

**IA:**

Mitopoéticas e imaginários culturais na comunicação cinematográfica contemporânea

por Maria Beatriz Furtado Radhe¹**Resumo:**

Este artigo refere-se a aspectos comunicacionais do cinema e da literatura, presentes na obra cinematográfica Inteligência Artificial (IA), de Steven Spielberg, e busca refletir sobre os híbridos aspectos da comunicação visual do cinema, da construção mítica e do imaginário, que permeiam formações sociais e tecnológicas pós-modernas. Procurando estabelecer relações entre os processos comunicativos dos tradicionais contos de fadas com as novas possibilidades tecnológicas das narrativas destes contos, IA reconta uma história de fadas, apresentando um delineamento textual e visual que funciona por aproximações. A partir desta perspectiva resgata a dialética criador versus criatura, numa visão mítica que vem perpassando o imaginário cultural interativo e que, em IA é retomado na forma de um conto de fadas pós-moderno.

Palavras-chave: Inteligência Artificial, processo comunicativo**Abstract:**

This article refers to communicational aspects present in films, with emphasis in Steven Spielberg's film Artificial Intelligence (AI) and in literature. The article also tries to reflect the hybrid aspects of the visual communication in the movies and its mythical construction of the imaginary, which infiltrate in the social formation and post-modern technologies. Aiming to establish a relation between the traditional fairy-tale communicational process with the new technology possibilities of the narrative of these tales, AI retells a fairy story, introducing a textual and visual separation that works through proximities. Through this perspective it recovers the dialect of the creator versus that of the creature, in a mythical vision that goes beyond the interactive culture imaginary, which in AI is retold in the form of a post-modern fairy-tale.

Keywords: Artificial Intelligence, communicational process

¹ Maria Beatriz Furtado Radhe é professora doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social Pesquisadora CNPq "Imagem & Pós-Modernidade" - FAMECOS/PUCRS .





""Senhor...se não restam mais humanos, que ao menos restem robôs-Ao menos a sombra do homem!""

Karel Capel, R.U.R. (Rossum's Universal Robots), 1920

Introdução

A expressão Inteligência Artificial nasceu nos anos 50 durante um encontro no Dartmouth College, na Inglaterra. Compareceram a este encontro vários cientistas, como Allen Newell, Herbert Simon, Marvin Minsky dentre outros nomes relevantes.

Foram Newell, Simon e McCarty, no final dos anos 50, início dos anos 60 que buscaram substituir as construções numéricas para processamentos simbólicos e esta abordagem tornou-se fundamental para trabalhos que se seguiram sobre a Inteligência Artificial, vista pelos seus oponentes como algo de ficção. Mas foi a ficção científica que sempre se constituiu em estímulo para desafiar o que Minsky indagava no livro de sua autoria, *Semantic Information Processing*, escrito em 1968: " Como fazer as máquinas compreenderem as coisas?" É necessário refletir que a ciência e o imaginário sempre coabitaram nas mentes humanas, assim como a ciência e a arte se interligaram definitivamente no século XX.





Desde a década de 40 , o escritor norte-americano de ficção científica, Isaac Asimov afirmava que os "seus" robôs sempre foram máquinas desenhadas por engenheiros e não pseudo-homens criados por blasfemos.

Os robôs de Asimov reagiam segundo as leis existentes e implantadas nos seus cérebros positrônicos e elaborados com as mais sofisticadas tecnologias da cibernética imaginária da época. É importante considerar que as raízes literárias de Asimov remontam de suas pesquisas sobre a descoberta da eletricidade nos organismos vivos, no final dos anos 1700, pelo físico italiano Luigi Galvani , teoria esta que foi contestada por um outro físico, também italiano, Alessandro Volta. Este último demonstrou a possibilidade de produção de correntes elétricas pela justaposição de diferentes metais, entre tecidos vivos ou não. Coube a Volta a criação da primeira pilha e o químico inglês, Humpry Davy , entre 1807-1808, construiu uma nova pilha de alta potência, obtendo uma diversidade de reações químicas, até então inenxequível aos cientistas da era anterior à eletricidade.

