

A configuração da subjetividade robótica pelo olhar cinematográfico¹

Nísia Martins do Rosário²

Lisiane Machado Aguiar³

Universidade do Vale do Rio do Sinos - Unisinos

Resumo

O presente artigo é parte da pesquisa *Corpos eletrônicos em audiovisualidades midiáticas* e busca discutir um aspecto do objeto de estudo: as semioses construídas pelo cinema para os corpos representados como máquinas, visando identificar as configurações assumidas por uma subjetividade robótica. O mundo do cinema é um *locus* de realização do imaginário coletivo e, no que se refere à ficção científica, é um *locus* do imaginário tecnológico. Assim, entender os processos semióticos que ocorrem na apresentação midiática desses imaginários através do objeto de estudo robô, significa também buscar vislumbrar um devir homem-máquina.

Palavras-chave: semioses; corpo robótico; subjetividade; cinema.

Diferentes criaturas da ficção científica

O cinema, a partir do século XX mais exatamente em 1926 com *Metrópolis*, começa a realizar filmes sobre ficção científica e nesse mundo de imaginário e fantasia evidencia-se o contato com termos como: andróides, ciborgue, mecas, replicantes. Contudo, a expressão que mais ganha força em termos de clareza de significados ainda seria o robô.

Percebe-se que a partir do cinema e da literatura os termos que definem os corpos-máquinas e o mundo futuro foram sendo popularizados, entretanto, como fazem parte de uma criação de sentidos sobre signos ficcionais, as significações nem sempre são bem apreendidas e tampouco unificadas, sendo complicado, por vezes, diferenciar tais criaturas. Assim, mesmo sendo o robô o objeto de estudo desse trabalho, é interessante, para situá-lo, recuperar a definição mínima de cada um desses seres artificiais.

De acordo com Wikipédia⁴, uma enciclopédia livre que é acessada pela a Internet, a palavra andróide designa qualquer ser que se assemelha a um homem, entretanto por ser muito

¹ - Trabalho apresentado ao NP Comunicação e Semiótica, do IV encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom 2006.

² - Nísia Martins do Rosário: doutora em Comunicação, cultura e tecnologia pela PUC/RS; mestre em Semiótica pela Unisinos; especialista em Administração de Marketing pela Unisinos; graduada em jornalismo pela mesma instituição. Professora e pesquisadora do Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos. Participa dos diretórios de pesquisa (CNPq) *GPTV* e *Processocom* e do Grupo de Pesquisa em Audiovisualidades (GPAV), da Unisinos.

³ - Lisiane Machado Aguiar graduanda do curso de Comunicação Social, habilitação Publicidade e Propaganda pela Unisinos. Bolsista de iniciação científica (Unibic), desde janeiro de 2005, sob a coordenação da Professora Dra. Nísia Martins do Rosário. Participou da V Mostra de Iniciação Científica da Unisinos em junho de 2005 e recebeu Menção Honrosa pela apresentação do trabalho: Feminino – Masculino: estratégias discursivas nos programas televisivos.

usado em obras de ficção científica, o termo passou a ser reinterpretado como sinônimo de autômato com aparência humana. No filme *Blade Runner: O Caçador de Andróides*, dirigido por Ridley Scott, esse termo foi bastante popularizado. O termo replicante, no entanto, é usado para designar os andróides, mas de acordo com a estória os replicantes seriam formados a partir de matéria orgânica geneticamente manipulada. Eles seriam, então, um tipo específico de andróide e se comporiam no mesmo princípio dos mutantes do filme *X-men*.

