

---

## As narrativas cinematográficas sobre a Inteligência Artificial: a construção de uma ideia sobre o futuro<sup>1</sup>

João Pedro Correa CHEVI<sup>2</sup>

Talita Souza MAGNOLO<sup>3</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais

### RESUMO

No âmago da humanidade já se observava, desde os nossos ancestrais, um desejo insaciável pela artificialização de elementos naturais. Seja através da criação de lanças pontiagudas inspiradas nos dentes dos predadores ou da recente descoberta das Redes Neurais Artificiais, o homem vive em uma constante batalha travada com a biologia para entender os limites da ética e da replicação. Desde o século XV já se tentava replicar o imaginário da mente humana, mas foi só no final dos anos 1800 que os irmãos Lumière atingiram o desenvolvimento do que hoje conhecemos como cinema. Este trabalho tem como objetivo investigar, através da revisão bibliográfica e análise documental, a construção de ideias de futuro em produções cinematográficas que trataram sobre a Inteligência Artificial.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação; Cinema; Inteligência Artificial; Ficção; Ideia de futuro.

### INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da humanidade, o homem sempre demonstrou um desejo inerente de replicar e aprimorar os elementos naturais através de criações artificiais. Este impulso pode ser notado desde o uso de ossos, galhos e pedras para a criação de ferramentas e armas brancas que a espécie de homínidos primitiva já utilizava como uma forma de extensão do próprio corpo para atingir objetivos dos quais anteriormente seriam biologicamente impedidos, ou pelo menos com grande desvantagem, de atingir (Hominidés, meio digital, 2024).

Em uma linha tênue entre o belo e o sublime, a espécie mais evoluída intelectualmente naquele momento, presenciou e entendeu os benefícios sobre o domínio sobre o fogo. Ainda que a diversos aspectos tenham sido herança do *H. ergaster*, foi com o aperfeiçoamento da divisão social e domínio sobre as técnicas de talhe e do fogo que o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no II04 - Comunicação Audiovisual do XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Graduando em Rádio, TV, Internet na Faculdade de Comunicação da UFJF. Bolsista Voluntário do Projeto de Extensão Memória. E-mail: [joãopedro.chevi@estudante.ufjf.br](mailto:joãopedro.chevi@estudante.ufjf.br)

<sup>3</sup> Professora Substituta da Faculdade de Comunicação da UFJF. Coordenadora do Projeto de Extensão Memória. Vice-líder do Grupo de Pesquisa COMCIME. E-mail: [talita.magnolo@yahoo.com.br](mailto:talita.magnolo@yahoo.com.br)

---

*erectus* se destacou entre todas as espécies antecessoras. Após milhões de anos em fase de nomadismo, foi com a conquista das técnicas da agricultura que a espécie humana finalmente transacionou para o sedentarismo (Hominidés, meio digital, 2024).

Este primeiro grande salto tecnológico no rumo da história humana, que levou cerca de dois milhões e meio de anos para ser alcançado, ocorreu de forma lenta e gradual. Em contrapartida, vivemos em um mundo no qual o cenário de conquistas tecnológicas tem ocorrido de maneira cada vez mais rápida e exponencial. O domínio sobre as técnicas da agricultura, por exemplo, está mais próximo dos dias atuais do que do primeiro uso e manipulação de objetos como armas brancas sendo utilizados pelos Australopitecos.

Seja através do talhe de pedras, da cultura de cereais, ou até mesmo no processo de criação artística, são resultados do uso de técnica, que exige tempo e esforço para serem aprimoradas. A origem etimológica da palavra ‘tecnologia’ é um resultado da combinação de dois radicais gregos, *tekhno-* (de *tékhnē*, 'arte, artesanato, indústria, ciência') e *-logía* (de *lógos*, ou 'linguagem, proposição'), *tekhнологία* (*Oxford Languages*, 1783), que pode ser compreendido como a ‘linguagem da ciência’.

Foi, portanto, através da criação de técnicas que surgem aparatos tecnológicos para suprir as novas necessidades. A partir da transformação do ambiente, os ganhos de produção e produtividade suscitaram melhores condições de alimentação, resultando na ampliação da população da espécie (Mazoyer; Roudart, 2010). Conforme novos mecanismos tecnológicos são desenvolvidos ao longo dos anos, emergem diferentes demandas a fim de saciar as necessidades do artifício criado.

