

A I. Inteligência Artificial: Super-Brinquedos duram mesmo o Verão todo?

Marcos Palácios palacios49@uol.com.br

O autor é Ph.D. em Sociologia (Liverpool) e Professor Titular de Jornalismo na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia

(Texto originalmente publicado em RUBIM, Lindinalva (Org). Cinema no Vestibular, EDUFBA, Salvador, 2003.)

Resumo

A história de A.I. (Inteligência Artificial) começa num futuro próximo, de recursos naturais escassos e rígido controle de natalidade. Grande parte do planeta está submersa, em virtude do derretimento das calotas polares provocado pelo efeito estufa. Robôs (Mechas) de todos os tipos garantem o equilíbrio econômico e convivem com os humanos (Orgas) em seu dia a dia. Como o controle da natalidade tornou-se obrigatório, a Cybertronics Manufacturing, uma fábrica de robôs, desenvolve o protótipo de uma máquina-criança, programada para amar incondicionalmente. É assim que o menino David (Haley Joel Osment, de A Corrente do Bem e Sexto Sentido) é fabricado e “adotado” por um funcionário da Cybertronics (Sam Robards) e sua mulher (Frances O’Connor), cujo único filho, portador de uma doença terminal, está criogenicamente preservado há cinco anos. Quando o filho real é curado e retorna ao lar, a convivência “em família” fica tumultuada. Após um mal-explicado acidente numa piscina, envolvendo os dois “irmãos”, a mãe resolve abandonar David numa floresta. Programado para amar, ele parte junto com Teddy, seu urso de pelúcia futurista, e Gigolo Joe (Jude Law), um amante mecânico, em busca de sua natureza humana para também ter o direito de ser amado. As aventuras, pontuadas por efeitos especiais realistas e algumas vezes arrepiantes, levam o trio para Rouge City, uma espécie de caricatura de Las Vegas, e Flesh Fair, uma feira de variedades onde, entre outros prazeres, Orgas fundamentalistas se divertem em torturar e destruir Mechas, como num circo romano. O filme termina num futuro ainda mais remoto. Depois de descobrir a Fada Azul da história de Pinóquio, num parque de diversões da submersa Manhattan, e ficar por dois mil anos aprisionado no fundo das águas congeladas que cobrem o planeta, David é encontrado por evolucionários robôs. Os humanos estão extintos e são os Mechas que tentam realizar o desejo do menino-mecânico, trazendo de volta sua mãe, através de uma clonagem. Seria um Final Feliz para uma Fábula Negra, não fosse o fato de que a Felicidade do reencontro tem prazo de duração pré-fixado: 24 horas. O resto é Sonho...

Comentário Crítico

O que é um Homo Sapiens? Um ser com alta capacidade de pensar lógica e inteligentemente? Será esta a característica fundamental na definição de um ser Humano? A derrota de Garry Kasparov, campeão mundial de xadrez, para um computador IBM chamado Deep Blue, em 1997, assinalou a superação da Inteligência Humana pela Artificial, abrindo caminho para

Máquinas superiores aos Humanos? Ou será que é justamente aquilo de irracional que trazemos em nós, aquilo que está para além (ou além?) da inteligência - nossos sentimentos, nossos medos, nossas paixões - que nos faz verdadeiramente Humanos? Uma Máquina pode ser programada para o Amor perfeito? O Amor é um aprendizado? Ou amar e suscitar no Outro o sentimento de Amor é um atributo exclusivo do Homem, uma qualidade inata, parte de nosso Genoma? Para ser realmente Humano é necessário boiar por nove meses num mar de líquido amniótico? Nascer de ventre materno e carnal?

No mundo onde decorre a ação de A.I., as principais cidades estão submersas e o filme abre com uma tomada por sobre o oceano, símbolo do feminino, da criação, das águas primordiais das quais saímos, enquanto indivíduos e enquanto espécie. E será depois de dois mil anos aprisionado nas águas que cobrem a maior parte do planeta que David, o menino-robô, “nascerá” ao final do filme para reencontrar sua “mãe”.

