

O audiovisual e as Inteligências Artificiais: o espelho negro da realidade¹

Anna Carolina de Sá Brum²

Centro Universitário Estácio Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Este trabalho buscou entender se as obras audiovisuais que retratam tecnologia e o uso de Inteligências Artificiais tem como objetivo refletir ou retratar a vida em sociedade. Para isso, foi analisado a obra *Black Mirror* (2011), que versou sobre a temática por diferentes perspectivas. Assim sendo, com base nos resultados apresentados, percebemos que o audiovisual é um espelho da realidade, sendo possível observar nosso passado e futuro através das telas.

PALAVRAS-CHAVE: inteligência artificial; audiovisual; tecnologia; *Black Mirror*; espelho da realidade.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca analisar a série ficcional *Black Mirror* (2011), da *Netflix*, através do olhar sobre o uso de Inteligências Artificiais (IA's) na sociedade. Para isso, buscaremos responder se o audiovisual reflete ou retrata a nossa forma de conviver em sociedade.

Ao se tratar de obras audiovisuais, não é novidade elas abordarem possíveis futuros. No caso de *Black Mirror* (2011), o seriado investe em episódios com narrativas e personagens diferentes, apostando em formas distintas de apresentar as Inteligências Artificiais e as altas tecnologias de comunicação e informação retratadas em telas. Para André Lemos,

Os episódios fazem eco com a distopia da FC. Como os temas são muito atuais, temos a impressão de que o que experimentamos hoje ao usarmos os *smartphones*, as redes sociais, os objetos inteligentes ou sistemas de geolocalização são algo “muito *Black Mirror*”. (LEMOS, 2018, p. 14).

Black Mirror provoca a sensação de angústia ao demonstrar o lado escuro do uso das altas tecnologias, que como vistas nas telas, causa danos emocionais e até mesmo físicos nos usuários. Entretanto, a aposta da série é demonstrar como o uso imersivo de

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Inteligência Artificial, evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

² Graduada em Jornalismo pelo Centro Universitário Estácio Juiz de Fora, E-mail: annasajornalista@gmail.com

tecnologias é ruim para a sociedade. Por isso, a série é um exemplo da Sociedade do Espetáculo, proposto por Guy Debor (1967), que definiu

O espetáculo apresenta-se ao mesmo tempo como a própria sociedade, como uma parte da sociedade, e como instrumento de unificação. Enquanto parte da sociedade, ele é expressamente o setor que concentra todo o olhar e toda a consciência. (DEBOR, 1967, p. 22)

Com isso, o que pode ser considerado como espetáculo em obras audiovisuais, são um reflexo da própria sociedade que está sendo representada nas telas.

ISSO É TÃO *BLACK MIRROR*

A série ficcional *Black Mirror*, povoou o imaginário popular dos telespectadores ao propor cenários com cenas altamente tecnológicas, com destaque que em alguns casos, foram vistas fora do universo audiovisual. Com isso, no auge da série, surgiu o termo “Isso é tão *Black Mirror*”, que significa para André Lemos,

Ela descreve o estranhamento, o incômodo e, às vezes, a sensação de pavor, medo ou asco, quando encontramos similaridades entre as histórias contadas na série e a nossa relação com as atuais tecnologias digitais de comunicação e informação, principalmente a internet e as redes sociais. A expressão ilustra, ao mesmo tempo, que algo apontado em *Black Mirror* já está acontecendo ou irá acontecer muito em breve (LEMOS, 2018, p. 14).

Isso se deve há como a série abordou as novas tecnologias e seus impactos problemáticos na sociedade, onde as pessoas poderiam ser bloqueadas, rastreadas ou até viver “para sempre” em uma outra realidade.

No episódio “*Nosedive*” (Queda Livre, em tradução livre), foi retratado o poder de influência das pessoas sob a vida de todos ao seu redor. A personagem principal, Lacie, vivia sua vida em função dos *status* e estrelas conferidas através de um aplicativo tecnológico. Os personagens em sua volta também buscavam essa vida de aparências, para manter o *status* e não ser banido da sociedade. Lacie teve sua ascensão em termos de estrelas, mas que custou sua saúde mental e culminou em seu exílio forçado da sociedade.

