

O Impacto da Inteligência Artificial na Indústria do Entretenimento

Raphael Pasiani

Instituto Federal São Paulo (IFSP), Cubatão, São Paulo, Brasil

Dr. Arnaldo de Carvalho Junior

Laboratório de Inteligência Artificial Embarcada (EAILAB)
Instituto Federal São Paulo (IFSP), Cubatão, São Paulo, Brasil

Dr. Walter Augusto Varella

Laboratório de Inteligência Artificial Embarcada (EAILAB)
Instituto Federal São Paulo (IFSP), Cubatão, São Paulo, Brasil

Resumo: É quase impossível passar um dia sem se deparar com o impacto da Inteligência Artificial (IA) na vida das pessoas. Seja em casa assistindo a um filme, no trabalho ouvindo música ou na faculdade participando de uma aula, aquilo que antes parecia ser um conceito futurista tornou-se a realidade. Este artigo reflete sobre os impactos da IA na indústria do entretenimento, abordando tanto os aspectos positivos quanto negativos. Através de uma revisão bibliográfica, são analisadas como as tecnologias de IA, como algoritmos de recomendação e ferramentas de criação de conteúdo, estão moldando a criação, distribuição e consumo de conteúdo. Além disso, são discutidas as implicações éticas do uso da IA nas artes, com foco nas fronteiras entre a criatividade humana e a automação tecnológica. Por fim, se debate o potencial e os limites da IA como ferramenta na expressão artística, questionando se essas fronteiras realmente existem.

Palavras-chave: Inteligência Artificial, Indústria do Entretenimento, Ética, Tecnologia

Abstract: It is nearly impossible to go through a day without encountering the impact of Artificial Intelligence (AI) on people's lives. Whether at home watching a movie, at work listening to music, or attending a lecture at university, what once seemed like a futuristic concept has become a reality. This article reflects on the impacts of AI in the entertainment industry, addressing both positive and negative aspects. Through a literature review, it analyzes how AI technologies, such as recommendation algorithms and content creation tools, are shaping the creation,

distribution, and consumption of content. Furthermore, it discusses the ethical implications of using AI in the arts, focusing on the boundaries between human creativity and technological automation. Finally, the potential and limits of AI as a tool in artistic expression are debated, questioning whether these boundaries genuinely exist.

Keywords: Artificial Intelligence, Entertainment Industry, Ethics, Technology

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia evoluiu de maneira drástica no último século, literalmente de maneira exponencial. O que, em décadas atrás, era considerado impossível, fantasioso ou até loucura, hoje é algo cotidiano. Àqueles que acompanharam o lançamento do filme *Metrópolis* (1927) (Figura 1), dirigido pelo alemão Fritz Lang, pouco imaginariam que o cinema colorido e falado surgiria, muito menos que seria possível ter uma “minitela” no bolso da grande maioria da população, onde se pode assistir a filmes em alta qualidade, ouvir um repertório quase infinito de músicas e acessar uma vasta biblioteca digital. Esses avanços já representam uma transformação significativa na relação entre o ser humano e o entretenimento (AAntenada, 2024).

Figura 1 - Pôster do Filme *Metrópolis* (1927)



Fonte: Adaptado de (AAntenada, 2024)

Nos últimos 50 anos, mas principalmente na última década, houve um aumento exponencial no uso de tecnologias avançadas, com a Inteligência Artificial (IA) ocupando um papel central. A IA está moldando a maneira como conteúdos são criados, distribuídos e consumidos, impactando todas as áreas da indústria do entretenimento.

De plataformas de *streaming* como Netflix, que utilizam algoritmos de recomendação para personalizar experiências do usuário, até a criação de trilhas sonoras, roteiros e obras de arte geradas por máquinas, a influência dessa tecnologia é inegável.

A IA no setor de entretenimento é capaz de otimizar tanto a produção quanto a entrega de conteúdo, permitindo a personalização em larga escala e melhorando a experiência dos consumidores (Nautiyal *et al.*, 2023). Além disso, a IA também tem sido fundamental na personalização e na otimização da experiência do usuário no ambiente digital.