Embora a eletricidade animal de Galvani tivesse desmoronado frente às pesquisas de Volta, o interesse entre a eletricidade e a vida permaneceu como algo mágico no imaginário de leitores leigos da época. Tudo girava em torno da eletricidade, o que instigou a imaginação de Mary Godwin para o mundo do fantástico que, ao casar mais tarde com o poeta inglês Percy Bysshe Shelley, ficou mundialmente conhecida como Mary Shelley, autora do famoso romance Frankenstein, no século XIX, que obteve um sucesso imediato e permanente no tempo, atravessando já quase dois séculos entre publicações e versões cinematográficas.

Em nome do saber humano foi rompida a barreira teológica. O avanço da ciência e do progresso entrou numa tal evolução no século XIX , que ampliou-se e aprofundou-se com





a revolução industrial. Era a crença que exultava frente à utopia da modernidade em marcha, através da ciência.

No período imediatamente posterior à 1ª Grande Guerra Mundial surgiu a peça R.U.R. (Robôs Universais Rossum) , do escritor tcheco Karel Capek, escrita em 1921. Era mais uma história do tema "quase-vida", girando em torno de homens artificiais criados cientificamente. Conforme Asimov (1972) , o cientista Rossum havia descoberto a forma de criar seres artificiais que denominou de robots, vocábulo tcheco que significa trabalhador.

Podemos perceber nestas breves considerações iniciais, que o tema do robô e da inteligência artificial, remontam de longo tempo atrás numa releitura dos mitos , inspirando a literatura e o cinema de ficção científica do século XX, tanto quanto as pesquisas de cientistas como Simon ou Newell sobre a Inteligência Artificial. O imaginário também criou os Cyborgs (organismos cibernéticos) e foi assim que a imaginação dos autores não mais encontrou fronteiras para a comunicação literária, artística, cinematográfica.

Pensar o espírito ligado à máquina tem sido uma aspiração tanto da ciência quanto do imaginário ficcional, pois é na ficção que podemos iniciar o desenvolvimento do imaginário, seja pela visão mítica dos contos de fadas, seja pelo atual domínio dos computadores colocados ao alcance da pessoa, como ferramenta para a amplitude da comunicação humana, criando condições de novas percepções e associações dos mais variados jogos interativos e complexos.

Estas percepções, se não estimuladas, podem permanecer soterradas no imaginário cultural e é relevante considerar que as falhas das modernas histórias de fadas , já dizia





Bettelheim, enfatizam elementos que dão maior sustentação aos contos tradicionais. Um conto de fadas necessita de fantasia, poesia, escapismo, consolo, expressões simbólicas universais, na evocação imaginária que se constitui no produto do processo da imaginação. As novas tecnologias, postas ao alcance da pessoa, também permitem a união do imaginário com o raciocínio quando houver bases sólidas que sustentem o conhecimento, o multiculturalismo na comunicação e na mídia cinematográfica, alvo dessas reflexões.

Esta é a temática da obra cinematográfica IA (Inteligência Artificial), que Steven Spielberg confere ao projeto inacabado do diretor de grandes filmes de ficção científica, Stanley Kubrick, recentemente falecido, que, buscando no conto de Brian Aldiss, "Superbrinquedos duram o verão inteiro", deixou para Spielberg desenvolver a história de David, o menino andróide que atingiu o antropomorfismo e espera o amor materno. A analogia entre o menino robô adotado com Pinocchio, o boneco de madeira que desejava ser um-menino-de-verdade, é clara. Em Inteligência Artificial, Spielberg retoma o conto de fadas e a ficção científica conjugados, de forma híbrida, numa linguagem altamente avançada no campo tecnológico, mas não escondendo sua admiração por Pinocchio, de Carlo Lorenzini Collodi, como já demonstrara no seu filme, Contatos imediatos do 3º grau.

Inteligência Artificial em Spielberg é a realidade imaginária do século XXI: O sistema IA que o diretor apresenta já é a concretização da aquisição, da representação e da manipulação do conhecimento da máquina mas com capacidades dedutivas, acrescidas do espiritual sensível dos sentimentos humanos mitopoiéticos.