Em “*White Christmas*” (Natal Branco, em tradução livre), foi demonstrado como seria a possibilidade de bloquear outras pessoas da sua vida, ou até mesmo da sociedade. Em certa medida já pode ser feito através do ciberespaço (LÉVY, 1999), pois nas redes sociais é possível bloquear ou restringir as pessoas e conteúdos indesejados. Isso escancara um outro problema: a “Cultura do Cancelamento” na internet, principalmente

de pessoas famosas. Esse isolamento em rede pode trazer consequências, como salientou, em entrevista, Lissia Pinheiro,

Neste sentido, o cancelamento pode associar-se a sensação de ostracismo, isolamento, exclusão social, experiência de anonimato, invisibilidade, perda de posição ou prestígio, entre outros aspectos, trazendo como consequência tais como depressão, ansiedade, sentimento de solidão, fracasso, incapacidade de realização (GUIMARÃES, 2021).

Esses sentimentos se afloram ainda mais no ciberespaço, pois o que é publicado nas redes fica disponível para qualquer pessoa, independente de qualquer fator social, demográfico, etário, ou qualquer forma de distinção.

Quando Foucault (2014) propôs a ideia de Panóptico, a sociedade não se organizava em duas esferas, ou seja, física e digital. O conceito abordava a autovigilância e a vigilância de um outro, neste caso, o Estado como vigilante de todos. No ciberespaço, todos que estão inseridos estão em constante vigilância, como se estivessem sendo monitorados a todo instante, tanto por si, quanto através dos usuários.

IMORTALIDADE DA VIDA E MENTE EM TELAS

De *Star Trek* (1966) a *Periféricos* (2022), podemos observar que as tecnologias estão sendo abordadas nas telas. Desde máquinas super avançadas para a época até possíveis previsões futuroológicas, o audiovisual atua como mediador das relações entre humanos e máquinas a partir de suas obras.

Ao tratar sobre o pós-vida digital, *Black Mirror* traçou um paralelo de como seria estar em um outro corpo para continuar vivendo. No caso do episódio "*Be Right Back*" (Volta Logo, em tradução livre), a série apostou em demonstrar como seria utilizar um corpo idêntico ao da pessoa que partiu. Ocorre que esse outro corpo é de uma máquina, ou seja, não possui desejos ou sentimentos, o que dificulta as relações humanas. Em *San Junipero*³, a tecnologia mostrada aborda o pós-vida digital. O casal Yorkie e Kelly, escolhem passar a eternidade juntas, “vivendo” em uma realidade simulada as aventuras de quando eram jovens. Em seu livro, “Isso não é muito *Black Mirror*”, André Lemos salientou,

³ *San Junipero* é um mundo construído em realidade simulada para servir de um local para o pós-vida, um refúgio da “vida real” ou para pessoas com condições físicas debilitadas usufruírem de novas experiências.

O episódio traz, assim, questões sem solução desde que a humanidade existe: a imortalidade (viver sem sofrer para sempre, como no paraíso), a saída do ciclo do sofrimento, a luta pela eterna juventude (*puer aeternus*), a circulação por entre regimes diferenciados: noturno (o inferninho da cidade) e diurno (o bar comportado da cidade). (LEMOS, 2018, p. 103)

Na série, a imortalidade e o “viver para sempre” foram abordados em telas, mas ainda não podem ser observadas no âmbito real. Mas, analisando através de produtos audiovisuais, talvez um dia, seja possível que as tecnologias estejam totalmente integradas e interligadas com nossas vidas para que haja um lugar como *San Junipero* para quem desejar viver para sempre.

TEMPOS HIPER-MODERNOS

No livro “Dos Meios as Mediações”, Jesús Martín-Barbero (2009), analisou sobre o papel dos meios de comunicação na difusão da modernidade. Para Martín-Barbero,

Estamos necessitando pensar o lugar estratégico que passou a ocupar a comunicação na configuração dos novos modelos de sociedade, e sua paradoxal vinculação tanto com o relançamento da modernização – via satélites, informática, videoprocessadores – como com a desconcertada e tateante experiência da tardomodernidade. (MARTÍN-BARBERO, 2018, p. 14).

