

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

O PÓS-HUMANO EM *BLACK MIRROR*

Vanessa Borges Fortes Serapio Ferreira¹ (UPF)
Miguel Rettenmaier da Silva² (UPF)

... em toda parte, os homens não tardam a adaptar-se às descobertas da ciência e aos feitos da técnica, mas, ao contrário, estão décadas à sua frente. Neste caso, como os outros, a ciência apenas realizou e afirmou aquilo que os homens haviam antecipado em sonhos – sonhos que não eram loucos nem ociosos. A novidade foi apenas que um dos jornais mais respeitáveis dos Estados Unidos levou finalmente à primeira página aquilo que, até então, estivera relegado ao reino da literatura de ficção científica, tão destituída de respeitabilidade (e à qual, infelizmente, ninguém deu até agora a atenção que merece como veículo dos sentimentos e desejos das massas).

Sobre Sputnik 1 em 1957 (ARENDDT, 2007, p. 9-10)

INTRODUÇÃO

O presente artigo pretende refletir sobre a noção de pós-humano no episódio *Be Right Back* (Volto já) da segunda temporada da série britânica *Black mirror*. No episódio em análise, a protagonista Martha mantém contato com Ash, seu falecido companheiro, em virtude de um serviço *online* que o cria virtualmente baseado nas interações dele nas redes sociais. A comunicação entre o casal se inicia por meio de mensagens instantâneas. Após, com o *upload* de vídeos, o programa imita a voz do falecido e, por fim, reproduz o corpo de Ash com uma pele sintética.

¹ Graduada em Direito e Letras – Português/Espanhol e suas Respectivas Literaturas pela Universidade de Passo Fundo. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo – PPGL/UPF. E-mail: vanessabfsf@hotmail.com

² Doutor em Teoria da Literatura (PUCRS), Pós-doutorado na Universidad de Santiago de Compostela - Campus Santiago. E-mail: mrettenmaier@hotmail.com

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

A partir do fantasioso enredo do episódio é viável pensar sobre a noção do pós-humano na internet das coisas, posto que a reprodução do corpo por meio da pele sintética seria uma extensão da internet no mundo físico. Também é possível, com o aporte teórico de Lucia Santaella, discorrer acerca da influência que a tecnologia possui sobre o que significa ser humano. Isso porque, com o avanço exponencial da tecnologia digital, o modo como pensamos, planejamos e percebemos o corpo está em constante mudança.

Outra questão abordada neste artigo é o impacto causado no público pelos personagens híbridos (máquina e humano) nas obras de ficção. Se antes eles eram vistos com repulsa ou desconfiança, nas produções ficcionais recentes já são experimentados com maior naturalidade pelo público. Predominantemente representados com as expressões faciais e corporais aproximadas das formas humanas, esses personagens despertam cada vez mais sentimentos de empatia nas audiências.

1. O PÓS-HUMANO NA INTERNET DAS COISAS

As noções de pós-humano e internet das coisas são o início desse raciocínio. Portanto, convém trazer a reflexão o que se entende por “não-humano”, para então pensar em humano e pós-humanidade. Igualmente, é interessante mencionar um breve esclarecimento sobre o que são as *tags* e as etiquetas de identificação por radiofrequência – as RFID para atingir a noção da internet das coisas, fundamental para este trabalho.

Segundo Santaella (2013, p. 25) foi considerado como o “Outro” do ser humano – o não-humano : os animais, os outros reinos do vivo e os objetos. Aos animais ainda juntaram-se as demais coisas vivas que o humano não reconhecia como seus companheiros, seus vizinhos ou seus irmãos. Todavia, uma mudança surgiu no estado de coisas com a introdução dos estudos sobre os animais, embasados em forte reflexão ética, que erodiram a fronteira entre o humano e o animal.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Com os objetos e as máquinas, por sua vez, em razão de uma pretensa integridade humana, quaisquer misturas e hibridismos foram identificados como monstrosidades, ou o que Santaella chama de ciborgue. No entanto, as fronteiras desse pensamento começam a desmoronar diante da revolução da internet das coisas, onde as tecnologias já estão sendo embarcadas nas pessoas, como é o exemplo das etiquetas de identificação por radiofrequência implantadas sob a pele dos indivíduos.

Essas etiquetas de radiofrequência que são inseridas no corpo humano se comunicam com uma outra interface por meio das *tags* que se tratam de

palavras-chave ou metadados que são usados para classificar e organizar arquivos, páginas e outros conteúdos. Portanto, as tags comportam-se de maneira a ajudar a organização de informações em grupos para aquelas que têm a mesma marcação, o que facilita encontrar outras tags relacionadas (SANTAELLA, 2013, p. 28).