Ferramentas de IA permitem que empresas do setor de entretenimento analisem comportamentos de consumo, criando um ciclo de *feedback* que ajusta as ofertas de conteúdo de acordo com as preferências de cada indivíduo. A aplicação de IA nesse contexto não só aprimora a experiência do usuário, mas também redefine as formas tradicionais de produção e distribuição de conteúdo, abrindo novas possibilidades para as indústrias culturais, como cinema, música e arte digital (Dhiman, 2023). Esses avanços, no entanto, trazem consigo desafios éticos e sociais que merecem reflexão. Por exemplo, ao permitir a criação de obras altamente personalizadas e acessíveis, a IA também levanta questões sobre a autenticidade da arte e o papel do criador humano. A IA desafia o conceito tradicional de autoria, questionando se a obra criada por um algoritmo deve ser atribuída à máquina ou ao programador responsável pelo seu desenvolvimento (Loch, 2021). Esse debate envolve não apenas aspectos legais, mas também a percepção do público sobre o valor da arte gerada por IA.

Estudos destacam que, enquanto a IA possibilita inovações inéditas, ela também pressiona profissionais da indústria a adaptarem-se rapidamente ou enfrentarem o risco de substituição. Ferramentas como *deepfakes* e sistemas automatizados de geração de conteúdo têm o potencial de substituir habilidades humanas em larga escala, ao mesmo tempo que desafiam as fronteiras entre a criação genuína e a simulação tecnológica (Assis Junior; Hessel, 2021).

Neste artigo, exploram-se como a IA impacta positivamente e negativamente a indústria do entretenimento, identificando as ferramentas mais utilizadas no setor e analisando os limites éticos de sua aplicação. Por fim, reflete-se sobre até que ponto a tecnologia pode e deve interferir em uma área tão profundamente conectada à expressão humana.

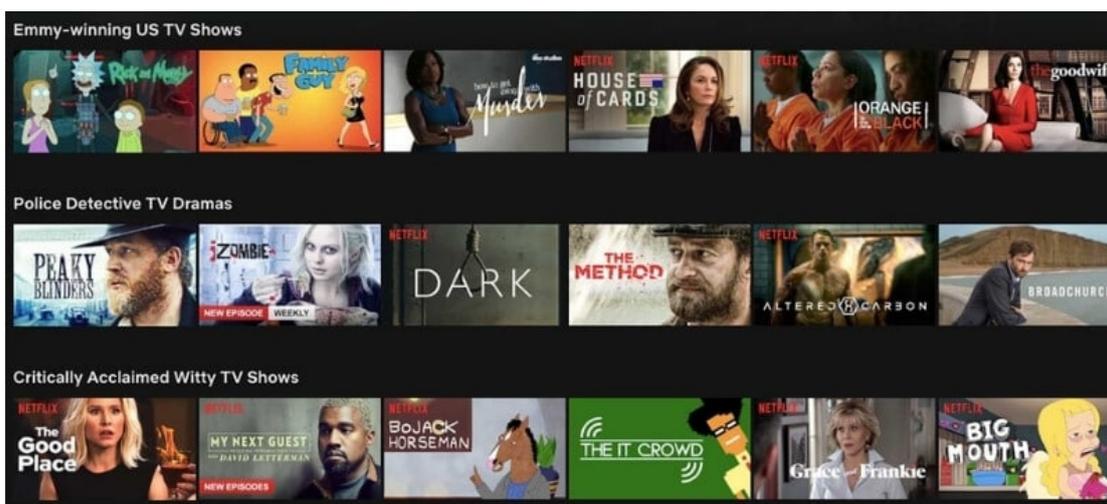
2. AS FERRAMENTAS DE IA NO ENTRETENIMENTO

Esses sistemas de recomendação são alimentados por técnicas de aprendizado de máquina (*machine learning* - ML) que analisam grandes volumes de dados (*big data*) para sugerir conteúdos que os usuários possam gostar, com base em seu histórico de visualização e interação. Tais ferramentas não apenas influenciam o consumo de conteúdo, mas também moldam as estratégias das empresas ao gerarem dados estratégicos que redefinem a distribuição de obras audiovisuais e musicais (Nautiyal *et al*, 2023).

2.1. Algoritmos de recomendação e personalização

Um dos usos mais comuns de IA na indústria do entretenimento é através dos algoritmos de recomendação. Diversas plataformas de *streaming* utilizam IA para analisar preferências e comportamentos dos usuários, criando uma experiência personalizada, como a Netflix na Figura 2.