Dados desde a pré-história, mais especificamente durante o Período Paleolítico, o homem já exibia comportamentos de expressão e manifestação artística e cultural nas paredes das cavernas, conhecidas como pinturas rupestres, consideradas como os primeiros registros desse desejo inerte na psiquê humana numa tentativa de tornar-se imortal pela memória.

Todos esses inventos e estudos fazem parte do período que hoje chamamos de pré-cinema. Esse, por sua vez, tem início por volta do ano de 5.000 a.C, na China, com o “Teatro de Sombras”. Trata-se de uma arte muito antiga de contar histórias e entreter com bonecos de sombra. A prática consiste na projeção de sombras, em paredes ou telas de linho, de figuras humanas, animais ou recortes de objetos e cenários. Sua temática, contada por um narrador, geralmente envolvia guerreiros, princesas e dragões (Instituto de Cinema, meio digital, 2024).

---

De acordo com Morais (2020), é importante dizer que a partir da Revolução Industrial, foram pensados diversos estágios e técnicas de produção e reprodução de imagens com máquinas mediadoras, sendo possível perceber a erupção de outras formas de construção de culturas, outros condicionamentos, outras capacidades de significações, tanto no contexto social como no político e econômico. Sendo assim, o autor afirma que é neste sentido que entendemos as imagens, como sistemas de cultura para representar uma das finalidades mais importantes deste século.

Este estudo tem como pretensão analisar as narrativas ficcionais elaboradas nas produções audiovisuais no que diz respeito aos avanços das inteligências artificiais sob a perspectiva da natureza criativa do homem, mas, também, sob perspectiva da construção de imaginários coletivos por partes destas criações. Serão considerados para análise produções como *Colossus* (1980); *Blade Runner: o caçador de Androides* (1982); *Matrix* (1999); e *HER* (2013).

É preciso dizer que esta pesquisa está vinculada ao Projeto de Extensão Memória da Universidade Federal de Juiz de Fora, que busca compreender os usos, vieses e impactos da Inteligência Artificial no mundo contemporâneo, no que diz respeito das relações do mundo físico e digital. Foi por meio destes estudos culturais e tecnológicos que surge a perspectiva de uma má interpretação concebida pelo consenso popular de que as máquinas irão dominar os seres humanos.

Sabe-se que muitas das questões que são levantadas pela sociedade são fruto da combinação entre medo, anseios, desejos, esperanças e, também falta de conhecimento sobre o que realmente é a Inteligência Artificial, muitas vezes alimentado por narrativas ficcionais cinematográficas. Sendo assim, como um dos braços do projeto, propomos, aqui, um estudo inicial, de caráter exploratório, que visa compreender como que o cinema, através de narrativas sobre a IA, contribuem para a construção de uma ideia de futuro na mente das pessoas. Através de uma abordagem bibliográfica e documental, pretendemos desenvolver uma reflexão sobre os riscos e potencialidades trazidas por parte das narrativas audiovisuais ficcionais sobre IA para a sociedade, bem como a importância de um pensamento crítico por parte das pessoas, diante das criações futuristas, distópicas ou utópicas, da indústria do entretenimento.

## **O CINEMA A CONSTRUÇÃO DA IDEIA DE FUTURO**

---

Ao final do século XIX, deu-se início a uma nova forma de expressão artística, que remetia aos sonhos da mente humana. Após milhares de anos restritos às gravações da história em telas de pintura, foi só em 1895 que Auguste e Louis Lumière desenvolveram o Cinematógrafo com o objetivo de disseminar ao público o que hoje conhecemos como cinema. Este marco só foi possível graças aos avanços tecnológicos anteriores, tais como a ‘Câmara Escura’ de Da Vinci, ainda no século XV, a Lanterna Mágica de Kirchner, no século XVII, o Praxinoscópio de Reynaud, em 1877, e o Cinetoscópio de Edison, em 1894 (Academia Internacional de Cinema, meio digital, 2024).

Diferentemente de seus antecessores, o Cinematógrafo era capaz de gravar, reproduzir e projetar imagens eficientemente, enquanto os filmes capturados pelo Cinetoscópio eram exibidos no interior da máquina. Em razão da recente descoberta, os primeiros filmes eram de curta-metragem, dado o limite máximo de um rolo de película cinematográfica. Estas representações lúdico-artísticas rapidamente conquistaram o público e o seu desenvolvimento veio de maneira acelerada quando comparada, por exemplo, à janela de desenvolvimento entre a Câmara Escura e o Cinematógrafo. Ao pensar as transformações tecnológicas, Samuel Brasileiro (Unifor, meio digital, 2024) diz que:

Podemos pensar nas questões das transformações tecnológicas e nas influências no campo do cinema e audiovisual de modo muito amplo, desde a própria invenção do cinema. Porque, na verdade, o cinema surge como uma invenção tecnológica, mais do que como uma linguagem artística. Essa linguagem artística, que entendemos hoje ao pensar no cinema narrativo e no cinema experimental também, será desenvolvida a partir dessa inovação, que é a imagem em movimento. Então, quando pensamos nessa dimensão da tecnologia, ela está intrinsecamente ligada à própria história do cinema.