“Uma espécie de conto de fadas do futuro sobre Inteligência Artificial”, foi assim que Stanley Kubrick definiu o projeto de levar ao cinema uma história inspirada no conto “Super-Toys last all Summer long” (“Superbrinquedos duram o Verão todo”) de Brian Aldiss, o mais premiado autor inglês de ficção-científica.

A história da produção do filme é longa e o roteiro final é apenas vagamente inspirado no conto. Kubrick comprou os direitos de filmar a história em 1982 e até sua morte esteve envolvido com o projeto. Inicialmente retrabalhou o enredo, junto com o próprio Aldiss, inserindo David no mundo dos contos de fadas, como uma versão futurista de Pinóquio, o boneco de madeira que queria ser um “menino de verdade”, criado pelo italiano Carlo Collodi, em 1881.

Em 1979, Kubrick e Spielberg se encontram em Londres. Tornam-se amigos e passam a trocar idéias sobre o projeto do filme e sobre uma possível colaboração. Ian Watson, um escritor britânico de ficção-científica, produziu, a pedido de Kubrick, um primeiro esboço de roteiro cinematográfico, com 90 páginas.

Mas foi somente em 1994 que Kubrick decidiu, finalmente, que era chegado o momento de realizar o filme. Convidou Steven Spielberg para dirigi-lo. Spielberg aceitou, porém alguns meses depois desistiu da idéia.

Quando Kubrick morreu subitamente, em 1999, seu irmão e sua viúva decidiram dar prosseguimento ao projeto. Chamaram novamente Spielberg, que escreveu o roteiro final, a partir da versão de Ian Watson, anotações de Kubrick e mais de 1000 desenhos criados por Chris Baker, também sob a orientação de Kubrick.

Sendo estruturado como um conto de fadas, A.I. compartilha com esse gênero literário a característica de situar a ação de seus personagens entre a fantasia mais doce e o puro terror, entre o feérico e o sombrio. Quem não se lembra da madrasta que manda enterrar viva a enteada “por um figo da figueira que o passarinho bicou”? Quem não se lembra da Branca de Neve, que escapou por pouco de ter seu coração arrancado, também a mando de uma madrasta malvada? Ou das agruras de João e Maria, abandonados na floresta pelos próprios pais? E haverá conto de terror mais horripilante que Chapeuzinho Vermelho (“vovó, para que essa boca tão grande???”), contado para crianças da mais tenra idade, justamente quando se preparam para dormir? Em A.I. predomina esse lado sombrio e assustador dos contos de fadas, que fornece abundante material para interpretações literárias, psicanalíticas, antropológicas, linguísticas, feministas, etc.

O medo de crescer, de deixar de ser criança e perder o amor dos pais, permeado pela insegurança de nossa inserção no mundo adulto, pela descoberta do sexo, da violência e da morte, e pela necessidade da busca por uma identidade própria, independente, estão universalmente associados à experiência da Infância e Adolescência. A estrutura dos contos de fadas alicerça-se fortemente nesses sentimentos e vivências e envolve, muito frequentemente, culpa, separações, traições, castigos, provações, aprendizados, purificações. O Pinóquio futurista de A.I., porém, nem sequer é mentiroso, como seu primo de madeira do século XIX. As atribuições a que será submetido, ao longo do filme, não podem ser descritas como “um castigo”. Sua odisséia está mais próxima de uma “provação”, ao final da qual o “herói” vai emergir “humanizado”.

De certa maneira o filme inverte o argumento original de Pinóquio. Em A.I. não é a Máquina que se mostra incapaz de amar: não é Pinóquio que abandona seu “pai” Geppetto para seguir seus amigos “desviantes”, sem dar ouvido à sua consciência (representada na história de Collodi pelo Grilo Falante) e virando as costas à Fada Azul. Ao contrário, David padece de um “excesso” de amor e fidelidade, que não são correspondidos por seus “pais” humanos. O amigo desviante (Gigolo Joe) será o auxiliar de David na busca de sua Humanidade, juntamente com Teddy (o urso de pelúcia), o personagem mais leve e o único com senso de humor em toda a trama, que acaba sendo o “super-herói” da história, pois é ele que torna possível o reencontro, ainda que breve, de David com sua “mãe”.

