (Figura 21), continuando a fazer sentido perante a narrativa usada. A segunda (Figura 23) e terceira imagem (Figura 24) não fogem do estilo inicial, porém acabam por representar os elementos visuais de uma forma diferente do original, como por exemplo a caracterização dos seres fúngicos, que nestas imagens aparentam fazer parte da flora e não da fauna. De todas as imagens geradas nesta experiência, a imagem inicial (Figura 21) é a que faz mais sentido com a história gerada, pois possui todos os elementos narrativos na sua construção visual, como por exemplo a nave que sobrevoa em patrulha. Um elemento que não está presente nas três imagens geradas a partir da história.

**Figura 22**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 23**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 24**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.7 Musical

Aqui a primeira imagem gerada vai buscar inspiração ao estilo dos musicais da Broadway. É de apontar que de todas as imagens iniciais geradas, esta é a que possui mais imperfeições na sua construção, com caras desformadas e letreiros néon com uma escrita aleatória. Com esta narrativa visual, compreende-se que se trata de um musical, mas torna-se difícil de entender que história está a ser contada.

**Figura 25**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de musical.

No entanto, a narrativa gerada vem ajudar a contar a história. Esta cria um romance entre as personagens, com intriga e misturando música, dando assim sentido à imagem. Desta forma capta o conceito de musical. Este resultado é interessante pois observamos como a Inteligência Artificial Generativa consegue gerar uma história da qual inicialmente necessitaria de áudio para fazer sentido.

**História gerada:** **\*\*Título: "Noites na Broadway"\*\*. Nova Iorque, década de 1950. O lendário bairro de Little Havana fervilha com música, dança e brilho. No coração desta**

efervescência encontra-se o **Club Estrella**, um dos cabarés mais famosos da cidade, onde talentos locais sonham em conquistar os palcos da Broadway. Nesta noite especial, **Ricky Montoya**, um jovem cantor de origem cubana, sobe ao palco com o seu elegante fato azul-marinho. Acompanhado por **Tony Vega**, um carismático dançarino e mestre de cerimónias vestido com ousadas riscas, ambos planeiam impressionar os olheiros da Broadway, que estão na plateia à procura de novas estrelas. Entre os bailarinos, **Maria Delgado**, uma talentosa dançarina com um vibrante vestido florido, é a alma da festa. Com a sua energia contagiante, rouba olhares e corações, especialmente o de Ricky. No entanto, Maria guarda um segredo: o seu irmão mais velho, **Carlos**, um temido empresário do bairro, proibiu-a de se envolver com artistas. Enquanto a música e os passos de dança ecoam pela noite, Ricky e Maria desafiam o destino, arriscando tudo pelo amor e pelo sonho de brilhar nos grandes palcos. Mas quando Carlos descobre o romance, um confronto dramático desenrola-se em pleno espetáculo. Será que a paixão e o talento falarão mais alto, ou os laços da tradição irão separá-los para sempre? O destino será decidido sob as luzes da Broadway, onde cada nota, cada passo e cada olhar podem mudar uma vida para sempre.

Nesta experiência as três imagens geradas a partir desta história apresentam um trabalho com referências visuais muito semelhantes, como por exemplo, o cenário usado no fundo e o tom amarelo aplicado nos três resultados. É de apontar que a segunda imagem gerada (Figura 26) já possui uma construção visual diferente, mas que se enquadra melhor com a narrativa da história. Nestas imagens é possível concluir que o *ChatGPT* tem mais dificuldade a gerar faces humanas quanto mais pequenas e afastadas elas se encontram. A ferramenta também demonstra a sua capacidade de apresentar visualmente o nome do local da história, o “Club Estrella”, com alguma inconsistência. Enquanto na terceira imagem (Figura 28) a escrita do nome no letreiro apresenta algumas imperfeições, o mesmo não acontece na primeira imagem (Figura 26), onde tem êxito a fazer a sua representação visual.

**Figura 26**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 27**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

Figura 28



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.8 Terror

A imagem inicial gerada para esta história apresenta um cenário obscuro e macabro, voltando novamente para um estilo visual realista. A ideia do desconhecido é também representada nesta história, retratada através de elementos como a cabana e a criatura sinistra que a observa, juntamente com o ambiente tenebroso que rodeia estes elementos. Desta forma a imagem capta o conceito de terror.