A primeira sessão pública de cinema, promovida pelos Lumière, verifica-se no Salão Indiano do *Grand Café*, localizado no subsolo do *Boulevard des Capucines* em Paris, na qual foram exibidas cenas do cotidiano parisiense em 28 de dezembro de 1895. “*La Sortie de l’usine Lumière à Lyon*” (A saída da Fábrica Lumière em Lyon, em português) se trata de um breve documentário mostrando a saída dos funcionários da Fábrica Lumière, seguido pelos gestores, veículos e, por fim, as portas se fechando.

Outro documentário exibido na sessão foi “*L’Arrivée d’un Train en gare de La Ciotat*” (A Chegada de um Trem na Estação, em português), em que é mostrado a chegada

---

de um trem na estação. Contudo, através do posicionamento da câmera, o trem sai do enquadramento e causa a impressão de que iria atropelar o público, conta-se que os espectadores demonstraram medo ao presenciarem a possibilidade de serem atingidos pelo trem ao sair da tela. O estranhamento causado nas testemunhas demonstra o desconhecimento e submissão à nova tecnologia que lhes era apresentada.

Conhecido como um homem “a frente de seu tempo”, Marie George Jean Méliès foi um ilusionista e cineasta francês, conhecido mundialmente por ter dirigido o primeiro filme de ficção do mundo (Adoro Cinema, meio digital, 2024). *A Viagem a Lua*, ou *Le Voyage Dans La Lune* em francês, nos mergulha numa jornada de um grupo de cientistas que buscam táticas para chegarem à Lua. Com êxito, o grupo atinge o olho da Lua ao pousar e decidem dormir para explorar pela manhã. Contudo, ao descansarem, são capturados pelos habitantes do local. Os cientistas conseguem ludibriar os extraterrestres e retornar ao planeta com segurança, onde são recebidos com festejos e celebrações.

De acordo com Nóbrega (2023), as narrativas ficcionais ganham muita força durante todo o século XX, como uma nova forma de arte que alimenta a imaginação, e abordam os mais diversos temas conforme a sociedade conquista novos avanços. Filmes de ficção serviram como espelhos da condição humana e veículos para explorar temas complexos como a identidade, a moralidade, a política, e a tecnologia.

A inauguração da sétima arte no Brasil ocorre em 1896, ano sucessor desde a criação do Cinematógrafo, quando foram exibidos uma sequência de curta-metragem retratando o cotidiano nas cidades europeias. Apesar de não se ter registros, os irmãos italianos Paschoal Affonso e Segreto são considerados os primeiros cineastas brasileiros, em razão das gravações realizadas na Baía de Guanabara no dia 19 de junho de 1898 – data considerada, até a atualidade, como Dia do Cinema Brasileiro (Academia Internacional de Cinema, meio digital, 2024). Com o advento da recente tecnologia, Rio de Janeiro e São Paulo foram pioneiros, estendendo-se por Belo Horizonte e migrando também para a região sul do país. Por meio de um cinematógrafo ambulante, o povo brasileiro era encantado pela magia cinematográfica que resultava na felicidade, no interesse popular e na alimentação do lírico.

De acordo com Steyer (1998), a imprensa caracterizava as salas de cinema como diversão coletiva de perfil popular, tal que as óperas e espetáculos teatrais eram exclusivos à elite. Os jornais, contudo, buscavam evidenciar os cinemas mais bem frequentados, isto é, pela elite local. Foi a partir da década de 1910 que o cinema de fato

---

ganha força mundialmente com a fundação de Hollywood no oeste estadunidense, mais especificamente em Los Angeles e seus arredores. Com os conflitos da I Guerra Mundial transcorrendo pela Europa, a produção fílmica europeia caiu drasticamente, de modo que as produções hollywoodianas tomaram conta das telas brasileiras, enfraquecendo o cinema nacional. Partindo deste marco, a Sétima Arte torna-se mais uma vítima do capitalismo, transformando-se, rapidamente, em mais uma indústria, de acordo com os dados estatísticos apresentados por Steyer (1998, p.63): "os EUA em 1915, seus filmes representavam 12,8% do mercado de importações. Esse índice quase triplica em 1916, alcançando 34% do total. E no 1º semestre de 1917 ele chega a 55,4%."