Figura 2 - Interface de Netflix com sugestões personalizadas baseadas em algoritmos de IA.



Fonte: Adaptado de (Athon Edu, 2024)

Os sistemas de recomendação são alimentados por técnicas de aprendizado de máquina (*machine learning* - ML) que analisam grandes volumes de dados (*big data*) para sugerir conteúdos que os usuários possam gostar, com base em seu histórico de visualização e interação. Tais ferramentas não apenas influenciam o consumo de conteúdo, mas também moldam as estratégias das empresas ao gerarem dados estratégicos que redefinem a distribuição de obras audiovisuais e musicais (Nautiyal *et al*, 2023).

2.2 Geração de conteúdo e criação artística

Outra aplicação impactante da IA é a geração de conteúdo, onde ferramentas como o GPT-3, criado pela OpenAI, são utilizadas para elaborar roteiros, diálogos e até músicas (Gadallah, 2024). No campo da música, algoritmos de IA, como os desenvolvidos pela Sony CSL com o sistema Flow Machines, são capazes de compor peças que imitam o estilo de grandes compositores, além de possibilitar a produção de trilhas sonoras personalizadas para filmes e jogos (Ardeliya; Taylor; Wolfson, 2024).

Na área de cinema, ferramentas como DeepArt e DALL-E, baseadas em aprendizado profundo (*deep learning* - DL), têm sido utilizadas para gerar imagens e vídeos altamente realistas. Estas tecnologias frequentemente desafiam as convenções sobre autoria e originalidade. Ao criar novas formas de arte, a IA questiona os limites entre o trabalho humano e o produto gerado por algoritmos, levantando debates éticos sobre a autoria das obras resultantes (Loch, 2021).

2.3. IA na animação e efeitos visuais

Na indústria cinematográfica, especialmente na animação e nos efeitos visuais (*visual effects* - VFX), a IA tem desempenhado um papel fundamental ao aprimorar a qualidade e reduzir o tempo de produção. Técnicas avançadas de aprendizado profundo, como as redes adversárias generativas (*generative adversarial networks* - GANs), permitem criar personagens realistas e cenários virtuais que antes exigiam longas horas de trabalho manual. As tecnologias como *deepfakes* também têm sido aplicadas em VFX para substituir rostos ou gerar versões digitais precisas de atores, otimizando custos e prazos em grandes produções (Assis Junior; Hessel, 2021).

2.4. IA no Design de Jogos e Interatividade

Na indústria dos jogos, a IA não apenas facilita a criação de personagens não-jogáveis (*non-player character* - NPCs) com comportamentos realistas, mas também melhora significativamente a experiência do jogador ao criar mundos dinâmicos e interativos. Sistemas avançados de IA adaptam-se em tempo real às escolhas do jogador, oferecendo desafios personalizados e experiências imersivas. Jogos modernos utilizam IA para gerar cenários procedurais e comportamentos adaptativos, tornando cada partida única e alinhada com as decisões do jogador. Exemplos incluem franquias como *The Sims* e *Red Dead Redemption*, que utilizam IA para ajustar os elementos do jogo em tempo real, tornando a interação mais realista e envolvente (Fujita, 2005).

2.5. Ferramentas emergentes e tendências futuras

Além das aplicações atuais, novas ferramentas de IA continuam a surgir e prometem revolucionar ainda mais o setor. Tecnologias baseadas em IA generativa, como *Stable Diffusion* e *MidJourney*, estão permitindo que artistas digitais criem imagens e artes visuais impressionantes com poucos comandos textuais (Dhiman, 2023). No campo do áudio, soluções como *Jukebox*, da *OpenAI*, oferecem a geração de músicas com qualidade profissional e em diversos estilos.

3. BENEFÍCIOS E DESAFIOS DO USO DA IA NA INDÚSTRIA DO ENTRETENIMENTO

Através da IA, as pessoas podem receber sugestões em plataformas como *Netflix*, *Spotify* ou *YouTube*, por meio de algoritmos de recomendação que analisam padrões de consumo, como preferências pessoais de músicas e filmes. Tal ferramenta é de extrema eficácia para essa função, porém, em muitos casos, acaba colocando algumas pessoas numa bolha extrema de consumo, onde, sem perceber, se encontram em um ciclo vicioso de conteúdos semelhantes. É discutível se essa conclusão anterior é algo negativo ou positivo; porém, é inegável que a IA, com seus algoritmos, influencia e muito no consumo atual das mais variadas formas de arte.