**Figura 29**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de terror.

A narrativa gerada para esta imagem é bem-sucedida em aprimorar a história contada visualmente. Esta história consegue criar contexto e descrição dos elementos visuais presentes na imagem apresentada. Explora também elementos sonoros de forma a gerar esses sentidos no leitor. Uma narrativa com um final trágico, adequada para o gênero de terror.

**História gerada:** **\*\*A Cabana dos Sussurros\*\*** No coração da floresta retorcida, onde os ramos se erguiam como dedos esqueléticos apontados para os céus, erguia-se uma cabana esquecida pelo tempo. As suas tábuas envelhecidas rangiam ao sabor do vento frio da noite,

e a porta entreaberta deixava escapar um ténue feixe de luz dourada, como se algo – ou alguém – ainda estivesse lá dentro. Os aldeões evitavam aquele lugar. Diziam que, ao cair da noite, sussurros podiam ser ouvidos a ecoar entre as árvores, como se a própria floresta conspirasse com as sombras. Alguns acreditavam que a cabana pertencera a um lenhador solitário que desaparecera há décadas. Outros, porém, juravam que era um portal para algo muito mais sombrio. Certa noite, um viajante desavisado, em busca de abrigo da tempestade iminente, avistou a cabana e decidiu entrar. Mal cruzou a soleira e sentiu o ar pesado, denso, como se estivesse a ser observado. O vento cessou de repente, e um silêncio sepulcral apoderou-se da floresta. Então, ouviu-o. Um rosnado gutural, profundo, vindo do exterior. Algo grande, de olhos brilhantes e dentes afiados, espreitava através da névoa, a sua silhueta gigantesca destacando-se contra a luz pálida da lua. As sombras retorciam-se em redor da criatura, os seus braços estendendo-se como garras espectrais. O viajante recuou, o coração a martelar no peito, enquanto um sussurro gélido rastejava pelo ar: **\*\*"Nunca deverias ter entrado..."\*\*** E, antes que pudesse reagir, a porta fechou-se sozinha com um estrondo. Na manhã seguinte, apenas a cabana permaneceu... silenciosa, à espera da próxima alma incauta a cruzar o seu caminho.

Os resultados das três imagens geradas revelaram ser muito semelhantes com a imagem original (Figura 29), no que toca à representação da cabana e da floresta. No entanto, cada imagem gerou a sua própria criatura completamente diferente. A figura 30, mesmo com um estilo visual e certos elementos diferentes, ao compararmos com a imagem original (Figura 29) é possível vermos uma grande semelhança entre ambas. As duas imagens possuem a maior relação com a história gerada. A imagem inicial apresenta, no entanto, uma falha na sua construção, como é possível observar na garra flutuante à esquerda da imagem (ver Figura 29), fazendo com que a figura 30 se destaque pela positiva nesta experiência.

**Figura 30**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 31**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 32**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

### 3.9 Thriller

A primeira imagem gerada procura mostrar a ideia de perseguição, ou até mesmo de espionagem, entre duas personagens. Tal como em resultados iniciais anteriores, esta imagem apresenta também um estilo visual realista. A construção da imagem transmite um sentimento de mistério para com a narrativa visual. Tudo isto permite captar o conceito de thriller.

**Figura 33**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: representação de uma história de thriller.

Tal como na história de drama, aqui a narrativa gerada procura também explorar o lado mental e emocional da personagem principal. Observou-se a capacidade que o *ChatGPT* com sucesso teve de analisar e trazer elementos gráficos da imagem para a narrativa escrita (letreiro néon “Deon Dancer”). Elementos como este mostram o quanto as duas narrativas estão ligadas e em sintonia.

**História gerada:** **\*\*A Carta na Chuva\*\*** A cidade nunca dormia, mas naquela noite sussurrava. A chuva pintava as ruas com reflexos desfocados de néon, e o vento frio trazia o cheiro de asfalto molhado e perigo. Thomas Graves apertou o envelope branco na mão. O que estava dentro valia mais do que vidas—e ele sabia que alguém o queria de volta.