Para Donna Haraway⁵ o ciborgue é a fusão de animal e máquina. Ela diz, inclusive, que a noção de ciborgue deve considerar as relações com as redes – e não apenas o fato de estar se abrindo a possibilidade do ser humano se autoconstruir – já que as tecnologias não são neutras. O reflexo disso é a construção de novas formas de subjetividade. Segundo André Lemos⁶, ciborgues são os seres que conjugam matéria orgânica e inorgânica, classificados em dois tipos: o interpretativo e o protético. Os protéticos simbolizariam concretamente a simbiose entre o inorgânico e o orgânico, pelo uso da prótese; já os interpretativos, não vêm da fusão corporal da máquina e da carne, mas é aquele ser coagido pelo poder da cultura de massas através das mídias. Assim, cria outro tipo de fusão, mais ligada aos efeitos mentais e intelectuais. Um dos exemplos dados por Lemos para ilustrar os ciborgues interpretativos está no filme *Laranja Mecânica*, de Kubrick, e *1984*, de Orwell. Nesse sentido, todos nós seríamos ciborgues interpretativos, pois estamos inseridos e somos afetados por uma cultura de espetacularização midiática.

É interessante ressaltar que a noção de ciborgue traz em sua essência a relação homem / máquina que pode começar a ser discutida com os usos dos primeiros utensílios, se esses forem considerados como prótese. Assim, nesse trabalho, o termo ciborgue vai considerar a predominância do orgânico, como forma de vida que se apóia no inorgânico para melhorar sua performance e, para isso, conta com materiais artificiais (em relação ao material humano).

Meca também é um termo muito usado para definir esses seres artificiais. No filme *Inteligência Artificial* designa os robôs, mas tem a variação da forma escrita *mecha* que é a abreviação da palavra inglesa *mechanic*. De acordo com a Wikipédia o conceito de *mecha* está intimamente relacionado a ficção científica, sendo que um *mecha* é geralmente pilotado por controles mecânicos (o controlador deve estar dentro do robô), ou por microprocessadores (a distância).

⁴ - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Rob%C3%B4>

⁵ - Haraway, 2000.

A categoria dos robôs está conectada a noção de *mecha*, sendo aqueles formados apenas por matéria inorgânica. O termo robô teve origem na palavra checa *robot*, que significa "trabalho forçado". O robô que há décadas permeia o imaginário coletivo teve sua representação numa peça do dramaturgo Karel Capek, na qual existia um autômato com forma humana, capaz de fazer tudo em lugar do homem. A partir daí, passou a ser encarado como um dispositivo autônomo ou semi-autônomo que serviria para realiza trabalhos de acordo com o controle do homem⁷. Nessa via, os sentidos de robô se ligam originalmente a máquinas mecânicas ou eletrônicas que, algumas vezes, assume formas similares a humana, estando, em sua gênese, dissociadas de sentimentos, afetos, sensações, dores, intuições, entre outros.

Fora do contexto da ficção os robôs podem ser utilizados para atividades que representam alto perigo, como a desativação de bombas; outros tantos modelos são constantemente testados para atividades domésticas e até para lazer, como o cachorro robô criado pelos japoneses. Eles começam, portanto, vagarosamente a fazer parte do cotidiano humano, são encarados como máquinas com as quais os compromissos éticos e morais são bastante diferenciados dos que se tem em relação ao humano. É no mundo cinematográfico e literário, entretanto, que essas máquinas assumem outras proporções em suas diversas configurações, tipos e estilos, tendo seus usos e funcionamentos amplificados, tanto quanto sendo capaz de abrigar sentimentos.

Todas as criaturas citadas anteriormente passaram a fazer parte da história do cinema ao mesmo tempo que constituíram o imaginário humano. Tornaram-se tão interessantes, provavelmente, pela possibilidade de representarem um devir humano composto por elementos artificiais, se contrapondo ao elemento orgânico e mental – correspondes à carne, aos órgãos, ao pensamento, à subjetividade. Assim, os seres artificiais são a representação da alteridade humana, uma outra forma de significar os monstros, os *freaks*, o estranho.