Falando mais especificamente do audiovisual, a IA contribuiu para a automatização de tarefas que demandavam muito tempo. A edição de vídeos

como um todo mudou da água para o vinho. Por exemplo, antes para apagar um objeto indesejado de uma cena, o editor precisava realizar cortes complexos e ajustes manuais que consumiam horas de trabalho. Hoje, com ferramentas baseadas em IA, como a remoção automática de objetos e a aplicação de efeitos visuais instantâneos, esse processo pode ser feito em questão de minutos. Essas inovações não apenas aceleram o fluxo de trabalho dos editores, mas também permitem que criadores independentes tenham acesso a tecnologias que antes eram exclusivas de grandes estúdios.

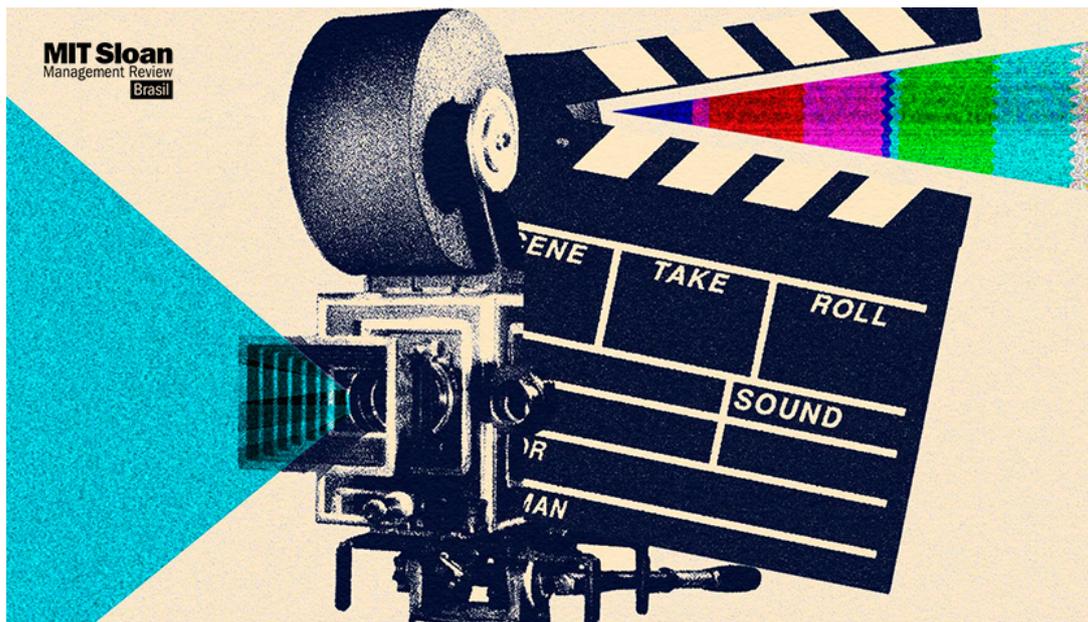
Anderson Gaveta (Gaveta, 2024) discute em seu vídeo como as novas ferramentas tecnológicas de IA estão transformando a produção cinematográfica. Ele menciona que a IA não só facilita tarefas como a edição e os efeitos visuais, mas também gera novas possibilidades criativas ao permitir a criação de cenas que antes seriam inviáveis devido ao custo e ao tempo necessário para produzi-las. Essa evolução tecnológica está mudando a forma como os cineastas abordam seus projetos e expandindo as fronteiras do que é possível no cinema.

No entanto, é fundamental considerar os desafios e os riscos associados ao uso crescente da inteligência artificial no setor criativo. Um dos principais pontos de preocupação é o desemprego. O avanço da IA ameaça substituir profissionais da indústria como dubladores, editores e animadores. A automação pode aumentar a eficiência, mas também gera apreensão sobre a perda de empregos em áreas que dependem da criatividade e do talento humano. Por exemplo, uma ilustradora *freelancer* relatou ter sido substituída por conteúdo gerado por IA após anos de trabalho dedicado (Swissinfo.ch, 2024). Isso ilustra como as inovações tecnológicas podem impactar negativamente aqueles que trabalham nessas indústrias.