Kubrick já havia tratado o tema da Inteligência Artificial anteriormente e produzido um clássico do Cinema: 2001. Uma Odisséia no Espaço. O filme, realizado em 1968, tem como uma de suas temáticas o confronto entre a Inteligência altamente complexa e fria de Hal 9000, o computador de bordo de uma espaçonave (com sua voz agradável, mas com um quê de malévola) e a inteligência Humana, personificada em David Bowman (Keir Dullea), o capitão da nave. Hal, em tese, não poderia errar nem mentir. Ele erra e mente. A sequência do desligamento progressivo dos circuitos (ou “assassinato”) de Hal por David é antológica: ele parece se tornar cada vez mais Humano, à medida em que vai tendo sua capacidade mental reduzida.

A relação ao mesmo tempo complementar e substitutiva entre Homem e Máquina começa num longínquo momento da Pré-História, recriado na sequência de abertura de 2001, quando um Hominídeo usa um pedaço de osso como arma e cria a primeira clava, a primeira ferramenta. A superação do Homem pela Máquina, no plano físico, vem se processando há milênios. Cada nova ferramenta inventada e incorporada aos processos produtivos representou um avanço nessa direção, um crescente e incessante desenvolvimento do engenho Humano. A Máquina nada mais é senão uma combinação de ferramentas e a palavra tem sua origem num verbo grego (machãna) que significa “um meio engenhoso de conseguir um fim”. A estação espacial de 2001, que orbita graciosamente ao som do Danúbio Azul, é apenas um desdobramento e uma continuidade, quase que uma decorrência lógica inevitável do osso-clava, daquela primeira e ancestral ferramenta, como

Kubrick cinematograficamente nos ensina na seqüência inicial do filme. Nessa visão, a Tecnogênese (o nascimento da Técnica) e a Antropogênese (o nascimento do Homem) confundem-se num único fenômeno: antes do Homem, não há Técnica; antes da Técnica, não há Homem.

Com a Revolução Industrial, que tem lugar na Europa, entre as duas últimas décadas do século XVIII e a primeira metade do século XIX, possibilitando a apropriação tecnológica dos avanços da Revolução Científica (séculos XVII e XVIII) e levando à introdução das Máquinas a vapor em praticamente todos os setores da produção, o ciclo da substituição da força física pelo mecanismo se acelerou. A Máquina passou a executar, com muito mais competência e rapidez que o Homem, tarefas pesadas, monótonas e repetitivas. Estava em consolidação a Era Mecânica. A Indústria tomava o lugar do artesanato, da manufatura.

A Modernidade tem como um de seus sinalizadores a crescente substituição do Homem pela Máquina nos trabalhos físicos, puramente manuais e, inversamente, a condenação de uma parcela da Humanidade à condição de Máquinas de carne e osso, como cinematograficamente registrado pela genialidade de Charles Chaplin em *Tempos Modernos*, um filme de 1936.

Essa invasão do mundo pelas Máquinas não poderia deixar de suscitar reações contrárias. A tecnofobia – medo e resistência ao avanço tecnológico-materializou-se inicialmente na luta romântica dos Luditas (1811-1818), que centravam na quebra das Máquinas (como os Orgas fundamentalistas, na *Flesh Fair in A.I.*) e na destruição das fábricas a sua ação política. Inconformados com a introdução dos teares mecânicos e com a perda de postos de trabalho, eles partiam para a ofensiva:

"Possuímos informações de que você é um dos proprietários desses detestáveis teares mecânicos e meus homens me encarregaram de escrever-lhe, fazendo um advertência para que você se desfaça deles (...) se eles não forem retirados até o final da próxima semana enviarei (...)uns 300 homens para destruí-los, e, além disso, se você nos causar problemas, aumentaremos o seu infortúnio queimando o seu edifício, reduzindo-o a cinzas (...). Ass.: General Ned Ludd, março de 1812".

A adoção das Máquinas e sua rápida expansão fizeram com que a produção deixasse de depender geograficamente das fontes tradicionais de

energia (eólica e hidráulica), possibilitando a agregação de produtores, o que acelerou a urbanização moderna, gerando as Cidades como hoje as conhecemos, como centros não só de comércio e consumo, mas também de produção. A oposição à industrialização, por parte dos trabalhadores, gradativamente perdeu o seu caráter inicial de pura negação, dando lugar a um sindicalismo mais construtivo e ideológico e à negociação das condições para a introdução de novas Máquinas nas fábricas, como ocorre até hoje.