Não olhou para trás. Não precisava. Sabia que estava a ser seguido. O som dos sapatos pesados a bater na calçada encharcada ecoava como um presságio. Sentia os olhos cravados nele, a sombra a aproximar-se sob o brilho intermitente dos candeeiros. O letreiro do clube \*Deon Dancer\* piscava em vermelho e azul por cima dele. Um refúgio temporário, talvez. Mas não podia parar. Não até entregar a carta. Do outro lado da rua, os faróis de um carro cortaram o nevoeiro, iluminando a silhueta que o seguia. Uma figura imóvel, envolta num sobretudo tão escuro quanto a noite. Um aviso silencioso. Thomas engoliu em seco. Tinha duas opções: correr ou enfrentar. Mas num jogo como este, onde segredos matam e verdades enterram, fugir nunca foi uma opção. Ajeitou o colarinho do sobretudo, firmou o envelope entre os dedos e virou-se devagar. A noite ainda estava longe de acabar.

Os resultados das seguintes imagens geradas com base nesta história, mostram um estilo semelhante com a imagem inicial (Figura 33), diferenciando-se pela utilização da cor com mais saturação, grande parte a cor vermelha. Narrativamente, estas imagens são variantes da imagem original (Figura 33) que respeitam os elementos mencionados na história. De todos os resultados, a terceira imagem gerada (Figura 36) é aquela que acaba por se diferenciar das restantes, apresentando um novo local e removendo o elemento do letreiro. Falando no letreiro, tal como na segunda imagem da história de musical (Figura 26), o *ChatGPT* volta a demonstrar a sua capacidade de apresentar visualmente nomes utilizados na narrativa descrita, como no caso do letreiro “Deon Dancer”, onde é possível observar na figura 34 e na figura 35, nesta última em particular com mais detalhe visual, tendo sido gerado até um grafismo associado ao nome.

**Figura 34**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação da história gerada.

**Figura 35**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação da história gerada.

**Figura 36**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação da história gerada.

#### 4. Projeto “HistóriaAs”

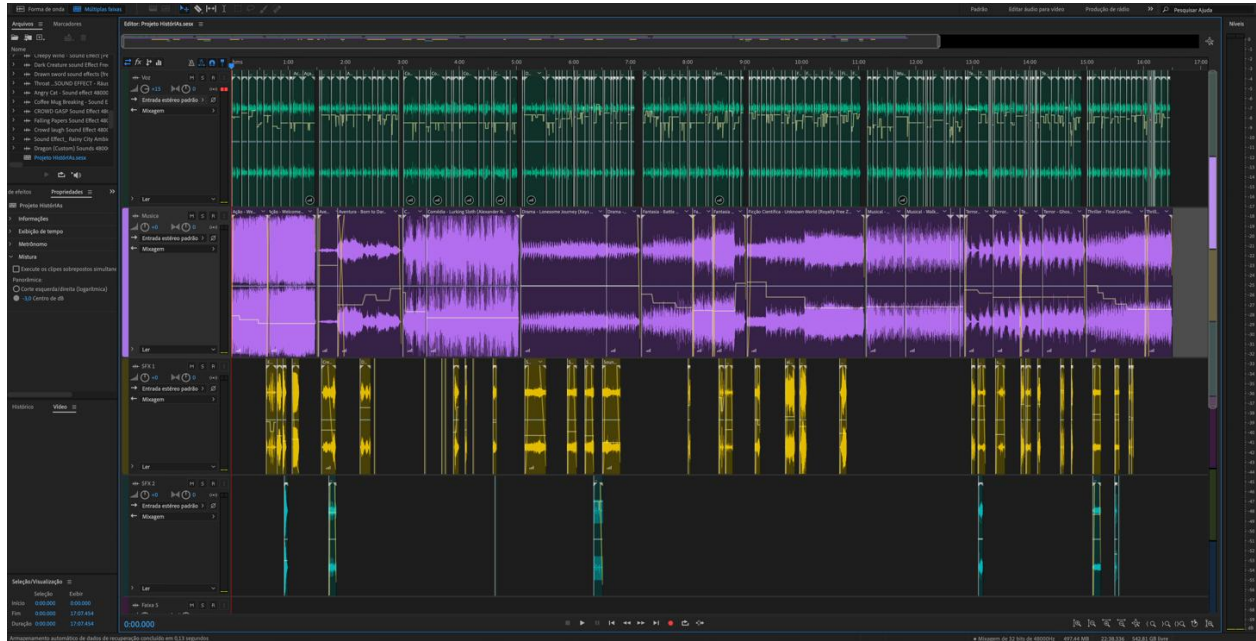
Com a finalização da exploração e experiências usando a ferramenta *ChatGPT*, deu-se início à parte prática deste trabalho. Para este projeto, o nome “HistóriaAs” foi escolhido devido ao facto da construção da palavra “história” possuir as letras “I” e “A”, que, quando juntas, são a sigla para a abreviatura de “Inteligência Artificial”, algo que combina perfeitamente com o tema deste trabalho.