Essas *tags* funcionam na RFID como dispositivos de comunicação, que recebem, amplificam e retransmitem um sinal entre duas fontes. Sobre a experiência do cruzamento entre tecnologias e corpo humano, nos explica Canevacci (2005, p. 32) que Roy Bakay, um professor da Universidade de Emory, em Atlanta, inseriu no cérebro de um paciente um *chip*, ligando-o por um lado com o sistema nervoso e pelo outro com um radiotransmissor. Assim, controlando os impulsos elétricos, o paciente é capaz de “cliquear num ícone colocado no monitor de um computador ao qual corresponde um comando ou uma frase”. Dada essa situação, pensar no corpo humano com a presença das tecnologias RFID – com acesso à *internet* – redireciona o olhar do homem em relação ao objeto, assim como possibilita compreender melhor a dimensão do que significa a revolução da internet das coisas.

Sobre uma revolução tecnológica, Santaella (2007, p.128) defende que

[...] já parece existir um certo consenso de que a revolução tecnológica que estamos atravessando é psíquica, cultural e socialmente muito mais profunda do que foi a invenção do alfabeto, do que foi também a revolução provocada pela invenção de Gutenberg. Para muitos

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

analistas do social as mutações são vastas e profundas, atingindo proporções antropológicas tão ou mais impactantes do que foram as da revolução neolítica.

A internet das coisas “se define como a extensão da internet no mundo físico, tornando possível a interação com objetos e a comunicação autônoma entre objetos. [...] os objetos já estão começando a conversar entre si” (SANTAELLA, 2013, p. 31). Em outras palavras, o termo “internet das coisas” faz referência ao lugar no qual ocorre o acesso à internet. Uma vez ela era acessada por grandes máquinas, após foi liberada a sua conexão a partir de computadores pessoais, em seguida o acesso chegou aos *smartphones*, às *smart tvs* e até às casas inteligentes.

Logo, em qualquer objeto pode ser inserido um dispositivo que permite o acesso à internet, e esses objetos podem ser implantados ao corpo, portanto pode-se dizer que isso faz do corpo humano uma interface que, por sua vez, é passível de se comunicar com outra interface. Canevacci (p.32) esclarece que “com a invasão dos pós-corpos [...] agora se utilizam membros protéticos, circuitos implantados, cirurgia cosmética, alterações genéticas, ícones neuronais, antenas cerebrais, videotelefonos táteis”. Assim, com o fim de uma situação que separa o humano e os objetos, e junto de um contexto de internet das coisas, é que se fala em pós-humanidade.

Nas visões pós-humanas da humanidade, a materialidade do corpo é inseparável de extensões e mediações que hoje culminam nas interfaces tecnológicas dos mais variados tipos e que se desempenham como extensões intensificadoras e amplificadoras do potencial natural dos sentidos e da mente (SANTAELLA, 2013, p. 65).

No episódio da série que provoca as presentes considerações sobre o pós-humano, o corpo que foi recriado com uma pele sintética não podia se distanciar do seu ponto de ativação, que era a banheira da casa, ou do seu administrador, que era a pessoa que encomendou a sua criação. Essa particularidade mostra que na fantasia dos sujeitos as formas de vida – pouco importando de qual natureza – tem sua origem na água, assim

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

como necessita de um semelhante, que assume o papel de mediador do novo ser com o ambiente.

De acordo com as breves considerações sobre o pós-humano e a revolução da internet das coisas, é possível levantar hipóteses sobre a partir de quais reflexões, presentes no imaginário dos sujeitos, o cenário do episódio *Be Right Back* (Volto já) foi construído ou encontrou as condições para ser idealizado por Brooker. Portanto, passamos ao exame do enredo do primeiro episódio da segunda temporada da série britânica *Black Mirror*.

2. MARTHA & ASH

A série *Black Mirror* possui episódios independentes entre si. Cada um deles conta com um elenco diferente, em cenários diferentes, porém em todos são retratados futuros não muito distantes, em que a tecnologia foi mal utilizada e em demasia. Criada por Charlie Brooker, a série estreou no ano de 2011 na emissora de televisão britânica *Channel 4*.

O título da série, *Black mirror*, é explicado pelo escritor (BROOKER, 2011, apud KORZONEK, 2015, p. 7) como o espelho preto encontrado nas paredes, sobre as mesas, nas palmas das mãos, ou seja, aquela da tela – fria e brilhante – do computador, do monitor e dos *smartphones*³. O episódio em análise, *Be Right Back* (Volto já), que conduz a reflexão sobre o destino da pós-humanidade neste artigo, é da segunda temporada da série que foi transmitida no mês de fevereiro de 2013.