No entanto permaneceu o complexo de Frankenstein: estes seres, assim como as máquinas primitivas da ficção moderna poderiam sempre ser uma ameaça e seus efeitos, nocivos e terríveis para os seres humanos e para toda a sociedade.





Tecnologia e imaginário mítico em Inteligência Artificial

No recente filme de Steven Spielberg, *Inteligência Artificial*, a vida das grandes metrópolis do Planeta ficou condenada ao fundo do mar, devido ao efeito estufa sofrido pela Terra. A mão de obra nos países mais ricos e poderosos é fornecida pelas novas tecnologias, por meio dos andróides, os chamados meca, uma vez que o controle da natalidade tornou-se mais rígido.

Neste cenário desenvolve-se a história de David, um robô criado para ocupar os vazios emocionais vivenciados por famílias que perderam seus filhos ou não os podem gerar. David foi concebido para amar sua nova mãe adotiva, possuindo também sentimentos humanos como o medo, o ciúme em seu elaborado e delicado cérebro artificial. Criado por um novo Gepetto e considerado único pelo seu criador, David quer ser o primeiro no coração de Mônica, sua nova mãe, que após tentativas infrutíferas em dedicar-lhe amor, acaba rejeitando-o por não conseguir amar e confiar num organismo artificial, apesar do realismo de sua aparência física. Abandona-o por fim, numa floresta para que não seja desmontado, se retornar à fábrica que o construiu. O mito do abandono do herói se repete, permanecendo, no entanto, o eterno retorno às fantasias do imaginário cultural e social, mas com atualizações míticas e desdobramentos na comunicação contemporânea.

No entanto continua na lembrança coletiva e no imaginário cultural, o terrível mito do computador Hall, de 2001, uma *Odisséia no Espaço*, ou os computadores dominadores dos humanos, no filme *Colossus*, 1970, que geraram as maiores discussões sobre a supremacia da máquina em luta com homem. A criatura que adquire poderes maléficos sobre o criador, a inteligência artificial que adquire a compreensão, não dos valores, mas das imperfeições humanas, tudo isto reforçando o ritual mítico da comunicação visual.





As possibilidades de ciborgização como processo entre o orgânico e a eletrônica são condizentes com o pós-moderno , cuja condição já está aceitando, ainda que com certa timidez, a anulação das dicotomias preconceituosas entre vida humana e vida artificial .

Em 1950, com a primeira edição da famosa obra de Asimov I, robot, traduzida para o português em 1969 sob o título de Eu, robô, o autor , falando por meio de sua robopsicóloga, Susan Calvin, já dizia em defesa dos seus robôs: "Para você um robô é um robô . Engrenagens e metal; eletricidade e pósitrons. Feitos pelo homem! Caso necessário, destruídos pelo homem! Mas você não trabalhou com eles, de modo que não os conhece. São uma raça mais limpa e melhor do que a nossa". (Asimov, 1969).

Da ficção à realidade, o contemporâneo tecnológico e imaginário do pós-moderno vem proporcionando aproximações. O que é o real e o que é o digital? As tecnologias estão comprovando aquilo que era apenas ficção, literatura, arte cinematográfica, imaginário, em um novo mundo de reflexões sobre o impossível, palavra que aos poucos estará riscada, pela união da ciência com a imaginação. Savory (1988) , incluindo a inteligência do computador com os fenômenos da inteligência natural definiu IA como uma coleção de técnicas suportadas por computadores com as capacidades dos seres humanos . Estas qualidades estão plenamente desenvolvidas e já resolvidas no filme Inteligência Artificial, projetado num futuro inespecífico, uma leitura renovada dos tradicionais contos de fada. Nesta história percebemos a solidão do menino cibernético, perdido numa floresta inóspita, abandonado , porque inspira terror e não o amor desejado. Neste ponto da narrativa de Spielberg começa a triste aventura de David, em busca da Fada Azul, que possuiria o poder de transformá-lo no menino de carne e osso , como no conto de fadas de Collodi.