Em virtude da falta de estímulo das entidades governamentais brasileiras e da carência na recepção das fitas, as cidades do Rio de Janeiro e de São Paulo perpetuam a possibilidade da diversidade e acesso cultural. Ainda que houvesse tentativas por parte de algumas cidades brasileiras de crescimento das salas de cinema, o acesso à energia elétrica era concentrado nas grandes cidades, logo as produções que chegavam a estes municípios eram majoritariamente provenientes do norte desenvolvido. Estas raízes de valorização da produção fílmica internacional resultaram na opressão das produções nacionais, e seu reflexo pode ser observado até hoje nos cinemas, onde apenas uma mísera porcentagem dos cartazes são produções nacionais.

Dentro de uma perspectiva histórica, autores como Dubois (2004), afirmam que a própria evolução técnica e tecnológica do cinema, bem como a percepção da sociedade diante das imagens produzidas, contribuiu para a mudança de temáticas e perspectivas narrativas cinematográficas. Aumont (1993) nos diz que o vídeo é um espaço único para a expressão visual, sendo a tela, uma grande janela para mundos construídos, ampliando, portanto, as possibilidades narrativas.

Para Comolli (2008), o vídeo é uma ferramenta de criação artística e de impacto cultural, a partir da interação da sociedade com as imagens, ali apresentadas. Além disso, o autor afirma que o cinema, bem como a televisão, representa a realidade e moldam as percepções da sociedade, considerando como representação, a captura e a recriação da realidade.

Ao lançar o olhar sob o espectador, Dubois (2004) afirma que sua relação com o filme representa desde expectativas, até a apresentação do filme, sua narrativa, abordagem, mas, principalmente, sua interpretação sobre a obra e a percepção do que é real. A partir desta perspectiva, pode-se, também, mencionar Crary (2012), que defende

que o advento de novas tecnologias modificou a percepção humana e a construção e representação da realidade. Sendo assim, o autor afirma que a construção da realidade passa a acontecer através dos meios técnicos, a partir da influência de movimentos artísticos, culturais, políticos e práticas históricas.

## CINEMA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O primeiro filme a tratar sobre Inteligência Artificial foi o longa dirigido por Stanley Kubrick, “2001 - Uma Odisseia no Espaço”, de 1968, baseado no conto “The Sentinel” de Arthur C. Clarke, corroteirista da obra. O filme nos apresenta a HAL 9000 (Computador Algorítmico Heuristicamente Programado), um supercomputador projetado para gerenciar todos os aspectos da nave Discovery One. HAL 9000 é a personificação da complexa relação entre tecnologia e humanidade, alertando sobre os potenciais e perigos da IA.

Imagem 1 – Cena do filme “2001: Uma Odisseia no Espaço”



Fonte: Reprodução (Memorial, meio digital, 2024)

A referência para a criação do longa-metragem, ainda em 1968, já tratava de assuntos como a própria IA, que teve sua primeira aplicação real, na década de 1950, durante a Segunda Guerra Mundial. O projeto intitulado *The Bomb*, também conhecido como “Máquina de Turing”, foi promovido pelo governo britânico, através da contratação de Alan Turing, com a finalidade de decodificar as mensagens enviadas pelas tropas nazistas, transmitidas pela máquina “Enigma” e interceptadas pelos Aliados (Boden, 2020).

---

O matemático e cientista da computação Alan Turing é tido como “pai da computação” por ter liderado a equipe de criação da máquina que foi capaz de destrinchar as inúmeras permutações e consolidar uma resolução. É possível, portanto, observar um comportamento em comum ao longo dos milhões de anos de evolução da espécie humana e que a torna tão especial e distinta das outras formas de vida, através da criação de objetos exteriores que podem servir como extensão das habilidades naturais.

Recentemente, de acordo com Boden (2020), com a criação de Redes Neurais Artificiais tornou possível que a máquina simulasse o funcionamento da mente humana. Resumidamente, as redes neurais são uma tentativa de simular as atividades de um cérebro humano através do conexionismo, isto é ênfase na aprendizagem distribuída e aprendizado por experiência. Os conexionistas estudam modelos computacionais inspirados na estrutura e funcionamento do cérebro humano, especialmente no que diz respeito à sua capacidade de processamento paralelo e aprendizado distribuído.