Outro aspecto preocupante é a padronização do conteúdo. Conforme mencionado no início deste tópico, o uso massivo de algoritmos de recomendação pode levar à homogeneização cultural, limitando a diversidade dos conteúdos exibidos ao público. Os sistemas tendem a priorizar o que já é popular, reduzindo a visibilidade de obras menos conhecidas ou inovadoras (Davenport; Bean, 2023), vide Figura 3. Essa tendência pode resultar em uma oferta cultural empobrecida e menos variada. Além disso, há o risco da dependência tecnológica. O uso excessivo da IA no processo criativo pode

impactar negativamente a originalidade e a criatividade humana. A dependência de ferramentas automatizadas gera um risco real de substituição do olhar artístico único que somente os criadores humanos possuem (Meliva.AI, 2024). Essa dependência pode levar à produção de conteúdo que carece da profundidade emocional e da singularidade que caracterizam as obras artísticas genuínas.

Figura 3 – Uso da IA generativa na indústria do entretenimento



Fonte: Adaptado de (Davenport; Bean, 2023).

Portanto, enquanto a inteligência artificial oferece ferramentas poderosas para otimizar processos criativos e produtivos no audiovisual, também levanta questões sobre o futuro da arte e da criatividade humana. A capacidade da IA de moldar as preferências das pessoas pode ser vista como uma ferramenta poderosa para a criatividade e acessibilidade no campo artístico; no entanto, também levanta questões sobre a homogeneização do conteúdo e a perda da descoberta espontânea que caracterizava o consumo cultural antes da era digital.

3.1. Questões Éticas no Uso da IA no Entretenimento

Até que ponto é certo utilizar a IA na arte?

Existem exemplos recentes de usos onde houve divisão do público. A série *Invasão Secreta*, produzida pela Marvel Television e distribuída na

plataforma de *streaming* Disney Plus, passou por uma grande polêmica quanto ao uso de IA já em sua estreia. Notou-se que a abertura da série foi feita quase que inteiramente utilizando Inteligência Artificial Generativa, chateando assim artistas, fotógrafos e até parte do elenco (Tassi, 2023).

A utilização da IA nesses casos levanta diversas questões éticas que precisam ser discutidas. Um dos principais pontos de preocupação é a proteção dos direitos autorais e a propriedade intelectual das obras criadas com o auxílio de inteligência artificial. Os avanços da IA na arte desafiam os regimes tradicionais de *copyright* e *droit d'auteur*, levantando questões sobre quem detém os direitos sobre as criações geradas por algoritmos (Oyarzábal, 2023).

Um uso interessante da IA na produção musical foi o caso da música *Now and Then*, lançada pelo Beatles em novembro de 2023. Essa música foi feita a partir de uma fita cassete demo gravada por John Lennon (1940-1980) antes de sua morte, e cedida aos Beatles remanescentes em 1994 por Yoko Ono, sua viúva. A fita gravada nos anos 70 possuía muitos ruídos remanescentes (por ser uma gravação analógica), somando com os anos guardada sem uso, era quase impossível utilizá-la na gravação de uma nova música. Portanto, o projeto “Now and Then” ficou arquivado até que, em 2022, o diretor Peter Jackson desenvolveu uma tecnologia de IA capaz de separar os diversos instrumentos e vozes das gravações antigas.

A inovação desenvolvida por Peter Jackson abriu a possibilidade de revisitar a demo original e revitalizar a música (FANTÁSTICO, 2023). Com a ajuda dessa tecnologia, Paul McCartney e Ringo Starr puderam trabalhar na finalização da canção, utilizando a voz de Lennon extraída da gravação original e adicionando novas partes instrumentais, incluindo as guitarras gravadas por George Harrison (1943-2001) em 1994, na primeira tentativa de lançamento dessa música. O resultado foi descrito como uma emocionante combinação do passado com o presente, permitindo que os fãs experimentassem uma nova música dos Beatles mais de quatro décadas após sua última gravação (Veja, 2023). A canção foi lançada oficialmente no dia 2 de novembro de 2023 e rapidamente se tornou um evento marcante para os admiradores da banda, simbolizando não apenas um retorno nostálgico, mas também um exemplo do potencial da inteligência artificial na arte contemporânea. A Figura 4 apresenta um quadro do *clip* da referida canção.