E o processo continua: depois de substituir a força bruta, as Máquinas passaram a executar também tarefas que exigem precisão, cálculo minucioso, sentidos Humanos ampliados. A Medicina Cibernética usa Máquinas, ao redor e dentro de nossos corpos, do diagnóstico ao corte milimétrico com o bisturi cirúrgico robotizado. Os sistemas de circulação de trens e metrô das grandes cidades são totalmente controlados por Máquinas, não havendo qualquer necessidade de condutores Humanos. Voamos em Máquinas, quase que exclusivamente controladas por outras Máquinas, e a maioria dos acidentes aéreos continua ocorrendo por “erro Humano”. A confiança implícita que depositamos nos chamados “sistemas peritos” é parte integrante e fundamental da vida contemporânea.

Para Marshall McLuhan, importante teórico da Comunicação Social das décadas dos 60 e 70, as tecnologias são extensões do Homem. Num primeiro estágio, são estendidos seu corpo e seus sentidos físicos: uma faca é uma extensão dos dentes, uma roupa uma extensão da pele, um telescópio uma extensão dos olhos, a roda uma extensão dos pés. Mais recentemente, o próprio sistema nervoso central do Homem começou a se estender, através de tecnologias como o Rádio, a Televisão, os Satélites de Comunicação. Dentro desta concepção, as Máquinas pensantes e a Inteligência Artificial seriam parte dessa expansão do aparelho sensorial humano através da tecnologia.

É evidente que, desde seu aparecimento, o Homem vem modificando a Natureza através da Cultura e a introdução de Máquinas acelera e generaliza esse processo. Mas para McLuhan, a partir do lançamento do primeiro satélite artificial, a Natureza, em seu sentido tradicional, darwiniano, deixou de existir. Para ele, a Natureza passou a ser o conteúdo de um meio ambiente criado pelo Homem, com os fenômenos terrestres se tornando, mais e mais, artefatos programados e a Evolução deixando de ser uma resposta involuntária de

organismos a novas condições, para se tornar, mais e mais, parte da consciência e da ação Humanas. O próprio Homem, através do crescente uso de próteses e drogas, vai modificando e mecanizando o seu corpo, borrando as fronteiras entre o natural e o artificial, tornando-se um ser híbrido, com uma identidade contraditória, um Cyborg. Aproximamo-nos assim da Máquina, mas pela via inversa.

Em A.I. a relação entre Homem e Natureza é retratada como distópica e catastrófica. Em lugar da Utopia de um futuro de bonança e superação das necessidades básicas pelo uso da Ciência e da Tecnologia - promessa central do Iluminismo e da Modernidade- temos um planeta devastado, onde o derretimento das calotas polares submergiu todas as cidades costeiras e grande parte da Humanidade já se extinguiu pela fome. O meio ambiente, modificado ao extremo pelo Homem, volta-se contra ele.

Na distopia de A.I., o Homem tornou-se cada vez mais dependente das Máquinas, inclusive no plano emocional. Gigolo Joe, o companheiro de David em suas aventuras, é um andróide concebido como “um amante perfeito”, solução ideal para os problemas de solidão, sem necessidade de acessórios complicados como fidelidade, reciprocidade, constância, cumplicidade, etc, que fazem tão complexas, difíceis e instáveis as relações amorosas e sentimentais entre seres humanos. Gigolo Joe, como qualquer outra Máquina, pode ser ligado e desligado ao bel prazer de sua usuária.

Se a substituição da força física do Homem pelo trabalho das Máquinas ainda suscita temores, conflitos e contradições, a criação de mecanismos inteligentes gera ainda mais controvérsias e reservas. Criando uma civilização baseada em Máquinas pensantes não estaremos correndo o risco de sermos por elas dominados, superados? Depois de substituir a força física do Homem, a Máquina ameaça tomar seu lugar também enquanto ser pensante e sensitivo? A visão distópica de A.I. inclui o pior dos desfechos nesse sentido: as Máquinas substituem totalmente os Humanos. Quando David é resgatado do fundo do mar, depois de dois mil anos de espera, o Homem já é uma espécie extinta. O mundo está povoado por Mechas altamente evoluídos que, paradoxalmente, exibem as esguias forma de primitivas esculturas africanas.