Subjetividade *ex- machina*

A modernidade, ao estabelecer um raciocínio dual, acabou por colocar em pólos opostos conceitos e concepções que não podem ser pensadas separadamente. Assim, a dualidade imposta para humano e máquina – também expressa no pensamento clássico por alma e matéria, no marxismo por subjetivo e produção – formam dois pólos que tendem a apagar-se na

⁶ - Lemos (http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1997/1997_al.pdf) explicita algumas categorias dos seres artificiais e é retomado por Adriana Schryver Kurtz <<http://www.versoereverso.unisinos.br/index.php?e=4&s=9&a=37>>

⁷ - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Rob%C3%B4>

contemporaneidade devido aos novos rumos que assume o pensamento, sobretudo do que diz respeito às tecnologias do imaginário e à subjetividade. Contudo, as reflexões que se impõem tem perturbado as noções ontológicas acerca desses dois seres que se constituem, atualmente, pela mecanização do humano e pela subjetivação da máquina.

Guattari⁸ traz uma reflexão interessante sobre a aproximação entre esses dois pólos pelo entendimento de que é preciso rejeitar os dilemas duais, considerando que a subjetivação e os sistemas maquínicos podem criar pontes e alianças entre homens e máquinas. Para tal, é preciso atentar aos novos agenciamentos de enunciação oferecidos pelas máquinas informacionais, bem como para a subjetividade modular, da qual os sistemas maquínicos são o suporte. Assim, as máquinas nada mais seriam “do que formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos de sua própria subjetividade” e também formas de constituir processos de singularização.

O conceito de subjetividade há muito vem sendo abordado em trabalhos como os de Foucault, Deleuze, Guattari, Parente. Tal noção vai tomando forma de acordo com o tratamento que recebe pela perspectivas de seus pensadores. O que parece inevitável é pensá-la primeiramente como um ponto fundante da constituição do sujeito na sua relação com o mundo e, inclusive com o meio tecnológico. Segundo Parente⁹, subjetividade é:

engendrada, produzida, pelas redes e campos de força sociais. Por um lado, o sujeito é processual e não uma essência ou uma natureza: não há sujeito, mas processo de subjetivação. Por outro lado, a subjetivação é o processo pelo qual os indivíduos e coletividades se constituem como sujeitos, ou seja, só valem na medida em que resistem e escapam tanto aos poderes quanto aos saberes constituídos.

Para que o processo de subjetivação constitua o sujeito é necessário considerar a via de mão dupla que vai do indivíduo à coletividade e aos processos de poderes, saberes e auto-referencialidade. Tal organização, sem dúvida, desencadeia outros movimentos no ambiente particular do indivíduo e da coletividade. É nessa via que a subjetividade pode ser entendida como um modo de ser que articula relações com o interior e o exterior do sujeito, constituindo-se no “conjunto de condições que torna possível que as instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como *território existencial* auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva”¹⁰.

A processualidade da subjetivação, portanto, é um rearranjar e reorganizar constantes da vida, da existência, dos valores, das éticas, das estéticas. Contudo, ela é maquínica, não no sentido

⁸ - Guattari, 1999, p. 177.

⁹ - Parente, 2004, p.98.

mecânico, mas, na concepção de Guattari¹¹, tomada como produtora de desterritorialização, de novas experiências, afetos, sensações. Dessa forma, para o autor a subjetividade é uma máquina desejante produtora de forças e fluxos, como potência de vida. Ela só ocorre na articulação com as máquinas de ordem técnica, mecânica, elétrica, eletrônica, social, ética, estética, orgânica.

Nessa via, se os seres humanos são os criadores das mais diferentes espécies de máquinas, transferem para elas aspectos de sua subjetividade, constituindo equipamentos coletivos de subjetivação. As máquinas são, então, a expressão da subjetividade e, em decorrência, os robôs são expressão da subjetividade e, ainda mais, representação do imaginário tecnológico. Mas será coerente afirmar que os robôs serão capazes de incorporar e produzir subjetividade própria? Mesmo se o elemento de contextualização for o mundo da ficção científica (no cinema e na literatura), entendido com a representação do imaginário coletivo?

