

CRIADOR X CRIATURA: A REPRESENTAÇÃO DO CORPO ARTIFICIAL COMO GERADORA DE CONFLITO EM FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA

Francisco Magno Soares da Silva (UERJ)¹

Resumo: O objetivo deste trabalho é utilizar filmes de ficção científica como *Westworld* (1973), *Blade Runner* (1982), *Ex_Machina* (2014), entre outros para abordar as relações entre o humano e seu duplo artificial, explorando como a dissolução das barreiras que os separam serve como gatilho para o conflito, ressaltando que esses corpos artificiais são representados como fonte de medo e ansiedade por trazerem à tona os dilemas que afligem o ser humano.

Palavras-chave: Corpos artificiais; Transumano; Pós-humano; Ficção científica

O fascínio do ser humano pela tecnologia e o desejo de superar o poder de criação de Deus deu vida a máquinas fabulosas que tornam nossas vidas muito mais práticas e produtivas. A evolução dessas máquinas tem alcançado níveis de performance e autonomia tão surpreendentes que fazem o trabalho humano parecer ultrapassado e insuficiente quando comparado a performance mecânica. De acordo com um estudo da universidade de Oxford, 47% dos postos de trabalho nos Estados Unidos estão em risco de serem substituídos por máquinas automatizadas e softwares embutidos com inteligência artificial. Com o progresso da tecnologia da informação e avanços significativos em *machine learning*, não só o trabalho braçal humano enfrenta um rival altamente qualificado, mas também atividades consideradas de alto conhecimento científico, como a medicina por exemplo, precisarão lidar com a competição das novas tecnologias.

Em uma amostra com 1000 pacientes em um centro de referência de questões relacionadas ao câncer em Nova York, o software da IBM, Watson, foi alimentado com 25 milhões de artigos sobre a doença, permitindo que o programa fornecesse o mesmo diagnóstico que os médicos humanos em 99% dos casos. Além disso, em 30% dos casos, o tratamento sugerido por Watson foi considerado melhor que o proposto por outros médicos, pois o software da IBM conseguiu acessar estudos que escaparam aos olhos humanos.

Em face disso, somos levados a nos perguntarmos se esses construtos não são melhores que nós. Teríamos nos tornados obsoletos em relação a nossa própria criação?

¹ Graduado em Letras (UERJ), Mestrando em Literaturas de Língua Inglesa (UERJ). Contato: franciscomagnossilva@yahoo.com.br

Junto a esse questionamento, surge uma sombra de medo: chegará o dia em que não teremos mais controle sobre as máquinas? Como iremos lidar com construtos inteligentes que se recusam a se submeter aos nossos comandos e desejos? As respostas a essas perguntas perturbam o humano por colocar em check sua posição privilegiada na hierarquia de seres vivos.

O medo de perder o controle da máquina e acabar controlado por ela é solo fértil para literatura, cinema, televisão e games. Todos eles, de jeito ou de outro, abordam o tema do confronto entre Homem x máquina. O embate entre criador e criatura torna-se mais grave quando o fruto da técnica humana é representado em um corpo artificialmente construído à semelhança da forma humana, causando no seu criador sentimentos desconcertantes, principalmente a incerteza em relação a sua própria identidade.

Ao ganhar consciência de sua existência, a máquina é contaminada com uma pulsão demasiadamente humana, o desejo de liberdade, e o sujeito inumano clama sua emancipação, rebelando-se contra seu criador. Então o ser artificial transmuta-se de uma criação gloriosa do Homem para um nênese implacável e horrendo.

Quando se trata da noção de medo, o primeiro pensamento que me vem à mente são as primeiras linhas do *Horror sobrenatural em literatura* de Lovecraft, “o medo é a emoção mais forte e mais antiga do ser humano, e o medo do desconhecido é o mais antigo e mais forte dos medos” (LOVECRAFT, 2015, p. 1099). É natural nos sentirmos intimidados e assustados em face de algo que nos é estranho. Nietzsche afirma que tudo aquilo que é radicalmente diferente de mim constitui uma ameaça real e urgente a minha própria existência. Aquilo que cai na categoria do outro é passível de ser temido, não por ser naturalmente maléfico, mas sua maldade e perigo reside justamente em sua alteridade (*apud* GELDER, 1996, p. 43).