A ambiguidade da relação Homem-Máquina é explorada em muitas sequências e situações do filme. Quando o filho real de Monica e Henry é

descongelado e volta para casa, a disputa que se estabelece entre os dois “irmãos” (como na clássica história de Abel e Caim?) leva-nos a uma identificação inevitável com David, a Máquina, e não com Martin, o Humano. David é o menino ideal. Martin é o provocador, sarcástico, manipulador, o ciumento, o que não aceita compartilhar com seu “irmão” o amor dos pais, o que pede à mãe para ler Pinóquio para eles antes de dormir (“David vai adorar a história...”). Enfim, Martin é uma criança real, com os defeitos, maiores ou menores, das crianças reais. Ao inclinarmos nossa simpatia em direção a David, em direção à Máquina, estamos, de alguma forma, abdicando de nossa Humanidade? Ou, dadas as circunstâncias, estamos apenas reafirmando-a, optando pelo idealizado, fugindo do real, identificando-nos com a perfeição, sonhando?

A.I. está longe de ter inaugurado a temática das Máquinas sensitivas no Cinema. O pioneirismo cabe a Fritz Lang que, em *Metrópolis* (1927), criou Maria, a primeira andróide cinematográfica com sentimentos humanos. Mas, para a maioria dos cinéfilos, *Blade Runner*, o *Caçador de Andróides* (Ridley Scott, 1982) continua a ser a mais importante referencial gênero, um verdadeiro cult, com abundantes sites na Internet, listas de discussão, fanzines eletrônicos, etc. Com sua ação localizada em Los Angeles, ao redor do ano 2019, *Blade Runner* conta a história de Rachael (Sean Young), uma Replicante de última geração tão perfeita que tinha até lembranças de uma infância que nunca vivera, e que se apaixona por um Humano, o policial aposentado Rick Deckard (Harrison Ford), cujo trabalho é caçar e eliminar andróides fugitivos. No caso de Rachael, a característica Humana acrescentada à Máquina é a imprevisibilidade. Todos os Replicantes, por questões de segurança, eram fabricados com uma durabilidade, uma vida útil pré-determinada. Além de pensar e sentir como um ser Humano, Rachael era a primeira Replicante com duração indeterminada e totalmente ignorante de sua condição de Andróide. *Blade Runner*, com o romance de Rachael e Deckard, inverte a questão e pergunta: “Pode um Humano amar verdadeiramente uma Máquina?”

Ao tematizar nossa convivência com robôs super-inteligentes e sensitivos e os conflitos entre o Homem e a Máquina, A.I. inscreve-se, portanto, numa longa tradição cinematográfica que passa por, *O Dia em que a Terra Parou* (1951), *Planeta Proibido* (1956), *2001* (1968), *Twilight Zone* (1962), *As*

esposas de Stepford (1975), a série Star Wars (iniciada em 1977), Star Trek: o Filme (1979), Robocop (1987), dentre outros.

A novidade em A.I. talvez seja sugerir, como fator distintivo de Humanidade, não a capacidade de pensar logicamente (que o IBM Deep Blue já demonstrou, em 1997), nem tampouco a capacidade de amar e ser amado (que a Rachael de Blade Runner já tematizou, em 1982), mas algo muito mais singelo: o dom de adormecer e sonhar.

Sugestões de Leitura

O Site Oficial do Filme está em <http://aimovie.warnerbros.com> Além de se ter acesso a muita informação técnica, fotos, trailers, jogos, downloads, etc, pode-se conversar com o chatterbot David.