Figura 4 – Os Beatles no clipe da música “Now and Then”



Fonte: Adaptado de (AGRA, 2023)

Ao contrário da música dos Beatles, um caso contrário do emprego de IA foi o uso da imagem de Elis Regina num comercial feito pela Volkswagen, que gerou controvérsia e discussão sobre a ética do uso de IA. No anúncio, a icônica cantora aparece "cantando" ao lado de sua filha, Maria Rita, em uma cena que combina gravações antigas de Elis com a tecnologia de IA para criar uma nova performance. Essa campanha foi lançada em julho de 2023 e rapidamente atraiu a atenção do público, levantando questões sobre a autorização e o respeito à memória de artistas falecidos (Bischoff, 2023).

A utilização da imagem de Elis Regina sem o consentimento explícito da artista ou de sua família gerou um debate significativo sobre os direitos de imagem e a exploração comercial das figuras públicas após sua morte. Um projeto legislativo foi proposto para barrar o uso da imagem de falecidos em campanhas publicitárias sem a autorização dos herdeiros, visando proteger o legado e a dignidade dos artistas (Exame, 2023). Esse caso evidencia a necessidade de regulamentação clara sobre o uso da inteligência artificial na criação de conteúdo que envolve figuras públicas, principalmente aquelas que já faleceram.

Figura 5 - Elis Regina reproduzida por IA em comercial da Volkswagen



Fonte: Adaptado de (Lisboa, 2023)

Os dois casos relacionados nesta seção de uso da IA na arte ilustram a complexidade e a dualidade dessa tecnologia no campo do entretenimento. Por um lado, a canção *Now and Then*, dos Beatles, representa um exemplo positivo, onde a IA foi utilizada para resgatar uma parte da história musical que poderia ter sido perdida. A tecnologia permitiu que os membros remanescentes da banda completassem uma obra inacabada de John Lennon. Por outro lado, o uso da imagem de Elis Regina em um comercial da Volkswagen levanta sérias questões éticas, uma vez que essa utilização ocorreu sem a aprovação da artista ou de sua família, gerando controvérsia sobre a exploração comercial da memória de figuras públicas falecidas.

As questões éticas do uso da IA devem ser debatidas e são fundamentais para o futuro da criação artística em um mundo cada vez mais influenciado pela tecnologia. A necessidade de regulamentação adequada e transparência nos processos que envolvem a utilização dessas tecnologias é crucial para garantir que os direitos dos criadores sejam respeitados e que o impacto social da IA seja cuidadosamente monitorado.

4. O PAPEL DO ENGENHEIRO NA INOVAÇÃO E REGULAÇÃO DA IA

O envolvimento dos profissionais de tecnologia, sobretudo os engenheiros que atuam no desenvolvimento e aplicação da IA são fundamentais para o bom

uso da tecnologia, tanto do ponto de vista técnico quanto de responsabilidade social.

4.1. Contribuições Técnicas

A *expertise* técnica dos engenheiros é fundamental para criar algoritmos que não apenas atendam às demandas de eficiência e inovação, mas que também incorporem princípios éticos desde a fase de concepção. A integração da IA na produção de conteúdo pode facilitar a criação de experiências mais imersivas e personalizadas, mas requer uma abordagem cuidadosa para garantir que os direitos dos criadores sejam respeitados (Nautiyal *et al*, 2023). Além disso, os profissionais da engenharia podem colaborar com artistas e criadores para desenvolver soluções personalizadas que melhorem a experiência do usuário, como sistemas de recomendação mais inclusivos e diversificados, que promovam uma gama mais ampla de conteúdos culturais (Machado, 2006). Ao adotar uma abordagem centrada no ser humano, os engenheiros podem garantir que as ferramentas de IA não apenas sejam tecnicamente avançadas, mas também socialmente responsáveis.

4.2. Responsabilidade Social

À medida que a tecnologia avança, a responsabilidade social dos engenheiros se torna ainda mais evidente. Eles devem equilibrar a busca por inovação com os impactos sociais que suas criações podem ter.