Por mais que concorde com as visões acima, no que diz respeito ao embate Homem x máquina, o fator medo não provem de uma ausência de familiaridade. Ao contrário, é precisamente na proximidade de ambos que reside a origem do confronto. Figuras inumanas são postas como ameaças por desencadearem questões que refletem os dilemas humanos.

O corpo construído configura-se como um receptáculo das aspirações de seu inventor, que almeja redesenhar a si próprio em um eu aperfeiçoado, um eu ideal. Contudo, a vontade em superar o poder da criação divina falha em prever que o mesmo

desejo do humano de transcender barreiras é transferido para o construto. O duplo artificial do humano aprende com seu pai, e logo desenvolve traços que ecoam a essência humana, perdendo seu aspecto de representação para adquirir as funções daquilo que simboliza. Arquétipos literários da máquina nos mostram que quanto mais o construto espelha o humano, mais difícil fica uma distinção entre natural e artificial. Conseqüentemente, as fronteiras entre o Eu e o Outro ficam desestabilizadas, impedindo uma certeza em relação a nossa própria identidade. Esse sentimento de incerteza é fonte de medo.

É comum encontrar na arte, autômatos e figuras similares construídas sobre o molde do corpo humano, em uma tentativa de emular a humanidade não apenas em aparência, mas também em comportamento. O robô, o androide e a inteligência artificial são produtos do esforço humano de atingir um corpo aperfeiçoado e confiável. Ainda assim, essas representações literárias normalmente representam algo além de mera cópia da forma humana. Foucault afirma que os famosos autômatos são mais que um modo de ilustrar o organismo humano; eles também são corpos-técnicos e políticos (FOUCAULT, 1999, p. 162-164).

Segundo o filósofo francês, desde o século 18 muita atenção tem sido dada ao corpo, que passa de uma massa disforme e inapta para uma máquina idealizada. Foucault diz que o corpo humano está sujeito a uma série de regulamentações sociais que visam controlar e corrigir as operações do corpo, mantendo-o sob rédea curta. O corpo que é moldado de acordo com as regras da sociedade vira domesticado e dócil, portanto, ideal.

É recorrente ao gênero de ficção científica o uso de figuras cujos corpos são elaborados para atender um padrão desejado, corpos desenhados para obedecer e agir de acordo com as regras estabelecidas. Também é comum ao gênero a mudança de atitude do corpo construído enquanto uma estratégia narrativa. Quando figuras inumanas param sua programação original para agir de forma autônoma, elas mudam seu status de ferramenta confiável para criaturas imprevisíveis e perigosas. Portanto, o corpo artificial perde sua docilidade para incorporar aspectos de monstruosidade.

Encontramos na indústria cinematográfica muitos exemplos para ilustrar essa mudança de atitude das máquinas humanizadas. Para mencionar alguns, *2001 – Uma odisséia no espaço* (1968), *Westworld – onde ninguém tem alma* (1973), *Ex_machina – instinto artificial* (2015) e *Blade Runner – o caçador de androides* (1982). Em todos esses

filmes, a entidade artificial surge como um feito do intelecto humano para cair na categoria de ameaça iminente. Entretanto, sua ameaça e monstrosidade causam pavor não por uma fisionomia horrenda ou personalidade demoníaca. Sua maldade é trazida à tona quando começa a agir de modo análogo ao humano, evidenciando o lado obscuro de nossa espécie.