Projetado num mundo hostil, como o da "Feira da Pele", David enfrenta perplexo e terrificado a destruição frenética dos robôs pelos humanos, uma espécie de circo histórico, uma reconstituição pós-moderna das Arenas Romanas. Como Pinocchio, que, por não ter seguido as regras, vivenciara a transformação dos meninos "malvados" em jumentos, no circo de horrores para onde havia sido levado, David olha, sem compreender porque os robôs são apedrejados, maltratados, entre gritos e risos, pelos seres humanos, até que nada reste a não ser pura sucata retorcida. Uma vez mais Spielberg retoma a magia da eterna busca da compreensão humana, como em ET de 1982, com nova versão apresentada em 2002.

O inseparável brinquedo de David, Teddy, um urso de pelúcia, faz às vezes do Grilo Falante de Pinocchio, sempre perto, sempre buscando auxiliar o pequeno robô-menino, fiel companheiro do andróide-criança, que não quer encontrar seu criador, mas o objeto amado representado por sua mãe adotiva, pelos caminhos do imaginário mítico de sua esperança e consolo, a Fada Azul.

O consolo e a poética são os maiores bens que o conto de fadas sempre proporcionou : apesar de todos os percalços que terá de sofrer, o herói há de obter sucesso, eliminando as forças do mal que o atormentam e que nunca mais serão fonte de ameaças à sua almejada paz no reencontro do amor.

Este é o grande suspense que perpassa Inteligência Artificial: Spielberg envolve a história em distantes esperanças consoladoras, em significados simbólicos e interpessoais , plenos da poesia do conto de fadas, despertando em nós, espectadores, centros de vida imaginária, ao projetar imagens que nos levam à esperança da construção do desejo na mitopoiética.





A ansiedade de David passa a ser a nossa ansiedade, não mais de meros espectadores, mas de participantes desta comunicação visual que o cinema envolve, incorporados no abandono do menino cibernético, alimentando nosso imaginário cultural, no desenvolvimento das funções simbólicas que as imagens, a narrativa, os sons nos provocam. Nossa inteligência altamente híbrida, nos leva a relacionar esta complexidade de engenharia genética que se constitui o menino- robô, com as nossas mais íntimas emoções e anseios de felicidade e consolo. Como ignorar estas possíveis novas inteligências que se vêm fazendo presentes nestas projeções imagísticas?

Neste contexto híbrido da pós-modernidade imagístico-textual-temporal evocamos Couchot (1988) quando diz que a imagem não é mais lugar da metáfora, mas sim da metamorfose, metamorfose esta que vem se desenvolvendo cada vez mais em nossa forma de pensar, agir e reagir. E ainda, como diz Plaza (1993) ,

...os sistemas de produção de linguagem são organizados em representações do nosso imaginário. Superpõem-se sistematicamente aos nossos modos de produção do passado, incorporando-os, traduzindo-os; provocando assim, um tempo mais recorrente do que evolutivo. Uma espécie de 'Eterno Retorno' sempre disponível (1993, p.85)

Este "eterno retorno" ao humanístico na tecnologia cibernética de Spielberg reforça nossas evocações e prospecções , numa atividade mental mitopoiética de distâncias e proximidades, de novos efeitos, de novas estéticas, de possíveis memórias imaginárias, unindo transcendência com imanência, numa outra visualidade. Nesta perspectiva de complexidade e de desconstrução, a condição pós-moderna nos leva a conceber, assim, as mais amplas polivalências da percepção e do imaginário tecnológico (Rahde, 2001).





Percebemos o universo de maneira complexa, uma vez que somos não só constituídos de conhecimentos, mas também de sentimentos; possuímos crenças, construímos mitos, rituais, fantasias, sonhos, que perpassam o imaginário do mundo tecnológico em que vivemos e este pensamento complexo, diz Morin (2000), busca distinguir e ligar. Não há mais certezas, afirma ainda o autor, desde que o dogma de um determinismo universal desmoronou, quando a lógica revelou incertezas e impossibilidades.