O uso da IA na arte e no setor criativo levanta questões éticas importantes sobre direitos autorais e originalidade (Oyarzábal, 2023). O uso de *deepfakes* e outras tecnologias gerativas pode transformar a percepção do que é arte, exigindo que os engenheiros participem ativamente do debate sobre regulamentações e diretrizes que governem o uso da IA (Assis Junior; Hessel, 2021). É essencial que eles promovam uma cultura de responsabilidade dentro das empresas em que trabalham, incentivando práticas éticas e transparentes no desenvolvimento de tecnologias. Além disso, a colaboração entre humanos e máquinas pode resultar em experiências artísticas únicas que não seriam possíveis sem essa tecnologia. A IA pode expandir as capacidades criativas dos artistas, permitindo-lhes explorar novas formas de expressão (Loch, 2021). No

entanto, é fundamental que essa colaboração ocorra dentro de um quadro ético que respeite os direitos dos indivíduos e a integridade das obras criativas.

Portanto, ao integrar considerações éticas em seu trabalho, os engenheiros não apenas contribuem para um futuro mais sustentável e justo no entretenimento, mas também ajudam a construir confiança entre os consumidores e as tecnologias emergentes.

5. CONCLUSÃO

O impacto da IA no setor de entretenimento é inegável, abrindo novas possibilidades criativas e produtivas. No entanto, é essencial que o uso dessas ferramentas seja pautado pela regularização e pelo bom senso, garantindo que a tecnologia sirva como um suporte à criatividade humana, e não como sua substituta.

A utilização da IA no setor criativo deve priorizar o aumento da produtividade em tarefas que tradicionalmente demandam muito tempo, mas que não exigem apelo artístico significativo. Em atividades como edição, finalização técnica e geração de protótipos, a IA pode ser uma aliada poderosa, economizando recursos e agilizando processos. Além disso, seu papel como fonte de inspiração é válido, sugerindo ideias e facilitando a exploração de novos caminhos criativos. Entretanto, a responsabilidade final pela obra deve sempre permanecer com o artista humano.

A banalização do uso das ferramentas de IA, por outro lado, pode levar à perda da autenticidade e do valor cultural das produções artísticas. Por isso, o bom senso de cada artista é essencial para garantir que a tecnologia seja utilizada de forma ética e responsável, preservando a integridade das criações e o papel humano no processo criativo.

No caso da música dos Beatles é visto um uso excelente das ferramentas de IA. Na publicidade da Volkswagen, já é controverso e conforme citado anteriormente, até antiético. Resgatar resquícios existentes de música de artistas falecidos e com a ajuda da IA conseguir finalizá-las é um respiro para a história (obviamente, se tratando de uma situação onde há autorização da família do falecido). “Reviver” artistas a bel prazer de pessoas (físicas ou jurídicas) para fins comerciais é um desrespeito àqueles que não estão mais aqui, ilustrando um mal-uso da IA.

Conclui-se então que a IA deve ser vista como uma ferramenta de apoio, destinada a potencializar a criatividade humana, e não a substituí-la. O equilíbrio entre inovação tecnológica e expressão artística será o fator determinante para assegurar que o entretenimento continue a ser uma forma de arte significativa e profundamente conectada à experiência humana.

REFERÊNCIAS

AANTENADA. Entenda o filme Metrópolis de 1927. A Antenada, 24 jan. 2024. Disponível em: <https://aantenada.com.br/index.php/2024/01/24/entenda-o-filme-metropolis-de-1927/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

AGRA, G. Com ajuda de IA, Beatles lançam “Now and Then”, música escrita e cantada por John Lennon. Revista O Grito, 03 de nov. 2023. Disponível em: <https://revistaogrito.com/com-ajuda-de-ia-beatles-lancam-now-and-then-musica-escrita-e-cantada-por-john-lennon/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

ARDELIVA, V. E.; TAYLOR, J.; WOLFSON, J. Exploration of Artificial Intelligence in Creative Fields: Generative Art, Music, and Design. International Journal of Cyber and IT Service Management, v. 4, n. 1, p. 39–45, 2024. DOI: 10.34306/ijcitsm.v4i1.149.

ASSIS JUNIOR, F. D. P.; HESSEL, A. M. D. G.. Entre ver e criar: deepfakes e criação para arte e entretenimento. TECCOGS - Revista Digital de Tecnologias Cognitivas, v. 23, p. 79-89, jan./jun. 2021.