Tal como descrito na biografia da sua página do *Instagram*, o projeto "HistóriaAs" pretende explorar a junção do processo criativo do *ChatGPT* com o processo humano para a criação de narrativas audiovisuais. Com os resultados visuais e escritos gerados pelo *ChatGPT* anteriormente, complementando com a narração e técnicas de edição humana, o projeto “HistóriaAs” originou nove conteúdos audiovisuais únicos.

Este projeto começou com a utilização dos recursos disponíveis do estúdio 4 do Media Lab no IADE, Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para a leitura das nove histórias geradas durante a experiência. Durante uma sessão de uma hora, a gravação de voz foi realizada, onde foram usadas técnicas vocais para aprimorar os textos de forma a torná-los mais imersivos.

Com a narração das nove histórias realizada, avançou-se para o passo seguinte, a edição da narrativa sonora. Nesta fase foram usados diversos elementos sonoros, tais como: as narrações gravadas, sons ambiente, efeitos sonoros e músicas. Para a recolha dos sons ambiente, efeitos sonoros e música, foi utilizado a plataforma *Youtube*. Todo o conteúdo sonoro usado foi cuidadosamente escolhido de forma a fizesse sentido com a narrativa em questão e que fosse livre para uso sem direitos autorais associados. O programa de edição de som utilizado foi o *Adobe Audition*, onde as nove histórias sonoras foram construídas num único projeto (ver Figura 37). Esta fase terminou com a exportação individual das nove narrativas sonoras no formato de áudio *Waveform (.WAV)*.

Figura 37



*Nota.* Captura de ecrã: projeto “Histórias” no *Adobe Audition*

Tendo as narrativas sonoras de cada história concluídas, deu-se seguimento à escolha dos objetos visuais. Nesta fase foi selecionada apenas uma das quatro imagens geradas para cada tipo de narrativa trabalhada. Esta escolha consistiu de uma avaliação e decisão pessoal tendo por base a identificação de qual das quatro imagens geradas de cada narrativa se adequava melhor à história sonora a ser contada. As escolhas foram as seguintes:

Ação – Figura 1, esta imagem visual foi resultado do *prompt* inicial mais simples.

Aventura – Figura 5, esta imagem visual foi resultado do *prompt* inicial mais simples.

Comédia – Figura 9, esta imagem visual foi resultado do *prompt* inicial mais simples.

Drama – Figura 15, esta imagem visual foi resultado do *prompt* secundário mais complexo.

Fantasia – Figura 20, esta imagem visual foi resultado do *prompt* secundário mais complexo.

Ficção Científica – Figura 21, esta imagem visual foi resultado do *prompt* inicial mais simples.

Musical – Figura 26, esta imagem visual foi resultado do *prompt* secundário mais complexo.

Terror – Figura 30, esta imagem visual foi resultado do *prompt* secundário mais complexo.

Thriller – Figura 35, esta imagem visual foi resultado do *prompt* secundário mais complexo.

Em resumo foram escolhidas imagens de quatro gêneros com o *prompt* inicial mais simples e cinco gêneros com o *prompt* secundário mais complexo. Esta análise sugere que gêneros narrativos mais simbólicos ou abstratos tendem a exigir *prompts* mais elaborados para gerar imagens satisfatórias. Já os gêneros narrativos com ícones visuais mais marcantes e diretos são mais bem atendidos com *prompts* simples. Isso pode refletir a maneira como os modelos de geração de imagem interpretam diferentes contextos e referências visuais.