As formas de comunicação estão cada vez mais aprimoradas, devido a era pós-moderna que estamos vivendo. Em 2022, por exemplo, houve uma mudança em termos digitais com a divulgação do *chatbot* integrado a Inteligência Artificial da empresa *OpenAI* (2022), abrindo as portas para demais empresas de comunicação e tecnologia integrarem a IA em seus dispositivos e/ou serviços.

As tecnologias que podem ser usufruídas em âmbito real não chegam perto das que são retratadas em obras audiovisuais que propõem mundos futurísticos, entretanto, com o avanço tecnológico cada vez mais presente no cotidiano, talvez um dia seja possível ter acesso a altas tecnologias, tais como são vistas nas telas.

Perpassando por *Black Mirror* (2011) e observando o desenvolvimento tecnológico, é necessário a reflexão de como as Inteligências Artificiais estão sendo usufruídas pelos meios de comunicação, obras audiovisuais e o próprio consumidor final das tecnologias e produtos oriundos dela. Pois, apesar de não ser possível afirmar categoricamente que as Inteligências Artificiais terão a força e relações entre humanos

que observamos nas telas, é importante olhar para essas obras a fim de entender o nosso passado e futuro por meio do audiovisual.

Enquanto não vemos todas as transformações que vimos nas telas enquanto sociedade, podemos observar atentamente a fim de entender como são construídas essas relações, para que possamos nos preparar para o futuro em que humanos e máquinas trabalhem juntos para uma vida melhor para todos.

CONCLUSÃO

Para responder se o audiovisual reflete ou retrata a realidade, buscamos analisar as tecnologias e o uso de Inteligência Artificial a partir da série de ficção científica *Black Mirror* (2011). Essa série é de grande importância para refletir os impactos das tecnologias no cotidiano, pois foi abordado diversas perspectivas sobre seu uso e suas implicações. A cada episódio, os personagens vivenciavam experiências diferentes através de altas tecnologias e com isso, demonstrava para a sociedade as implicações de viver em uma sociedade imersa em tecnologias.

Ao refletir sobre passagens visuais que a série *Black Mirror* transpõe em tela, podemos estabelecer paralelos entre ficção e realidade. Não há aqui a esperança de uma sociedade altamente tecnológica como nas obras audiovisuais, entretanto, relações sociais, conflitos e debates sobre o uso de Inteligência Artificial em filmes e séries são reflexos notáveis dos nossos tempos atuais. Viver em Tempos Hipermodernos em que a fluidez de relações se torna algo raso, a relação que os personagens das séries produzem com as tecnologias refletem as angústias e dores do nosso tempo. Pensar esta relação não é pensar no sentido material da coisa, é pensar no sentido humano.

Com base nessa perspectiva, o audiovisual reflete a maneira em que nos organizamos e vivemos enquanto sociedade, pois muitas tecnologias que foram abordadas em obras audiovisuais foram vistas foras das telas.

REFERÊNCIAS:

BLACK MIRROR. Direção de Charlie Brooker. Produção: Netflix, 2011. 41-89 min.

DEBOR, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Livros da Revolta, 1967, Disponível em: <
<https://www.afoiceomartelo.com.br/posfsa/autores/Debord,%20Guy/A%20Sociedade%20do%20Espetaculo%20-%20Guy%20Debord.pdf> > Acesso em: 03 jan. 2024.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: Nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2014.

GUIMARÃES, Naju. A cultura do cancelamento e suas consequências. **Descomplica e UniAmérica**. 2021. Disponível em: < <https://uniamerica.br/blog/a-cultura-do-cancelamento-e-suas-consequencias/> > Acesso em: 19 dez. 2023.

LEMONS, André. **Isso (não) é muito Black Mirror**: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação. Salvador: EDUFBA, 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTÍN-BARBEIRO, Jesus. **Dos meios as mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009. p. 356.

MARTÍN-BARBEIRO, Jesus. Dos meios às mediações: 3 introduções. **Matrizes**, v. 12, n. 1, p. 9-31, jan./abr. 2018.

OPENAI. **OpenAI**, 2023. *Chatgpt3.5*. Disponível em: <<https://chat.openai.com/>> Acesso em: 02 abr. 2024.

PERIFÉRICOS. Direção de Scott B. Smith. Amazon Prime Video, 2022. (55 – 73 min).

STAR TREK. Direção de Gene Roddenberry. NBC, 1966. (50 min).