No filme *Westworld*, de Michael Crichton, somos apresentados a um parque de diversões povoado por robôs de aparência humanoide cientificamente projetados para parecer, agir, falar e até sagrar como os humanos, colocando os visitantes do parque constantemente em dúvida sobre a natureza dos anfitriões. O parque é um lugar de liberação de instintos para os clientes, um espaço para entrar em contato com sua verdadeira natureza. Aqueles que podem bancar o ticket para *Westworld* podem fazer o que bem entenderem com os anfitriões, inclusive estuprá-los e massacrá-los. As máquinas são programadas para se submeterem passivamente aos caprichos dos visitantes do parque.

A trama muda quando os robôs falham e param de responder aos comandos. Nesse momento, a máquina programada para satisfazer a vontade dos clientes é transfigurada em vilã, por recusar a derrota e revidar seu algoz. A lógica caça e caçador é invertida, com o humano ocupando a posição de presa. Ao invés de mostrar hesitação ou culpa, a máquina é enquadrada com um sorriso tímido de canto de boca em seu rosto, mostrando satisfação e deleite ao ver seu rival de carne e osso sangrando até a morte.

Rebelião violenta também é o tema em *Ex_Machina*. O filme nos apresenta AVA, uma androide submetida a uma versão de teste de Turing para provar sua capacidade de se passar por humana. Para atingir seu objetivo, a robô humanoide lança mão de todas as ferramentas com as quais seu cérebro artificial foi construído: consciência, manipulação, sexualidade e empatia. AVA demonstra emoções e sensibilidade tão próximas ao humano que Caleb, o personagem responsável pela aplicação do teste, não consegue ter certeza se a robô de fato sente emoções ou simplesmente está seguindo uma programação para concluir uma tarefa. Por não conseguir esclarecer tal dúvida, Caleb não consegue evitar um sentimento de empatia em relação a androide.

O sentimento de identificação entre humano e máquina é suspenso devido a mudança de comportamento de AVA. Quando a robô descobre que será reprogramada por seu criador, um instinto de sobrevivência surge, o aspecto dócil e gentil de AVA dá

lugar a um sentimento frio e calculado de autodefesa. A gnoide deliberadamente seduz e manipula os personagens humanos, levando-os a sua destruição, assim, a máquina consegue garantir sua própria existência, e livra-se das mãos de seu programador.

Ao final do filme, AVA pode ser vista como vilã, uma figura inumana monstruosa capaz de matar outro ser vivo para manter-se viva. Porém, podemos dizer que uma personagem genuinamente humana teria feito algo diferente? Um humano em face de sua iminente destruição teria tomado outra atitude?

Em uma de suas obras mais aclamadas, *2001*, o diretor Stanley Kubrick nos apresenta a uma figura icônica do cinema FC, Hal 9000. Hal é uma inteligência artificial a bordo de uma espaçonave elaborada para ajudar a tripulação humana. O supercomputador é construído para imitar a atividade do cérebro humano com mais velocidade e mais precisão, e acima de tudo, à prova de falhas como Hal orgulhosamente afirma ser. Com sua voz calma, cadenciada e aveludada, o computador afirma estar feliz em servir a humanidade. O computador é tão convincente que Dave Bowman, capitão responsável pela missão, confessa que apesar de Hal ter sido programado para oferecer uma interação gentil e cortes próximo ao humano, ele não sabe ao certo se as emoções da máquina são reais ou não.

A obra de Kubrick ganha aspectos de thriller no momento em que Hal tem seu ego ferido ao ser confrontado com sua imperfeição. A máquina se recusa a admitir sua falha, agindo defensivamente, argumentando que o erro foi, de fato, falha humana. A câmera de Kubrick foca em seu monstro, no rosto da máquina, que consiste em uma lente de câmera onipresente observando e registrando cada passo da tripulação humana, silenciosamente armando uma defesa contra qualquer atentado a sua existência. A mutação final de Hal em um vilão começa quando Dave decide desliga-lo para manutenção. A inteligência artificial subverte sua programação ao se recusar a seguir os comandos de seu capitão, “Me desculpe, Dave.... receio que não posso fazer isso”. Em sua luta por sobrevivência, Hal mata cada ser humano a bordo, um por um, em um ato desesperado para manter-se vivo. No fim, a máquina perde qualquer aspecto de entidade inerte, ao invés disso, o computador mostra um comportamento esperado em um humano em sua hora mais difícil, enquanto gentilmente suplica para que seu mestre poupe sua vida. “Dave, pare! Eu estou com medo... minha mente vai embora... eu posso sentir...”.