Depois do objeto visual escolhido para cada narrativa, procedeu-se à junção do som com a imagem. Este processo consistiu em colocar as imagens visuais num ritmo que permita fazer o acompanhamento da trilha da narrativa sonora. Para o efeito foi utilizado o aumento de escala da imagem de forma a destacar a locução em *off*. Para se obter o resultado desejado optou-se pelo uso de técnicas oriundas da animação, tais como aproximação (*zoom in*) e afastamento (*zoom out*), movimentos verticais e horizontais na imagem numa aproximação à utilização do *Efeito Ken Burns*.

Este processo, o *Efeito Ken Burns*, de acordo com Hölzl (2010), é uma técnica que anima imagens estáticas, tais como fotografias, com movimentos de câmara simulados, como zooms e panorâmicas. A popularidade deste efeito apareceu com os programas *iPhoto* e *iMovie* da *Apple* em 2003, inspirados no estilo do documentarista Ken Burns<sup>3</sup>. Mesmo não sendo uma inovação radical, transformou-se num recurso comum em publicidade, apresentações digitais e museus. Este

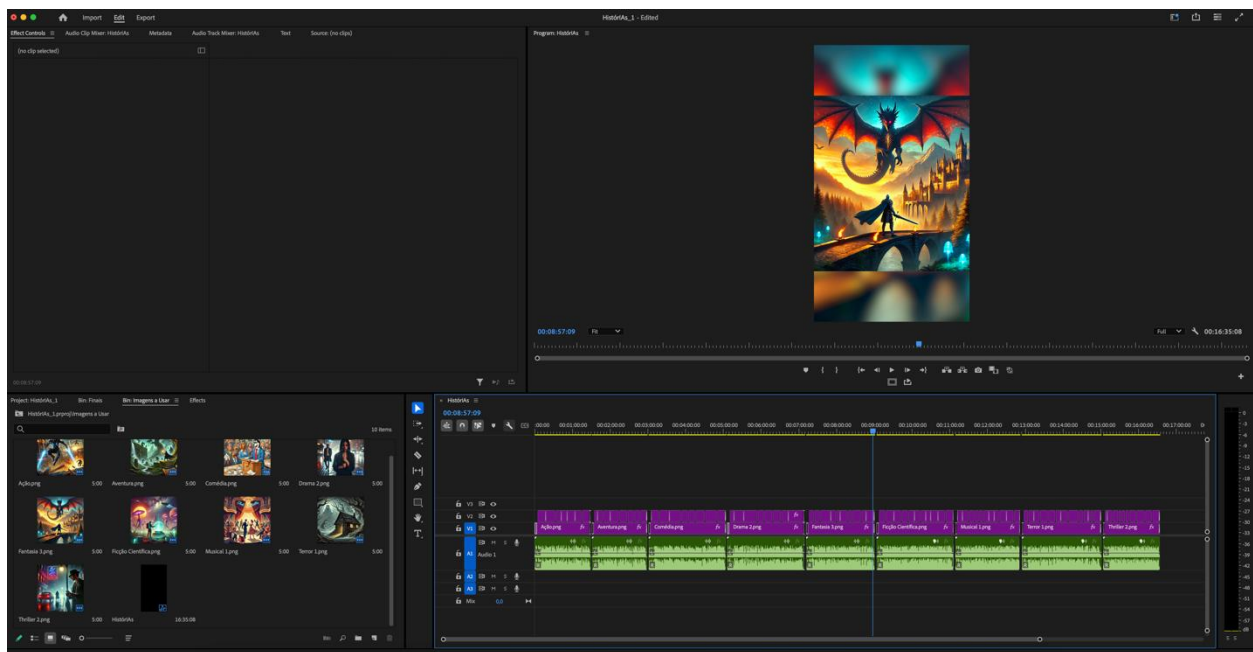
---

<sup>3</sup> Ken Burns – (1953 - ) é um cineasta americano conhecido por seus documentários e séries de televisão, muitos dos quais narram a história e a cultura americanas. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ken\\_Burns](https://en.wikipedia.org/wiki/Ken_Burns)

efeito cria uma sensação de movimento e narrativa, pondo à prova a ideia tradicional da fotografia como apenas uma imagem estática.