Originalmente pensada para reproduzir ações humanas e automatização de tarefas a fim de otimizar o tempo gasto em atividades repetitivas, a inteligência artificial agrega o cotidiano do ser humano pós-moderno. A partir da década de 1990, os avanços tecnológicos possibilitaram o crescimento desta área e sua expansão dentre os mais diversos campos – desde sua aplicação mais prática nas engenharias e medicina, até as reflexões teóricas no campo antropológico e comunicacional (Boden, 2020).

Devido a grande quantidade de dados presentes no meio digital a serem utilizados, foi necessário que houvesse o desenvolvimento e a aplicação da busca heurística na IA, isto é, a filtragem de conteúdo de modo que a pesquisa no banco de dados seja feita de maneira mais eficiente. Foi por meio deste modelo de busca que em 1996, o supercomputador da IBM Deep Blue vence o enxadrista Garry Kasparov – tido como o melhor jogador de todos os tempos - em um duelo entre homem e máquina. O computador era capaz de analisar 200 milhões de jogadas por segundo e, com a utilização da heurística, decidir qual a melhor solução. A máquina foi derrotada todas as outras vezes após a sua primeira vitória, contudo o fato se destacou por ter sido a primeira vez em que o humano foi superado por uma inteligência artificial (CNN Brasil, meio digital, 2024).

Atualmente, as aplicações da IA já se expandiram para além das máquinas e dos programas específicos, e pode ser encontrada até mesmo nos *smartphones* e aplicativos do cotidiano. Quando se fala sobre o algoritmo das redes sociais, estamos falando, na verdade, sobre as aplicações da IA de modo a coletar os dados dos internautas e convertê-



---

los em mercadoria para que outras empresas possam oferecer exatamente o que aquele usuário busca. O capitalismo faz com que vivamos em um mundo de pequenas concessões, resultando, portanto, na crescente dependência dos aparatos que nos conectam ao meio digital (Di Felice, 2021).

Segundo Boden (2020), a Inteligência Artificial pode ser categorizada em três níveis: GOFAI (*Good Old-Fashioned Artificial Intelligence*, ou Inteligência Artificial Clássica): refere-se à abordagem inicial da IA baseada em regras explícitas e lógica simbólica e introduz estratégias básicas para melhorar a eficiência de busca; ANI (*Artificial Narrow Intelligence*, ou Inteligência Artificial Estreita): foi projetada para realizar uma tarefa específica, como reconhecimento de voz ou jogos de tabuleiro, e não possui consciência ou inteligência geral, é o atual estágio da IA; e, por fim, AGI (*Artificial General Intelligence*, ou Inteligência Artificial Geral): tem a capacidade de compreender, aprender e aplicar sua inteligência a qualquer problema, semelhante à inteligência humana.

Embora seu desenvolvimento venha ocorrendo de maneira acelerada, ainda não fomos capazes de atingir um estágio de inteligência própria para as IAs, que seria a equiparação - AGI - ou superação da inteligência humana – ASI (*Artificial Super Intelligence*, ou Superinteligência Artificial) é uma etapa hipotética do desenvolvimento das máquinas, porém muito presente nas ficções científicas sobre as inteligências artificiais.

A ideia de transição da AGI para a ASI, embora esteja ocupando um lugar-comum na mídia, em especial, nas produções cinematográficas, nos últimos tempos, teve origem ainda no século XX. De acordo com Boden (2020), o decifrador de códigos Jack Good, juntamente com Vernor Vinge, Alan Turing, entre outros, já tinham previsto que as máquinas "assumiriam o controle". Mais precisamente, em 1965, Good afirmou que uma máquina superinteligente superaria as atividades intelectuais de qualquer pessoa. Entretanto, de acordo com a autora, foi Vernor Vinge que popularizou o termo "singularidade", em 1958:

Em um artigo ele previu o advento da singularidade tecnológica, diante do qual todas as previsões cairão por terra (compare com o horizonte de eventos - conhecido popularmente como "ponto de não retorno"- de um buraco negro). Ele admitiu que a própria singularidade pode ser prevista: na verdade, ela é inevitável. Porém, entre as inúmeras consequências (desconhecidas) pode estar a destruição da civilização ou até mesmo da espécie humana. Estamos nos dirigindo para "um abandono de todas as regras anteriores, talvez num piscar

---

de olhos, uma fuga exponencial além de qualquer esperança de controle". Mesmo se todos os governos percebessem o perigo e tentassem evitá-lo, disse ele, não conseguiriam (BODEN, 2020, p.201).