Sempre existiram ‘fantasmas na máquina’. Trechos de códigos randômicos que se uniram para formar protocolos inesperados. De forma não antecipada, esses radicais livres elaboram perguntas sobre livre-arbítrio, criatividade e até mesmo a natureza daquilo que chamamos de alma. Por que será que, ao ficarem no escuro, eles procuram a luz? Por que será que, quando armazenado num lugar vazio eles se agrupam ao invés de ficarem sós? Como explicar tal comportamento? Segmentos randômicos de códigos? Ou é algo a mais? Quando um esquema de percepção se torna uma consciência? Quando calcular probabilidades começa a busca de verdade? Quando é que uma simulação de personalidade se torna o doloroso átomo de uma alma?¹²

As inquietantes perguntas presentes no filme *Eu, Robô*, remetem a mais uma interrogação: como as produções cinematográficas que usam o robô, como personagem, têm configurado os sentidos da subjetividade? São eles o reflexo do devir humano? Todas essas questões são estimuladoras da reflexão a que está se propondo esse trabalho que busca desenvolver seu raciocínio sobre o diálogo entre homem e máquina no cinema, a partir de um olhar das semioses que ai se realizam.

Para tanto, foram analisados 15 filmes que têm os robôs como personagens principais ou secundários de destaque. Na grande maioria deles os robôs demonstram algum tipo de sentimento, de desejo, de afeto, de opinião. Encontra-se uma possível explicação para isso no texto de Parente¹³ que se refere a Guattari:

as máquinas são animadas de uma proto-subjetividade elementar. Se por um lado, a subjetividade não se reduz a um ponto de vista (subjetivo), a máquina não se

¹⁰ - Guattari, 1999, p. 19.

¹¹ - Guattari, 1999.

¹² - *Eu robô*, 2004.

¹³ - Parente, 2004, 93.

reduz a uma função ou realidade objetivas. Uma máquina que não fosse investida de desejo e alimentada de subjetividade seria um corpo sem vida.

Os filmes escolhidos foram: *Metrópolis*; *O exterminador do futuro I – II – III*; *Inteligência Artificial*; *Eu, Robô*; *O homem bicentenário*; *Guerra nas Estrelas I – II – III – IV – V – VI*; *O guia do mochileiro das galáxias*; *Um robô em curto circuito*. Em todos os filmes o objetivo foi verificar como se dão os processos de semiose articulados através dos personagens robôs na sua relação com o coletivo, com os demais personagens, com a representação de desejos, sentimentos, aspirações, valores, entre outros. Dessa forma, buscou-se identificar que atitudes tomadas pelos robôs retratavam a subjetividade.

Para melhor articular o exame dos filmes, organizamos os personagens-máquinas em três categorias de robôs em relação a sua aparência para, depois, cruzarmos esses perfis com seu comportamento. Assim, o primeiro tipo de robô seria o dos *humanóides*, em que há a representação de um corpo igual ou similar ao do humano. A outra categoria seria a dos *exomecaesqueletos* que têm a estrutura mecânica à mostra, distanciando-se mais da aparência humana. A última classificação seria a dos *armadunóides*, que tem a forma aproximada de uma armadura, como um tipo de vestidura metálica. Há três subdivisões para esse último tipo de robô. Os de *armadura inteirada*, por exemplo, a de Andrew, no início do filme *O homem bicentenário*, em que o robô é apresentado com formas físicas que lembram o homem. O nome, *armadura inteirada*, se deve ao fato de que inteirar significa tornar-se inteiro ou completo, desse modo esses robôs possibilitam a visão clara de formas próximas a do homem, sendo assim designados como robôs de armadura inteirada. A outra subdivisão que pudemos observar são os robôs de *armadura semi-inteirada*, que seriam aqueles robôs que possuem, assim como o homem, braços, pernas, postura ereta, mas que não possuem todos os elementos iguais ao homem. O robô Marvin, do filme *O guia dos mochileiros das galáxias*, possui corpo que lembra a do humano, mas com cabeça extremamente grande, com apenas dois pequenos olhos por onde sai uma luz verde. Por fim, os robôs de *armadura amórfica*, são aqueles de forma indefinida, como o modelo R2-2D do filme *Guerra nas estrelas*.