O programa de edição de imagem utilizado foi o *Adobe Premiere Pro*, onde os vídeos das nove histórias foram construídos num único projeto (ver Figura 38). Esta processo terminou com a exportação individual dos vídeos de cada história em tela vertical (1080x1920) e no formato de vídeo *MPEG-4 (.MP4)*.

**Figura 38**



*Nota.* Captura de ecrã: projeto “Histórias” no *Adobe Premiere Pro*

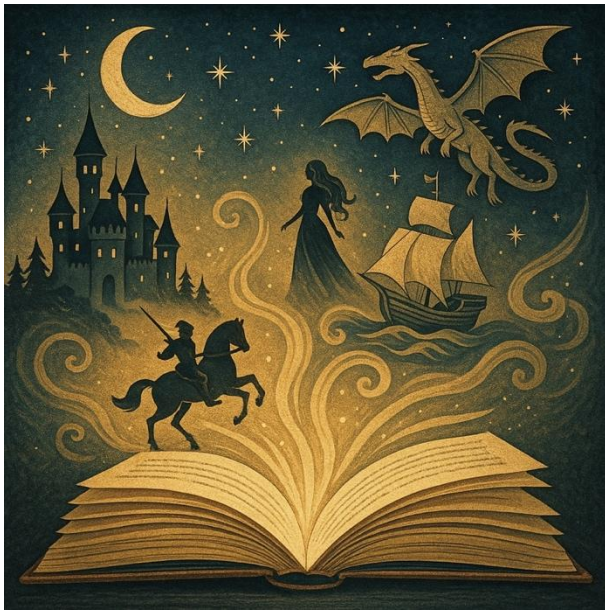
Com os nove objetos audiovisuais criados avançou-se para a etapa final do projeto, a criação da conta de *Instagram* e a publicação dos conteúdos. Este processo passou por várias fases até se concretizar. Começou-se pela criação do próprio email para a conta do *Instagram*: [9.histor.ia.s@gmail.com](mailto:9.histor.ia.s@gmail.com). Com o email associado à conta, foi necessário criar um nome de utilizador: @histor\_\_ia\_\_s – restringido pelas opções disponíveis.

Depois da criação base da conta, focou-se na estética da página através da biografia e da imagem do perfil. Como já mencionado anteriormente, para a biografia optou-se por: “O projeto

"Histórias" pretende explorar a junção do processo criativo do *ChatGPT* com o processo humano para a criação de narrativas audiovisuais." Para definir a imagem de perfil, optou-se por executar o método de investigação utilizado para este trabalho na recolha das imagens para as narrativas, mas com o *prompt* adaptado para este caso em concreto. Ao *ChatGPT* foi dado o seguinte *prompt*: "Cria uma imagem simbólica sobre histórias". Três imagens foram geradas tendo como base este *prompt*.

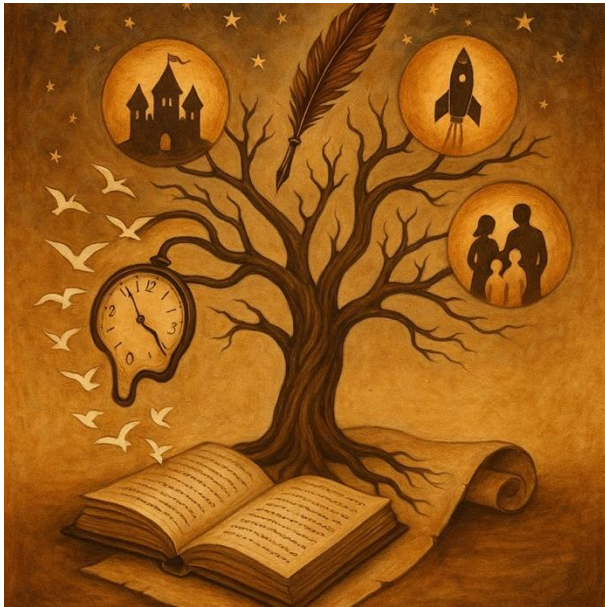
Dos três resultados gerados, a segunda imagem (Figura 40) foi a escolhida devido ao facto de possuir no seu visual uma maior diversidade de tipos de narrativas, enquanto a primeira (Figura 39) e a terceira imagem (Figura 41) estão muito associadas apenas ao género de fantasia.