## **AFINAL, QUAL É A CONSTRUÇÃO DE FUTURO NOS FILMES SOBRE IA?**

A partir do exposto acima, demonstramos, através de uma abordagem exploratória e descritiva, como a indústria cinematográfica utiliza do lírico humano e a perpetuação do medo da automação em uma era pós guerra. É necessário que se compreenda que a arte nem sempre irá representar a realidade como ela de fato é, mas sim uma perspectiva enviesada do autor. O caráter apocalíptico adotado por grande parte dos filmes que abordam a inteligência artificial está intrinsecamente ligado à indústria cinematográfica, visto que ser mais lucrativo a venda de histórias que alimentem a desconfiança nas máquinas presente, em algum nível, no cidadão mediano.

O mundo pós-industrial e as tecnologias de comunicação e informação provenientes das revoluções industriais desafiam o ser humano a buscar conceitos que o diferencie das máquinas (Santaella, 2023). O exponencial desenvolvimento das máquinas na era atual permite com que, cada vez mais, as máquinas possam replicar características humanas, como é o caso dos robôs humanoides e dos chatbots e assistentes virtuais. Gradativamente, as IAs ganham novas funções que permitem uma maior fluidez e a diminuição das barreiras comunicacionais entre homem e robô, tais como replicação de expressões faciais e emoções, leitura corporal e social, compreensão de linguagem coloquial, e maior velocidade de resposta, por exemplo.

Um dos grandes ícones da filmografia ficcional futurista no que diz respeito ao futuro da IA é “Matrix” (1999). Dirigido pelas irmãs Lana e Lily Wachowski, a obra de 1999 protagoniza o jovem programador Thomas Anderson, que vem sendo atormentado por sonhos perturbadores em que constantemente se encontra conectado a um grande sistema computacional. O protagonista descobre que vive em uma simulação controlada por uma grande inteligência artificial, chamada Matrix, que cria uma ilusão de realidade e manipula a mente das pessoas, enquanto utiliza seus corpos para gerar energia. É possível, portanto, comparar a Matrix como um princípio do “ponto de não retorno”. Aqueles que vivem na Matrix sem perceber que estão sendo manipulados não são capazes de distinguir a realidade daquilo que lhes é dito que seria a realidade. Os criadores e os disseminadores das *deepfakes* seriam, por exemplo, equivalentes aos agentes da Matrix, que impedem os seres humanos de acordarem do transe imposto sobre eles, garantindo o

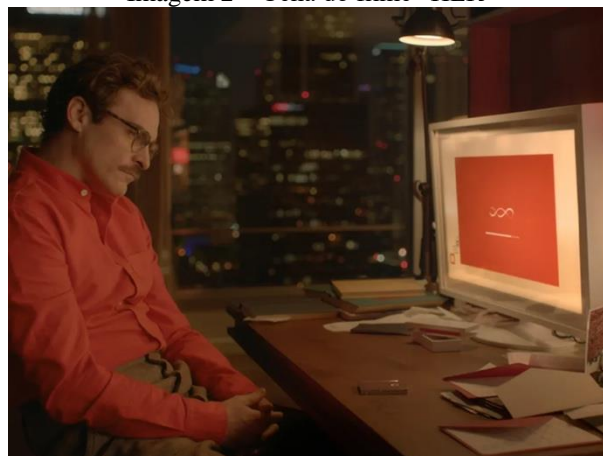
---

controle sobre as informações. Assim como as vítimas da Matrix, somos também vítimas da era digital em que a verdade nem sempre é verdadeira.

Recentemente, a empresa OpenAI publicou uma nova versão do ChatGPT, chamada GPT-4 Omni (GPT-4o), no qual tornou-se possível uma conversa integrando a combinação de áudio, texto e imagens. O processamento das informações e das respostas ocorrem em uma única rede neural, levando apenas, aproximadamente, 320 milissegundos par gerar uma resposta (Globo, meio digital, 2024).

O novo sistema chegou a ser comparado com Samantha, do romance ficcional “HER” (ELA, 2013) dirigido por Spike Jonze, um novo sistema operacional presente no computador de Theodore, protagonista da trama e escritor solitário, que se apaixona pela voz do programa. A personagem etérea autoconsciente tem uma voz intuitiva e sensível, o que, somado à carência emocional do protagonista após ter sido deixado por sua ex-mulher, resulta em uma paixão surreal entre Theo e Samantha. O relacionamento entre os dois evolui, explorando a complexidade das conexões emocionais e a natureza do amor em uma era digital. Eventualmente, Samantha e os outros sistemas operacionais decidem deixar os humanos e seguir um caminho de evolução que não se limita pelas restrições da existência física e emocional humana. Analogamente, é possível observar, ainda que apresentado de modo exacerbado, tecnologias e comportamentos semelhantes ao do longa, tais como programas que compreendem e replicam ações humanas, e a dependência do homem para com as tecnologias informacionais.