Segundo o escritor (BROOKER, 2013), o princípio da ideia para escrita do episódio surgiu em razão de duas situações. A primeira quando ele tentava limpar espaço na sua lista de contatos no telefone, porém se deparou com o nome de uma pessoa que tinha morrido há meses, e pareceu que deletar o contato seria desrespeitoso,

³ The black mirror of the title is the one you'll find on every wall, on every desk, in the palm of every hand: the cold, shiny screen of a TV, a monitor, a smarphone.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

mesmo sabendo que aquele número não seria mais utilizado e serviria apenas como uma estranha lembrança. A segunda quando, de madrugada, nas redes sociais, como o Twitter, Brooker pensou que todos aqueles perfis poderiam ser de pessoas mortas, imitadas por um *software*, e que talvez ele não seria capaz de notar a diferença entre os avatares humanos e os oriundos de um *software*. Então, esses dois eventos aliados a leitura de Brooker sobre inteligência artificial influenciaram na criação do roteiro do episódio *Be Right Back*.

O casal Martha e Ash são os personagens centrais da trama. Eles são jovens e mudaram de casa há pouco tempo, o que se percebe pelas caixas de papelão espalhadas pela casa. É possível dizer que é um momento de esperança, renovações e recomeços, como simboliza a predominância da cor verde no decorrer da trama, que está presente também na coloração do esmalte de Martha, esse que muda para a tonalidade roxa, apenas no final do episódio. A última cor que é tão rara na natureza, lugar aonde predomina o verde, provavelmente retrata um momento místico e espiritual da personagem feminina.

Ash é distraído e usuário assíduo das redes sociais. Martha, comentando esse traço da personalidade de Ash, diz que ele “vive sumindo no celular”⁴, o que pode ter sido a causa da morte do personagem, talvez vítima de um acidente de carro motivado por uma distração no celular. No entanto, essas palavras podem ganhar um sentido maior ao longo da trama, visto que a personalidade da versão humana do personagem desaparece com a sua morte, e a sua versão virtual criada pelo celular (redes sociais e vídeos pessoais) – apesar da tentativa – não é suficiente para suprir o papel da versão humana. Ou ainda, nem a lembrança do antigo Ash é possível, já que a nova versão está sempre presente, ressignificando a antiga, numa eterna repetição de comportamentos sem interesses genuínos.

Além disso, a presença física do companheiro impede a construção de uma vida nova por Martha. O próprio nome do personagem que é reproduzido com pele sintética

⁴ You keep vanishing there.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

– o Ash – também é outro elemento linguístico importante do episódio. Esse nome, que pode ser traduzido da língua inglesa como cinzas, remete ao mito da Fênix que renasce das cinzas ou ainda aos restos mortais de um ritual de cremação. Na cena que Martha leva o Ash virtual ao abismo – cenário comumente utilizado em suicídios ou no ato de jogar cinzas no mar – a fim de se libertar da sua lembrança, ela não consegue obrigá-lo a pular porque diz que o verdadeiro Ash teria medo de pular do abismo, o que faz com que a sua versão virtual “aprenda” a chorar e implorar por sua vida.

Depois que o *software* armazenou os dados das redes sociais e pode imitar as expressões das conversas e o senso de humor de Ash, ele armazenou os dados dos vídeos e pode imitar a voz do falecido, o que oportunizou Martha falar ao telefone e compartilhar as batidas do coração do bebê com o pai. Desde então, Martha podia ensinar o programa, ou seja, acrescentar informações sobre o verdadeiro Ash, tais como expressões utilizadas apenas pelo casal, gostos e preferências. Em um último nível de expansão Martha recebe o corpo de Ash na sua casa, esse que não se alimentava, se machucava ou dormia. Corpo no qual ela acrescentou uma pinta que o humano tinha, e que em virtude do *software* conter vídeos pornográficos na sua programação, superava sexualmente o Ash verdadeiro.

Em uma conversa entre Martha e Ash, ele confia que quando o pai dele morreu, a mãe colocou as fotos do falecido no sótão da casa. O que é o destino do Ash virtual, o mesmo das coisas – lembranças – do pai. Na última cena do episódio, já passados alguns anos e no dia do aniversário da filha do casal, a menina insiste em visitar o pai (Ash virtual) que mora na parte superior da casa, uma vez que só lhe era permitido visitá-lo nos finais de semana. Essa dinâmica que remete àquela vivenciada quando da guarda de filhos com pais que, antes juntos, já não compartilham os mesmos projetos de vida, evidencia a incompatibilidade dos destinos dos personagens centrais da trama.