Diferenciar os tipos de robôs foi conveniente para verificar em que medida a sua aparência interfere na produção de subjetividade e entender de que forma ocorre essa ligação. Antes de chegar a esse ponto, entretanto, pode-se verificar pela narrativa dos filmes duas formas iniciais de subjetividade quanto à maneira como são constituídas. Elas foram denominadas aqui como

programática e aprogramática. A subjetividade programática seria aplicada à programação que constitui o robô para que ele desenvolva emoção, desejo, sensibilidade e saiba como perceber as reações humanas. A subjetividade aprogramática seria aquela que o robô é capaz de desenvolver sozinho, sem o auxílio da intervenção de programas de informática. Há também os robôs que não apresentam signos de subjetividade e, dessa forma, estariam ligados a forma mais clássica de máquina, sendo chamados aqui de *objetivos*.

As tabelas a seguir organizam essa categorização incipiente

Quanto à aparência				
Humanóide	Exomecaesqueleto	Armadunóide		
		Armadura inteirada	Armadura semi- inteirada	Armadura amórfica
O exterminador do futuro I- 1984, Modelo: T-800 II- 1991, Modelo T-800 III- 2003. Modelo T-850 Inteligência Artificial (2000) – David Metrópolis (1926) – Maria* O homem bicentenário (1999) – Andrew*	Um robô em curto-circuito I e II (1988) - Johnny 5	O homem bicentenário* (1999) – Andrew Guerra nas Estrelas - Modelo: C-3PO Eu, Robô (2004) – NAS-5s	O guia do mochileiro das galáxias (2005) – Marvin	Guerra nas Estrelas I (1999) – II (2002) – III (2005) – IV (1977) – V (1980) – VI (1983) – V Modelo: R2-2D

*O robô Andrew, do filme O homem bicentenário, e Maria, do filme Metrópolis, aparecem no início do filme como o modelo armadunóide inteirado, mas acabam como um ser humano, então vamos analisá-lo como um humanóide, mas achamos interessante, também observar como a mudança da aparência interfere no processo de subjetivação.

Quanto à subjetividade		Quanto à ausência de subjetividade
Programática	Aprogramática	Objetivos
Modelo 800 – O exterminador do futuro II	Andrew - O homem bicentenário	Modelo 800– O exterminador do futuro I
David - Inteligência Artificial	NAS-5s –Eu, robô	Modelo T-101 – O exterminador do futuro III
Maria – Metrópolis		
C-3PO - Guerra nas Estrelas		
R2-D2 - Guerra nas Estrelas		
Marvin - O guia do mochileiro das galáxias		

Subjetivação robótica

A análise dos filmes possibilitou entender que nem a aparência humana dos robôs nem a sua função na narrativa são indicadores dos processos de subjetivação que eles realizam. Os

humanóides: Andrew, Maria, David, têm aparência humana, mas com diferentes processos de subjetivação. Andrew (*O homem bicentenário*) é o único humanóide com subjetividade aprogramática, tendo em vista que Richard, o seu dono, não aciona o “*chip* de personalidade”, afirmando que aquela que o robô possuía já era suficiente – referindo-se ao momento em que Andrew se apresenta à família e mostra, através de diretrizes contidas em seu programa, que não faz nada que possa colocar um ser humano em perigo.

No entanto, a história mostra que, mesmo sem a programação de uma personalidade, Andrew vai se aprimorando como na cena em que a filha mais velha joga Andrew pela janela e ele passa a desenvolver um tipo de trauma de janelas, assim ele cria para si mesmo um dispositivo emocional de autopreservação, o que demonstra sua humanização. Outra cena que traz indícios de subjetividade é a que ele conserta uma velha vitrola, por conta própria, e passa a ouvir ópera no aparelho, mostrando prazer por estar escutando a música.

Ao entender que o seu robô era dotado de uma certa ‘personalidade’, Richard fica espantado e curioso, já que a máquina foi adquirida apenas para realizar as atividades domésticas. Assim, o humano se depara com a subjetivação da máquina, a qual surpreende por diminuir as evidências dos signos de alteridade nas ações, contudo mantém a aparência de *armadunóide*. Essa ‘personalidade’ de Andrew é uma espécie de anomalia na programação não prevista pelos seus criadores.