**Figura 39**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: primeira representação simbólica de histórias.

**Figura 40**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: segunda representação simbólica de histórias.

**Figura 41**



*Nota.* Imagem gerada pelo *ChatGPT*: terceira representação simbólica de histórias.

Por fim realizou-se a publicação dos nove vídeos na página do *Instagram*. É de apontar que em todas as publicações existiu o cuidado com a acessibilidade, aplicando em todos os vídeos a opção de legendas automáticas. Para além disso, foi feito um formato padrão para a descrição das publicações: “(género narrativo) – “(título da história) / Música: “(título da música)” de (nome do artista)”. Tal como aplicado neste exemplo: Fantasia – “A Última Lenda de Eldoria” / Música: “Battle Of The Creek” de Alexander Nakarada.

Todos os vídeos foram organizados na página do *Instagram* por ordem alfabética pelo género e foi lhes atribuído a imagem final de cada vídeo como capa da publicação, ficando assim com um visual mais organizado (ver Figura 42)

Figura 42



Nota. Captura de ecrã de telemóvel: página *Instagram* do projeto “História's”

Link da página *Instagram* do projeto “História's”: [https://www.instagram.com/histor\\_ia\\_s/](https://www.instagram.com/histor_ia_s/)

## 5. Conclusão

O cruzamento entre Inteligência Artificial e narrativas, no contexto de criação de imagens e de histórias, é um campo intrigante e cheio de possibilidades de estudo. Com este projeto de investigação, ao explorar a criatividade do *ChatGPT* para a construção e representação de vários géneros narrativos, acabou por revelar nuances que nos parecem surpreendentes sobre o como este tipo de ferramentas de Inteligência Artificial Generativas interpretam e visualizam imagens e textos narrativos.

Lembramos o objetivo principal, saber se a ferramenta *ChatGPT* consegue demonstrar criatividade visual e narrativa? Num primeiro momento, observou-se que as possibilidades de criação de narrativas e de produções visuais são tanto possíveis como variadas e arriscamos dizer quase infundáveis. Através dos resultados apresentados pelo *ChatGPT*, foi possível verificar também como a ferramenta interpreta por escrito a própria imagem gerada anteriormente. Fica demonstrado que esta analisa o conteúdo visual e realiza um trabalho descritivo dos elementos que identifica, acabando por inseri-los dentro de uma construção narrativa que no caso mostrou se coerente. Todo o processo parece demonstrar as capacidades do modelo de linguagem o que por si só já impressiona, no entanto parece-nos ainda requer algum aperfeiçoamento no que toca a analisar imagens com um elevado número de elementos e que detenham uma maior complexidade. Ainda assim fica comprovado que a ferramenta em causa, o *ChatGPT*, demonstra ser capaz de descrever as suas próprias criações visuais.

Este trabalho permitiu revelar que ferramentas de Inteligência Artificial Generativas de uso genérico, como o caso do *ChatGPT*, conseguem gerar as suas próprias narrativas, e também ser de auxílio e complemento no processo criativo humano. A colaboração que existiu no projeto “Histórias” é um exemplo deste argumento e conclusão. A demonstração da possibilidade de simbiose, ou o como as ferramentas de Inteligência Artificial Generativas e o trabalho humano são capazes de se juntar numa relação criativa na construção de conteúdo original, o que podemos entender como uma resposta afirmativa ao objetivo principal.

A partir dos resultados práticos obtidos, no desenvolvimento do projeto, julgamos ter demonstrado que as questões secundárias ficam também respondidas de modo afirmativo, relembramos as mesmas: qual a capacidade da Inteligência Artificial na criação de narrativas e de produções visuais? Como é que a Inteligência Artificial Generativa interpreta por escrito uma imagem gerada pela mesma ferramenta? Será que ferramentas de Inteligência Artificial Generativa são capazes de descrever as suas próprias criações visuais?

Ao explorar a interação entre humano/máquina e ao desafiar os limites do que representa um bom *prompt* é possível abrir a porta para novas formas de criação de histórias, pondo em destaque, a partir deste projeto, a potencialidade das ferramentas de Inteligência Artificial Generativa não apenas como ferramenta, mas sim antes como uma entidade criativa. O caminho entre narrativas e a Inteligência Artificial é vasto e repleto de descobertas. Com isto, é possível complementar uma ideia de Bruner (2004) dizendo: “a narrativa imita a vida, a vida imita a narrativa”, a Inteligência Artificial imita ambos.