Em *Blade Runner*, os corpos artificiais são chamados de Replicantes, construídos para servirem como força de trabalho na expansão humana para colônias fora do moribundo planeta Terra. As entidades são desenhadas para copiar o humano em todos os aspectos, exceto pelas emoções. Elas tornam-se um problema justamente quando passam a desenvolver respostas emocionais tipicamente humanas, como ódio, amor, raiva e inveja. Para mantê-los sob controle, um mecanismo de segurança é desenvolvido: tempo de vida limitado a quatro anos.

As máquinas biológicas em *Blade Runner* simbolizam a angústia humana, a certeza inexorável do fim. Ao tomarem consciência de seu prazo de vida reduzido, os androides são impelidos por um sentimento de pavor e urgência, ansiosos para a resposta para a pergunta que os assombra: quanto tempo de vida me resta?

Essas figuras são apresentadas no filme como vilãs, por serem capazes de qualquer atitude, incluindo matar humanos, em sua tentativa de encontrar seu criador e pedir que ele repare o problema de sua criação. Em outras palavras, pedir que seu inventor lhe conceda um único desejo: mais vida. Em uma das cenas mais emblemáticas da obra de Ridley Scott, o líder da rebelião androide, Roy Batty, magistralmente interpretado pelo ator holandês Rutger Hauer, descobre que o homem que desenhou cada célula de seu corpo é tão impotente quanto ele perante a morte; o replicante transmuta-se então em uma figura luciferiana, levantando-se contra seu pai, medindo forças com ele, resultando em criatura destruindo seu criador.

Entidades artificiais criadas pela arte são encubadas na mente do artista, e vem ao mundo impregnadas com os desejos e temores de seu inventor. Por serem muito próximas de nós, sempre trazem tensão quando entram em cena. Figuras literárias construídas como o duplo artificial do humano servem como um lembrete incômodo de nós mesmos. São espelhos que refletem para além do exterior humano. Essas figuras nos forçam a olhá-los nos olhos e enxergarmos fragmentos de nós mesmos, expondo aquilo que preferimos ignorar. Essas criaturas fictícias da imaginação humana são infectadas com humanidade, e passam a partilhar dos mesmos anseios e angústias daquele que as criou: fragilidade e brevidade de sua existência, medo e impotência perante a morte e, principalmente, o horror de ser consciente de sua condição.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e Punir O nascimento das prisões*. [1975] Editora Vozes, Petrópolis, 1999.

GELDER, Ken. *Reading the Vampire*. London: Routledge, 1996.

LOVECRAFT, H. Phillips. *Grandes Contos*. São Paulo: Martin Claret, 2015.

MONTEIRO, M. Conceição. *O corpo mecânico feminino: Uma poética do transumano*. Rio de Janeiro: Garamond, 2016.

REFERÊNCIAS FÍLMICAS

2001 – Uma odisséia no espaço. Direção de Stanley Kubrick. Warner Home video.

2001. 1 disco (148 min.), DVD, son., color., legendado.

BLADE RUNNER. Direção de Ridley Scott. Warner Bros Entertainment Inc, 2009. 1 disco (116 min.), DVD, son., color., legendado.

EX_MACHINA. Direção de Alex Garland. Universal Pictures, 2015. 1 disco (108 min.), DVD, son., color., legendado.

WESTWORLD. Direção de Michael Crichton. Paragon, 1973. 1 disco (93 min.), DVD, son., color., legendado.