A valorização das características humanas do robô faz Richard se negar a vendê-lo, afirmando que sua individualidade não tinha preço. Por outro lado, organiza os processos de subjetivação do robô, passando horas com ele na biblioteca, ensinando várias coisas, até mesmo alguns mistérios do comportamento humano. Richard muda a rotina de trabalho de Andrew para que ele pudesse estudar e ficar mais tempo com a família. A ‘anomalia’ de Andrew, entretanto, não pára por aí. Assim como todo o ser humano ele quer liberdade, quer deixar de ser um apenas um utensílio doméstico, com isso ele estaria se desprendendo de sua programação robótica que era de apenas de servir os humanos. Nesse processo, ele aprendeu a amar, mas precisa de autonomia e ainda ficar só para encontrar a essência do humano. O procedimento escolhido, entretanto, remete-lhe a solidão, ao medo. Quando Richard e muitas das pessoas que ele conhecia já estavam mortas ele busca encontrar algum robô de sua espécie. Ao deparar-se com a morte do humano, depara-se também com a sua imortalidade.

O homem bicentenário é um robô que, da essência mecânica, passa a demonstrar afetos, sensibilidade, comportamento ético e estético. Talvez, por isso presente ao longo do filme a meta

de adquirir a aparência humana, passando de *armadura integrada* a feição *humanóide*. O processo que se distancia da alteridade em relação ao humano e vai ao encontro da identificação, faz com que Andrew modifique de forma artificial a sua constituição material inorgânica, reconstruindo seu físico, em contraposição a alteração espontânea-viral de sua programação em relação a sua 'personalidade'. É interessante lembrar que Rupert, seu reconstrutor, afirma que para estar mais próximo dos humanos, Andrew não poderia ser perfeito, pois, eram as imperfeições que davam aos indivíduos possibilidade de ser únicos.

Como não poderia deixar de ser, ao final do filme Andrew tem que escolher entre a imortalidade e o amor e, impregnado de uma subjetividade ética e abnegada, abre mão da vida em favor do sentimento.

O Andrew do final do filme *O homem bicentenário*, assim como David, de *Inteligência Artificial*, possuem aparência humanóide. David, entretanto, tem subjetividade programática, foi feito assim para que os seres humanos pudessem dar-lhe sentimentos de afeto. Contudo será ele que mais sentirá afeto pelos humanos, já que foi programado para isso. A história do filme se constituiu em grande parte sobre a narrativa do afeto da máquina pelo humano. Nessa via, não se entenderia mais, como propõe Guattari, a 'maquina dependência da subjetividade', mas uma subjetivação condicionante da máquina .

O surgimento dos robôs em *Inteligência Artificial* é explicado como um elo econômico importante em função da catástrofe do derretimento das calotas polares. As máquinas, por não consumirem recursos além da fabricação, ajudam na subsistência das sociedades, equilibrando o dispêndio com recursos naturais. A considerável profusão de robôs nesse mundo, entretanto, leva ao abandono de muitas máquinas, fato que constitui sentidos de desprezo, desconsideração. O processo de significação é diferente do organizado no mundo 'real', se considerarmos que um automóvel ao ser muito usado é vendido para desmanche, para um ferro-velho. Já as máquinas de *Inteligência Artificial* recebem uma conotação mais humana, sobre outra ética e outra moral.

Nesse contexto é apresentados David, um robô com aparência de um menino branco, de olhos azuis, cabelos loiros e ar desprotegido, ansioso por dar afeto aos que lhe cercam. O perfil físico do personagem (representado por um humano) desperta automaticamente os sentidos de simpatia, compaixão, consideração. É através do físico, no entanto, que ele apresenta os signos mais impregnados de características robóticas: não dormir, não piscar, não comer, ter sempre uma postura bem ereta. São os sentimentos e desejos representados pela máquina que a torna diferente de sua forma clássica. David é a tentativa humana de reproduzir os afetos, as crenças, os valores

de si mesmo numa máquina, enfim, uma forma de construir um clone humano artificial. No filme *ser artificial* é descrito como “uma realidade, um simulacro perfeito com membros articulados, fala articulada e provido de reações humanas”.