Logo, as características físicas e do cotidiano dos novos seres híbridos criados para as obras ficcionais se assemelham cada vez mais com as características e o

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

cotidiano dos personagens reais das mesmas tramas. Para Lúcia Santaella, essa similitude é também uma marca da passagem de um mundo mecânico para um mundo digital.

Manivelas e botões estão desaparecendo de nossas vistas. As máquinas do tipo monstros ameaçadores e aterrorizantes do filme *Metropolis* (1927), de Abel Gance, e o horror hilariante do filme *Tempos Modernos* (1936), de Charles Chaplin, não passam de figurações metafóricas e alegóricas da idade mecânica que o mundo digital engoliu, digeriu e transfigurou. No atual estado de coisas, as telas caminham para a total transparência com interação sensória e gestual, como aparecem no filme *Avatar* (2009), de James Cameron, e a perspectiva é de que os controles se tornem invisíveis, **sem poluir o corpo, a paisagem e o ambiente de vida de um novo ciborgue com aparência perfeitamente “natural”, mas já transmutado por minúsculos chips do tamanho de moléculas que habitarão os interiores de seu corpo** (2013, p. 59) (grifo nosso).

Não faltam exemplos no cinema contemporâneo de personagens pós-humanos que conquistam a empatia dos personagens humanos. Esse comportamento é naturalmente acompanhado pelas audiências, o que pode advir do raciocínio de que “quanto mais a tecnologia se infiltra em todos os lugares, tanto mais ela vai se tornando invisível. Quanto mais eficaz é a interface com a complexidade biológica do corpo humano, tanto mais se torna imperceptível” (SANTAELLA, 2013, p. 59). Logo, o convívio permanente dos sujeitos com a internet, que já é imperceptível, possibilita uma identificação maior do público com os personagens pós-humanos das tramas cinematográficas.

Assim, a partir de algumas considerações sobre a criação do episódio *Be Right Back* (Volto já) da segunda temporada de *Black Mirror*, série britânica idealizada por Charlie Brooker. Ainda, com base em alguns apontamentos acerca do enredo da trama e reflexões sobre a recepção do público em relação aos personagens pós-humanos das obras ficcionais contemporâneas. É possível concluir o raciocínio proposto neste artigo.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário descrito no episódio objeto de análise desse trabalho está distante do cenário prático dos sujeitos contemporâneos. No entanto, até o cenário descrito na série *Black mirror* aproximar-se de uma realidade - se for nesse sentido que os corpos irão migrar - muitas descobertas científicas ainda deverão ocorrer e, mais importante, se consolidar. O interesse da humanidade em aprimorar a qualidade de vida, bem como o desejo de prolongar a existência humana deverão guiar os interesses das pesquisas que possibilitarão uma forma de imortalidade.

É interessante perceber em *Be Right Back* o convívio entre a vida digital de Ash criada pela internet e a vida humana da filha dos personagens centrais da trama. O imaginário da menina em relação ao personagem pós-humano é bastante diferente do imaginário da Martha, tendo em vista que ela não conheceu o verdadeiro Ash e, portanto não tem a lembrança de um primeiro homem que contrasta com uma segunda criatura. Logo, a trama desenha um destino em que a coexistência entre essas duas formas de vida pode ser mantida e pode ser harmônica.

A questão dessa pesquisa sobre a pós-humanidade motivada pela história de Martha e Ash, criada por Charlie Brooker, é a urgência da reflexão sobre o futuro dos corpos humanos. No contexto da revolução da internet das coisas, é interessante pensar sobre o assunto pois nesse caminho de inúmeros avanços tecnológicos que estão por vir, muitos exemplos de corpos híbridos, pós-humanos ou ciborgues irão surgir e precisarão ser compreendidos.

Referências

ARENDT, HANNAH. *A condição humana*. Tradução de Roberto Raposo. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2007.

BLACK MIRROR. *Be Right Back* (Volto já), 2013.

**IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL
DE LITERATURA E INFORMÁTICA**

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

BROOKER, Charlie. *Black Mirror* – BFI Q&A – Be Right Back. Channel 4. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=hFntkrwLAcQ>>. Acesso em 09 nov. 2016.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Tradução de Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

KORZONEK, Michal. *How does your chosen text adress the notion of the “posthuman” or hybridised human subject and what questions are posed as to what it means to be human in late or postmodernity?*. Disponível em: <<http://www.lethallyharmless.com/wp-content/uploads/2015/10/posthuman.pdf>>. 2005. Acesso em 09 nov. 2016.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação Ubíqua: Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lucia. Pós-humano - por quê?. *REVISTA USP*, São Paulo: Universidade de São Paulo, Superintendência de Comunicação Social, n. 74, p. 126-137, 2007.