Chatterbots são robôs que mantêm diálogos “inteligentes” com o usuário. Uma reportagem publicada no Jornal da Tarde <http://www.jt.estadao.com.br/suplementos/info/2001/06/28/info021.html> oferece links para vários chatters, inclusive a brasileira Cybelle <http://cybelle.cjb.net>, criada pelo pesquisador Alex Primo e colaboradores, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

O conto do autor inglês Brian Aldiss, que inspirou o filme (Superbrinquedos duram o Verão todo), foi originalmente publicado em 1969, na revista Harper's Bazaar, e pode ser lido na Wired Magazine http://www.wired.com/wired/archive/5.01/ffsupertoys_pr.html Uma versão em português pode ser encontrada no livro que leva o título do conto e foi publicado, em 2001, pela Companhia das Letras, São Paulo.

No Papo Sobre Ciência, da Universidade Federal de Santa Catarina, <http://www.papociencia.ufsc.br/IA1.htm>, há uma introdução ao universo da Inteligência Artificial para quem é absolutamente novato e leigo no assunto.

Uma Breve História da Inteligência Artificial, escrita pelo Prof. Guilherme Bittencourt, do Departamento de Automação e Controle da Universidade Federal de Santa Catarina, encontra-se em <http://www.lcmi.ufsc.br/gia/history> e focaliza as diversas fases da evolução das pesquisas sobre A. I.

Inteligência Artificial: Presente, Passado e Futuro, disponibilizado em <http://www.intelliwise.com/reports/info2001.htm>, é um artigo de caráter mais técnico, envolvendo conceitos de Lógica Matemática e Informática. Foi escrito pelo pesquisador Sergio C. Navega e publicado nos Anais do INFOIMAGEM 2001, Cenadem Outubro/2001.

Tudo sobre Cyborgs você encontra na Página do Cyborg, preparada pelo Prof. André Lemos, da Faculdade de Comunicação da UFBA, e disponível em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/intro.html>. Inúmeros artigos, debates e materiais sobre Cibercultura e Contemporaneidade estão na página do Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura da Faculdade de Comunicação da UFBA, em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa>

Um artigo sobre Filosofia da Mente e Inteligência Artificial, de autoria da Profa. Sara Bizarro, está na Revista Intelecto n.5: <http://www.geocities.com/revistaintelecto/iafm.html>

A história de como o computador Deep Blue da IBM venceu o campeão mundial de xadrez Garry Kasparov, em 1997, está contada em

<http://www.research.ibm.com/deepblue/home/html/b.html>

Uma análise do que significou essa vitória, escrita pelo prof. Eduardo Duarte, da Universidade Federal de Pernambuco, está disponível em <http://www.ufpe.br/ascom/cconline/026/opiniaio.html>

Artigos sobre a Revolução Industrial, Ludismo e tecnofobia, escritos pelo professor Voltaire Schilling, estão em <http://educaterra.terra.com.br/voltaire/artigos/ludismo.htm>

Uma seleção de críticas ao filme, publicadas em jornais e revistas norte-americanos, pode ser encontrada em <http://www.metacritic.com/film/titles/ai/>

Uma entrevista com Steven Spielberg sobre A.I está em <http://www.time.com/time/sampler/article/0,8599,130934,00.html>

O diretor brasileiro Walter Lima Jr. publicou uma crítica sobre o filme, no Jornal do Brasil. O texto pode ser lido em

<http://www.geocities.com/walterlimajr/Cri-IntelArtificial.html>

Um comentário sobre o filme a partir de um ponto de vista cristão está em <http://www.unomaha.edu/~wwwjrf/artificialrev.htm>

A história completa da produção de A.I. foi contada pelo jornalista Marcelo Bernardes em <http://www.estado.estadao.com.br/edicao/especial/cinema/historia/ai1.html>

Uma lista de outros filmes tematizando Robôs e Andróides está em <http://www.androidworld.com/prod07.htm>

Uma associação de sites (Web Ring) em torno do filme Blade Runner pode ser encontrada em <http://www.devo.com/bladerunner/>

O Pinóquio original, de Carlo Collodi, com texto em italiano e gravuras originais, está vivo em <http://www.crs4.it/Letteratura/Pinóquio/Pinocchio.html>

O Pinóquio do desenho animado de Walt Disney pode ser visitado em <http://disney.go.com/vault/archives/characters/pinocchio/pinocchio.html>

Fontes para interpretações (psicanalíticas, feministas, literárias, etc) dos contos de fadas podem ser encontradas em <http://www.folkandfairy.org/index.html#LIST>