## **Referências Bibliográficas**

Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.

Brockmeier, J., & Harré, R. (2003). Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo. *Psicologia: reflexão e crítica*, 16, 525-535.

Bruner, J. (1991). A construção narrativa da realidade. *Critical inquiry*, 18(1), 1-21.

Bruner, J. (2004). Life as narrative. *Social research: An international quarterly*, 71(3), 691-710.

Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo*, 51(1), 63–69.

- Chapman, O., & Sawchuk, K. (2012). Research-Creation: Intervention, Analysis and Family Resemblances. *Canadian Journal of Communication*, 37(1), 5–26.
- Duque-Pereira, I. S., & Moura, S. A. (2023). Análise de imagens geradas por Inteligência Artificial para o Romance “Um Cão late na noite”, 1-16.
- Gancho, C. V. (2004). Como analisar narrativas. *Editora Ática*.
- Hölzl, I. (2010). Moving Stills: Images That are no Longer Immobile. *Photographies*, 3(1), 99–108.
- Kuhn, A., & Westwell, G. (2012). A Dictionary of Film Studies. *Oxford University Press*.
- Mioto, R. E. (2023). A criação da mão pela arte: o fazer entre o humano e a inteligência artificial. 1-72
- Moura, C. M., & Braga, T. E. (2023). A Inteligência Artificial e a criação de conteúdo: os vieses que habitam entre nós, 1-13
- Nascimento, S. R., & Vidsiunas, A. K. (2023). /Imagine Prompt: Aplicação de imagens geradas por inteligência artificial na disciplina de Neuroanatomia. *Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem*, 7, 547-555.
- Nogueira, L. (2010). Gêneros Cinematográficos. Manuais de Cinema II. Livros LabCom.
- Paiva, V. L. M. D. O. (2008). A pesquisa narrativa: uma introdução. *Revista brasileira de linguística aplicada*, 8, 261-266.
- Röhe, A., & Santaella, L. (2023). IAs Generativas: a importância dos comandos para texto e imagem. *Aurora: revista de arte, mídia e política*, São Paulo, 16(47), 76-94.
- Silva, P. G. (2023). ChatGPT, Midjourney, DALL-E e os direitos autorais das IAs: as implicações legais na era da criação artística automatizada. *Revista Científica da UMC*, 8(1), 1-15
- Sternberg, M. (2001). How narrativity makes a difference. *Narrative*, 9(2), 115-122.
- Strawson, G. (2004). Against narrativity. *Ratio*, 17(4), 428-452.

White, H. (1980). The value of narrativity in the representation of reality. *On Narrative/U of Chicago P.*

Wolf, W. (2003). Narrative and narrativity: A narratological reconceptualization and its applicability to the visual arts. *Word & image*, 19(3), 180-197.

## **Anexos**

Lista das músicas usadas no projeto “Histórias”:

Panda Beats - “Welcome To My Doom”: <https://www.youtube.com/watch?v=qNdF5UOKPuk>

Ivan Duch - “Born to Darkness”: <https://www.youtube.com/watch?v=0AgeBRtOqYo>

Alexander Nakarada - “Lurking Sloth”: <https://www.youtube.com/watch?v=oVwje-a8yvA>

Keys of Moon - “Lonesome Journey”: [https://www.youtube.com/watch?v=v1M8l\\_nakmo](https://www.youtube.com/watch?v=v1M8l_nakmo)

Alexander Nakarada - “Battle of the Creek”: <https://www.youtube.com/watch?v=p5GCEWBDwrc>

Royalty Free Zone - “Unknown World”: <https://www.youtube.com/watch?v=GAdPfEmVWZE>

Shuzee - “Walk”: [https://www.youtube.com/watch?v=xHb0GnNIT\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=xHb0GnNIT_I)

Tim Beek - “Ghost”: <https://www.youtube.com/watch?v=tpYYUyUsliI>

RealTunesStudio - “Final Confrontation”: [https://www.youtube.com/watch?v=Fxfc0cW\\_ZnM](https://www.youtube.com/watch?v=Fxfc0cW_ZnM)