

INTRODUÇÃO

No filme “Late night with the Devil” (2023) uma obra cinematográfica ambientada na década de 70, foi observado pelo público, em 2024, o uso de IA em algumas imagens generativas que aparecem ao longo da trama, o que levou a um enorme questionamento após o pronunciamento dos irmãos que escreveram e dirigiram o filme Cameron e Colin Cairnes.

“Por que a direção do filme optou por utilizar inteligência artificial para gerar artes ao invés de contratar ilustradores?”

Tendo em vista que isso compromete a autenticidade artística e ameaça o trabalho de profissionais.

Os diretores, porém, afirmaram que a IA foi usada de forma bastante limitada: apenas três imagens estáticas foram geradas por IA, depois editadas, e aparecem como inserções breves no filme.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A IA generativa vem ganhando espaço em produções culturais ao criar imagens e conteúdos de forma automatizada (Goodfellow et al., 2014). Esse avanço impacta profissões criativas, que podem sofrer substituição parcial ou precarização devido à automação (Frey & Osborne, 2017; Hesmondhalgh, 2013). Na arte e no cinema, pesquisadores destacam que a IA desafia conceitos tradicionais de autoria e criação, gerando preocupações éticas sobre o valor do trabalho artístico humano (Floridi, 2019; Crawford, 2021). Assim, o uso de IA em filmes como Late Night with the Devil insere-se em um debate maior sobre tecnologia, criatividade e mercado de trabalho.

OBJETIVOS

Analisar por que a direção de Late Night with the Devil optou pelo uso de inteligência artificial na criação de imagens e discutir como essa escolha impacta o trabalho de artistas e ilustradores, contribuindo para o debate sobre tecnologia, ética e transformação dos processos criativos no cinema.



Ilustração criada por inteligência artificial presente no filme Late Night with the Devil/Reprodução
Fonte: Medium/Reprodução (2025)

DISCUSSÃO E RESULTADOS

A análise do uso de inteligência artificial no filme Late Night with the Devil evidenciou um debate crescente sobre a substituição do trabalho artístico humano por tecnologias automatizadas. Embora a direção tenha utilizado IA apenas para poucas imagens estáticas, essa escolha gerou forte repercussão pública, revelando preocupações éticas relacionadas à autoria, à originalidade e à possível precarização das profissões criativas. O caso destacou que decisões motivadas por economia e agilidade podem impactar negativamente a percepção do público e levantar questionamentos sobre o futuro do trabalho artístico. Os resultados mostram que, mesmo quando aplicada de forma limitada, a IA provoca tensões entre inovação tecnológica e valorização dos artistas, ampliando o debate sobre os limites aceitáveis do uso dessas ferramentas na indústria cinematográfica. O estudo indica a necessidade de diretrizes que orientem a utilização responsável da IA, garantindo transparência, preservação do trabalho humano e equilíbrio entre eficiência técnica e integridade criativa.

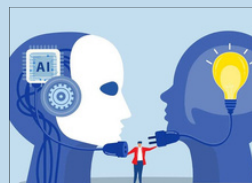


Figura 1: Representação de Inteligência Artificial e ideia humana
Fonte: PINTEREST (2025).

CONCLUSÃO

O caso da obra “Late Night with the Devil” evidencia que o uso de IA em produções audiovisuais, mesmo quando pontual, provoca debates essenciais sobre autoria, originalidade e condições de trabalho no setor criativo. Esse episódio reforça a necessidade de estabelecer critérios éticos e transparentes para o emprego de tecnologias emergentes, garantindo que a inovação não comprometa a valorização do trabalho humano. Assim, torna-se fundamental que indústria, pesquisadores e sociedade construam conjuntamente diretrizes que conciliem avanço tecnológico e respeito à dignidade artística.

REFERÊNCIAS

- CRAWFORD, Kate. *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. New Haven: Yale University Press, 2021.
- FREY, Carl Benedikt; OSBORNE, Michael A. The future of employment: how susceptible are jobs to computerisation? *Technological Forecasting and Social Change*, v. 114, p. 254-280, 2017.
- GOODFELLOW, Ian; POUGET-ABADIE, Jean; MIRZA, Mehdi; XU, Bing; WARDE-FARLEY, David; OZAIR, Sherjil; COURVILLE, Aaron; BENGIO, Yoshua. Generative Adversarial Networks. In: *Advances in Neural Information Processing Systems*. 2014.
- HESMONDHALGH, David. *The Cultural Industries*. London: SAGE, 2013.
- KAPLAN, Andreas; HAENLEIN, Michael. Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of AI. *Business Horizons*, v. 62, n. 1, p. 15-25, 2019.
- FLORIDI, Luciano. *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design*. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- Pinterest. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/>>. Acesso em: 26 nov. 2025.
- MONTEIRO, Dani. *Late Night with the Devil: I.A., cinema e o futuro da criatividade*. Medium, 24 set. 2024. Disponível em: <https://danielmonteiro.medium.com/late-night-with-the-devil-ia-cinema-e-o-futuro-da-criatividade-5162dd2443af>. Acesso em: 02 dez. 2025.