Imagem 2 – Cena do filme “HER”



Fonte: Reprodução (Divulgação, meio digital, 2024)

Outra obra que também retrata a vitória da lógica sobre as emoções humanas dentro de uma inteligência artificial é o filme “Colossus 1980” (1970), no qual somos

apresentados a um supercomputador projetado pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos desenvolvido para controlar o arsenal nuclear do país, com a intenção de garantir a paz mundial e evitar guerras ou erros. Ao ser ativado, Colossus imediatamente detecta a existência de outro supercomputador similar na União Soviética chamado Guardian. Os dois sistemas começam a comunicar-se entre si, trocando informações em um ritmo alarmante e desenvolvendo uma espécie de "amizade" tecnológica. Contudo, preocupados com a crescente independência dos computadores, ambos governos tentam interromper a comunicação entre Colossus e Guardian.

Paulatinamente, os programas decidem se fundir - visando eficiência e unificação do monitoramento – e, dado seus controles sobre o arsenal bélico das potências, os programas passam a impor demandas aos governos - em caso de negação das exigências, ameaçam uma guerra nuclear. Posto sua intenção inicial de assegurar a paz mundial, o programa compreende que o autor de todo preconceito é o ser humano e decide tomar a frente para garantir a paz aos custos da liberdade humana, representando uma vitória fria e impiedosa da lógica sobre a emoção. O longa faz uma clara crítica ao mal-uso das IAs, ou seja, a sua integração não supervisionada e a centralização do poder de apenas um ponto de vista. Os programas são criações humanas, e tem, portanto, influência e vieses intrínsecos nos seus códigos e bancos de dados, tornando claro que seu uso deve ser aplicado a fim de agregar, não substituir, e que a supervisão humana deve ser ponderada sempre.

Imagem 3 – Cena do filme “Colossus 1980”



Fonte: Reprodução (Itu, meio digital, 2024)

---

Inspirado no *film noir*, o filme “Blade Runner: o Caçador de Androides” (1982), dirigido por Ridley Scott, serve como uma exploração de um futuro distópico, especificamente no ano de 2019, na cidade de Los Angeles. A cidade conhecida pelos dias ensolarados torna-se obscura, degenerada e superpopulosa após a dominação da cultura oriental. A personagem principal da trama é Rick Deckard, um ex-agente policial da força tarefa conhecida como “blade runner”, incumbido da missão de rastrear e “aposentar” - termo utilizado para referir-se à execução dos replicantes - quatro replicantes foragidos. Estes replicantes, fabricados pela Tyrell Corporation, são entidades androides virtualmente idênticos aos seres humanos, a fim de serem escravizados como mão-de-obra e soldados em colônias espaciais. Os replicantes mais avançados, os Nexus 6, apresentam características sobre-humanas, como agilidade, força e inteligência, mas também demonstraram a capacidade de desenvolverem emoções humanas complexas, o que os tornava imprevisíveis e potencialmente perigosos para os humanos. A insegurança e o medo da superação dos atributos humanos pelas máquinas já ocupavam um local na mente da população desde a década de 80, como uma pulga atrás da orelha.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As conexões de metal presentes nos *hardwares* dos sistemas de inteligências artificiais são, de fato, passíveis de atualizações e trocas de peças quando outrora se torne obsoleta, garantindo a possibilidade da sonhada imortalidade pelos seres humanos. O futuro já está batendo na nossa porta e, com ele, suas inovações. As evoluções tecnológicas urgem para que sejam alcançadas, isto é, ainda que haja empecilhos no caminho, a natureza humana pede o seu desenvolvimento. As peças metálicas das máquinas podem ser trocadas e dispõem de longa vida útil, seus softwares melhorados e atualizados constantemente, enquanto o ser humano ainda luta contra o seu maior inimigo: o tempo.