ATHON-EDU. Netflix, inteligência artificial: como a IA está transformando a forma como consumimos conteúdo. Athon Edu, 10 jan. 2024. Disponível em: <https://athonedu.com.br/blog/netflix-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

BISCHOFF, W. Elis Regina aparece cantando ao lado da filha Maria Rita em campanha da Volkswagen feita com inteligência artificial. G1, 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2023/07/04/elis-regina-aparece-cantando-ao-lado-da-filha-maria-rita-em-campanha-da-volkswagen-feita-com-inteligencia-artificial.ghtml>. Acesso em: 17 dez. 2024.

DAVENPORT, T.; BEAN, R. IA generativa chegou em Hollywood e na indústria do entretenimento. E agora?. MIT Sloan Review, 2023. Disponível em: <https://mitsloanreview.com.br/ia-generativa-chegou-em-hollywood-e-na-industria-do-entretenimento-e-agora/>. Acesso em 17 dez. 2024.

DHIMAN, B. A Paradigm Shift in the Entertainment Industry in the Digital Age: A Critical Review. 2023. Disponível em: <https://ssrn.com/abstract=4479247>. Acesso em: 17 dez. 2024.

EXAME. Projeto quer barrar imagem de falecidos feitas por IA, como Elis Regina em comercial. Agência de Notícias Estadão Conteúdo, 2023. Disponível em: <https://exame.com/inteligencia-artificial/projeto-quer-barrar-imagem-de-falecidos-feitas-por-ia-como-elis-regina-em-comercial/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

TASSI, P. Artistas estão furiosos com a abertura de Invasão Secreta feita com IA. Forbes Tech, Forbes Brasil, 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes->

tech/2023/06/artistas-estao-furiosos-com-a-abertura-de-invasao-secreta-feita-com-ia/. Acesso em: 17 dez. 2024.

FUJITA, E. Algoritmo de IA para Jogos. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciência da Computação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2005.

GADALLAH, H. The role of artificial intelligence in music production: a look at Amper Music's innovative approach. Medium, 2024. Disponível em: <https://medium.com/@gadallah.hatem/the-role-of-artificial-intelligence-in-music-production-a-look-at-amper-musics-innovative-6cbc199c6f1e>. Acesso em: 17 dez. 2024.

FANTÁSTICO. 'Now and Then', nova música dos Beatles, foi lançada com ajuda de inteligência artificial; entenda. G1, 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2023/11/05/now-and-then-nova-musica-dos-beatles-foi-lancada-com-ajuda-de-inteligencia-artificial-entenda.ghtml>. Acesso em: 17 dez. 2024.

GAVETA, A. Como Hollywood vai usar Inteligência Artificial nos filmes. YouTube, 17 de dezembro de 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M8f3HXOOTN8&t=109s>. Acesso em: 17 de dezembro de 2024.

LISBOA, H. Elis Regina de IA em comercial da Volkswagen vira alvo do Conar. Rolling Stone Brasil, 11 jul. 2023. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/musica/elis-regina-de-ia-em-comercial-da-volkswagen-vira-alvo-do-conar/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

LOCH, C. V. A Obra de Arte na Era da Inteligência Artificial. Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2021.

MACHADO, F. J. P. M. Inteligência Artificial e Arte. Tese (Doutorado em Engenharia) – Universidade de Coimbra, Coimbra, 2006.

MELIVA.AI. Tecnologia de IA aplicada à animação e efeitos visuais. Disponível em: <https://meliva.ai/artigos/inteligencia-artificial-em-animacao/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

NAUTIVAL, R.; *et al.* Intersection of Artificial Intelligence (AI) in Entertainment Sector. 2023 4th International Conference on Smart Electronics and Communication (ICOSEC), Trichy, India, 2023, pp. 1273-1278. DOI: 10.1109/ICOSEC58147.2023.10275976.

OYARZÁBAL, J. P. Os Avanços Da Inteligência Artificial Na Arte E A Proteção Dos Outputs Nos Regimes De Copyright E Droit D'Auteur. Dissertação (Mestrado em Direito) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

SWISSINFO.CH. Como a inteligência artificial afeta as profissões criativas. Disponível em: <https://www.swissinfo.ch/por/ciencia/como-a-inteligencia-artificial-afeta-as-profissoes-criativas/87516493>. Acesso em: 17 dez. 2024.

VEJA. Beatles emocionam em curta inédito sobre última música do grupo; assista. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/coluna/o-som-e-a-furia/beatles-emocionam-em-curta-inedito-sobre-ultima-musica-do-grupo-assista>. Acesso em: 09 jan. 2025.