Joël de Rosnay enfatiza o quanto caminhamos para a complexidade, para divisões culturais, em que novas abordagens do complexo e do meio imaterial, o homem e o sistema de redes globalizadas percorrem. E é neste percurso que evocamos e criamos mundos imaginários, libertando-nos de uma realidade hostil.

O ato de imaginar reconstrói e transforma os muitos significados que podemos conferir aos acontecimentos de nossas vidas, provocando encontros emocionais entre o mundo vivido, o mundo do eu, o mundo das redes.

Distanciando-se da racionalidade do movimento modernista, a condição pós-moderna vem conferindo maiores possibilidades ao homem de soltar suas amarras de um pequeno mundo para um universo maior, permitindo estas hibridações entre tempo e espaço, entre as decantadas verdades imutáveis com as incertezas contidas nas poéticas deste universo de novas tecnologias, por onde podemos nos permitir uma ligação maior com o mundo, interiorizando e partilhando significados.

Na sociedade moderna fomos mergulhados num espaço de racionalidades em que leis de ordem pura não nos permitiam realizar mudanças. O pós-moderno e a digitalização imagística vem proporcionando mudanças neste sentido, quando burlamos estas leis por





meio das novas tecnologias do computador, imaginando diferentes e híbridas soluções formais, jogando com o acaso , antes proibido.

Não fosse o poder da imaginação, permaneceríamos submersos, sem as compreensões maiores inerentes à nossa condição de seres humanos integrais, viajantes no espaço tempo do conhecimento , da sensibilidade, das emoções, do mitopoiético, intimamente ligado ao oniropoiético.

E foi pelo poder deste imaginário, latente em nós, que escutamos e compreendemos, intuitivamente, por exemplo, a "morte", tantas vezes necessária, dos nossos heróis dos contos de fadas.

Como Pinnochio foi engolido pelo enorme peixe quando da busca do menino de madeira pela Fada Azul que, aparentemente o abandonara, David e seu "Grilo Falante" são tragados pelo Rio Hudson de uma Nova Iorque em ruínas; e no fundo lamacento do rio permanecem por um longo e indeterminado tempo, numa espécie de animação suspensa, que repentinamente os traz novamente à vida, mas desta vez, frente a frente com a tão procurada Fada Azul, uma imagem esculpida em madeira submersa, mas que é o real para David.

Isto não significa que a história acabou: quando Pinnochio saiu fora do estômago da baleia, voltou à vida diferente, transformado no tão desejado menino-de-verdade , redimido pelo sofrimento. Estas situações são facilmente compreendidas pelas crianças, porque a imaginação, neste caso, é extremamente lógica à sua compreensão.

O retorno de David à vida no seu novo e transformado mundo possui a mesma conotação do conto de Collodi, num ritual contemporâneo de regresso à história de fadas tradicional, ambientada, porém, num mundo de novas tecnologias. Tudo parece ter sido destruído por





um tempo que já passou , mas alienígenas, que agora habitam o Rio Hudson, conduzem David para um novo e admirável mundo de realidades artificiais que preenchem o imaginário do menino-andróide, em que o desejado mito se torna realidade.

E o consolo se faz sentir novamente. Não há mais cidade, pessoas, no entanto a tão esperada mãe é reanimada e amalgamada à Fada Azul.

Se o imaginário tem início onde a realidade opõe resistência, na concepção de Postic (1993) , em Spielberg o imaginário é o real em que ele nos concede a esperança velada no mundo do sonho e da poesia dos contos de fadas, com novas visualidades de comunicação, por meio das imagens do cinema.

O filme possui a marca de Kubryck mas seu conteúdo é Spilberguiano. Não é um filme para crianças, mas uma história contada para a criança que ainda possa existir em cada adulto que penetra nos mundos imaginários.

Inteligência Artificial não foi um espetáculo totalmente apreciado pela crítica , mas apresenta-se como uma tentativa de reforçar as idéias de Asimov sobre a "raça limpa" representada pelos robôs, isto é uma raça que não aceita nem compreende o lado obscuro dos humanos. Parece que na obra artística cinematográfica a pergunta de Minsky foi respondida: num futuro próximo as máquinas poderão adquirir a compreensão das coisas pela união do imaginário com a ciência e a tecnologia avançadas dos meios de comunicação visual.