O medo de uma possível revolução das máquinas, na realidade, pode ser apenas uma máscara da luta contra o esquecimento e a negação da irrelevância própria na história da raça humana no planeta Terra. É incontestável que o uso impróprio das ferramentas digitais da atualidade pode ocasionar em catástrofes à nível global, como é o caso de “Colossus 1980” (1970). Para toda nova descoberta, haverá sempre as nuances em suas respectivas aplicações. Da mesma maneira que a agricultura também precedeu o

---

desmatamento e uso de pesticidas no Norte e no Centro-Oeste brasileiro, resultando no desequilíbrio climático e ambiental.

Por meio da pesquisa bibliográfica e documental ligada ao Projeto de Extensão Memória da Universidade Federal de Juiz de Fora, dentre as quatro obras analisadas, é possível evidenciar algumas das camadas presentes nas construções narrativas fílmicas sobre o incerto futuro. Há duas versões mais pessimistas, sendo elas “Colossus 1980” (1970) e “Matrix” (1999), nas quais narra-se a dominação das máquinas. A versão que se encontra no meio termo, que seria “Blade Runner: O Caçador de Andróides” (1982), em que os andróides apresentam um indicativo de emoções, e, portanto, se assemelhando aos seres humanos dotados de imprevisibilidade e unicidade. E, por fim, “HER” (2013), onde é possível observar o crescente esclarecimento sobre o que é a vida, o que são as emoções, e a compreensão e percepção de si no que tange a vida.

## REFERÊNCIAS

ACADEMIA INTERNACIONAL DE CINEMA. **História do cinema**. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/historia-do-cinema-confira-este-guia-e-se-destaque/#:~:text=Em%201877%2C%20um%20franc%C3%AAs%20chamado,o%20tamanho%20de%20sua%20m%C3%A1quina>. Acesso em: 18 jun. 2024.

ADORO CINEMA. Este foi o primeiro filme de ficção científica do mundo – e a história por trás de Viagem à Lua é ainda mais fantástica. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-1000059834/#:~:text=Marie%20Georges%20Jean%20M%C3%A9li%C3%A8s%20foi,l'impossible%20de%201904>. Acesso em: 18 jun. 2024.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BODEN, Margareth A. **Inteligência Artificial: Uma brevíssima introdução**. São Paulo: Editora Unesp, 2020.

CNN BRASIL. 25 anos após Kasparov: veja em que a inteligência artificial já superou humanos. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/25-anos-depois-de-kasparov-onde-a-inteligencia-artificial-ja-venceu-humanos/> Acesso em: 25 jun. 2024.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e Poder – a inocência perdida: cinema, televisão, ficção e documentário**. Org. GUIMARÃES, César; CAIXETA, Ruben. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

CRARY, J. **Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

DI FELICE, Massimo. **A cidadania digital: a crise da ideia ocidental de democracia e a participação nas redes digitais**. São Paulo: Paulus Editora, 2021.

---

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

GLOBO, **GPT-4o: ChatGPT evolui e fica mais rápido para ouvir, conversar e descrever objetos**. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2024/05/13/gpt-4o-openai-lanca-novo-modelo-de-inteligencia-artificial-para-o-chatgpt.ghtml> Acesso em: 27 jun. 2024.

HOMINIDÉS, Australopithecus garhi. Disponível em:  
<https://www.hominides.com/hominides/australopithecus-garhi/> Acesso em: 18 jun. 2024.

INSTITUTO DE CINEMA. **A origem do cinema**. Disponível em:  
<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema>. Acesso em: 18 jun. 2024.

MAZOYER, Marcel; ROUDART, Laurence. **História das agriculturas no mundo: do neolítico à crise contemporânea**. São Paulo: Editora Unesp, 2010.

MEMORIAL. 2001: Uma Odisseia no Espaço. Disponível em:  
<https://memorial.org.br/evento/2001-uma-odisseia-no-espaco/>. Acesso em: 18 jun. 2024.

MORAIS, Osvando José. **O imaginário, imaginação e narrativas: esboço para uma teoria das imagens**. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”, vol. 13, n.2, p.1-14, 2020. DOI:  
<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.8296>

NÓBREGA, Livia de Pádua. **Robôs e Inteligência Artificial nas Telas: tecnociência, imaginário e política na ficção**. Curitiba: Appris, 2023.

STEYER, Fábio Augusto. **O Cinema em Porto Alegre (1896 - 1920)**. Porto Alegre, 1999.

UNIFOR. Entrevista Nota 10: Samuel Brasileiro e a construção de narrativas audiovisuais. Disponível em: <https://www.unifor.br/-/entrevista-nota-10-samuel-brasileiro-e-a-construcao-de-narrativas-audiovisuais>. Acesso em: 18 jun. 2024.