Este conto de Spielberg representa a procura de mudar mentalidades opostas às tecnologias da comunicação visual do contemporâneo, fazendo refletir sobre possíveis mudanças do tradicional conto de fadas, pois reconstrói mitos do passado com novas possibilidades cibernético/poéticas, interrogando e apresentando outras soluções, outras





visualidades, numa reunificação de idéias formais para a convergência da pluralidade híbrida, numa outra perspectiva de comunicação iconográfico/temporal.

(1) KAMPER, Dietmar. Os padecimentos dos olhos. In: CASTRO, G.; CARVALHO, E. A. e ALMEIDA, M.C. (orgs). Ensaio de complexidade. Porto Alegre: Sulina, 1997. p.131-137.

(2) BAITELLO Jr., Norval. Imagem e violência: a perda do presente. In: Perspectiva, vol. 13, n. 13. São Paulo: Fundação Seade, jul-set, 1999.

(3) CONTRERA, Malena Segura. Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2002.

(4) BAUDRILLARD, Jean. A ilusão vital. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

(5) LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

(6) CONTRERA, Malena Segura. Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2002.

(7) McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, s/d.

(8) CONTRERA, Malena Segura. Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2002.

(9) Apud. BAITELLO, Norval. O animal que parou os relógios. São Paulo: Annablume, 1997.

(10) COSTA, Rogério da. Cultura digital. São Paulo: Publifolha, 2002.

(11) Apud. KERKHOVE, Derrick de. A pele da cultura. Lisboa: Relógio D'água, 1997.





(12) CONTRERA, Malena Segura. *Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia*. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2002.

(13) MARCONDES FILHO, Ciro. *O espelho e a máscara*. São Paulo: Discurso Editorial; Ijuí: Ed. Unijuí, 2002.

(14) CONTRERA, Malena Segura. *Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia*. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2002.

(15) VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. São Paulo: Ed. 34, 1995.

(16) Apud. MARCONDES FILHO, Ciro. *O espelho e a máscara*. São Paulo: Discurso Editorial; Ijuí: Ed. Unijuí, 2002.

(17) CONTRERA, Malena Segura. *Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia*. São Paulo: Annablume, Fapesp, 2002.

(18) KERKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

(19) FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

ASIMOV, Isaac, (1969) *Eu, Robô* Rio De Janeiro: EXPED

ASIMOV, Isaac, (1972) *Os Novos Robôs* Rio De Janeiro: Ed. Expressão E Cultura

BETTELHEIM, Bruno, (1980) *A Psicanálise Dos Contos De Fadas* Rio De Janeiro: Paz E Terra





COUCHOT, Edmond, (1988) *Images: De L'optique Au Numérique. Les Arts Visuels Et L'évolution Des Technologies* Paris: Hermés

MINSKY, M. (Ed), (1968) *Semantic Information Processing* Cambridge: The MIT Press

MORIN, Edgar, (2000) *Da Necessidade De Um Pensamento Complexo. In: Menezes Martins, Francisco, Machado Da Silva, Juremir (orgs). Para Navegar No Século XXI* Porto Alegre: EDIPUCRS

PLAZA, Julio, (1993) *As Imagens Da Terceira Geração. Tecno-poéticas. In: Parente, André (org). Imagem Máquina. A Era Das Tecnologias Do Virtual* Rio De Janeiro: Ed. 34

POSTIC, Marcel, (1993) *O Imaginário Na Relação Pedagógica* Rio De Janeiro: Zahar

RAHDE, Maria Beatriz Furtado, (2001) *Imagens De Arte/comunicação. Tendências Modernas & Pós-modernas. In: Tendências Na Comunicação* Porto Alegre: RBS, L&PM, P. 22- 29

SAVORY, S.E. (Ed)., (1988) *Some Views On The State Art In Artificial Intelligence. In: Artificial Intelligence And Expert Systems* London: Ellis Horwood Limited, P. 21-34