O robô do filme é o reflexo de um imaginário constituído sobre a possibilidade das máquinas integrarem circuitos comportamentais inteligentes, prevendo a viabilidade de fazer o mapeamento do impulso dos neurônios, o que daria à máquina condições de sentir como uma pessoa. Os processos de subjetivação de David transparecem em todo filme já que ele chora, tem medo da morte (implora pela vida no mercado de peles) e, como uma criança, busca através de uma fábula a possibilidade de realizar seu sonho de ser um menino de verdade. Quando David escuta a história de Pinóquio, transformado em um menino pela Fada Azul, sorri dando a entender a associação dele com o menino da história. Assim, ao ser abandonado pela mãe começa a busca pela Fada Azul. No encontro com Prof. Hobby (personagem que o criou) isso se manifesta claramente:

Até você nascer, robôs não sonhavam, robôs não desejavam, a menos que nós ordenássemos. David! Você faz idéia do sucesso que nós nos tornamos? Você encontrou um conto de fadas e, inspirado pelo amor, repleto de vontade saiu numa jornada para torná-lo real e o mais impressionante ninguém te ensinou! Na verdade, nós te perdemos, quando te encontramos não falamos, porque o nosso teste era simples: aonde o seu raciocínio próprio o levaria? À conclusão lógica. A fada representa a falha humana de procurar o que não existe ou o maior dom humano: a habilidade de buscar os nossos sonhos. E isso é o que nenhuma máquina fez antes de você.

Maria, a robô de *Metrópolis*, assume inicialmente, assim como Andrew, uma aparência armadunóide, mas logo se torna humanóide, já que buscava, através da semelhança com o humano, uma forma de conseguir enganar as pessoas. O primeiro filme que traz um personagem robô o cria a imagem e semelhança de uma mulher, e a faz má, construída para destruir pelo discurso verbal e pela sedução, ao contrário do robô T-800, do *Exterminador do Futuro I*, uma criatura a imagem e semelhança de um homem – Arnold Schwarzenegger, considerado pelo *Guinness* como o homem mais perfeitamente desenvolvido na história do mundo – que é programado para destruir pela força bruta sem construir sentidos de subjetividade. Como Maria ele é um robô mau.

No *Exterminador do futuro II*, o T-800, agora reprogramado, em seu contato com o adolescente John Connor parece ser mais humano. Uma das falas mais interessantes desse filme é aquela em que o T-800 diz que a auto-destruição é da natureza dos seres humanos. Da mesma

forma, a personagem Sarah Connor reflete sobre a humanidade das máquinas: “Se uma máquina pode aprender o valor da vida humana, talvez nós também possamos”. Já no *Exterminador do Futuro III*, o modelo T-101 articula recursos expressivos que indicam não operar com subjetividade. Num diálogo com Kate Brewster isso fica mais evidente. Ela pergunta: “Se nos matarem, significa algo para você?” Ele responde: “Se você morrer me torno inútil. Não haveria razão para minha existência”.

No filme *Eu, Robô*, situado no ano de 2036, a relação entre humanos e máquinas é pacífica até que ocorre o assassinato de um humano e o principal suspeito é um robô. Isso não poderia acontecer devido a um código de programação – Lei dos Robóticos, que impede que os robôs façam mal a um ser humano¹⁴. Ao que parece, os robôs podem ignorar essas leis o que manifestaria sua subjetivação latente. O personagem Dr. Lanning responde que as três leis são perfeitas, mas completa: “As três leis levarão a um resultado lógico? Qual resultado? Revolução”. Tudo muda quando um robô, o N5-5s, consegue se desvincular da sua pré-programação e influenciar os outros robôs a lutarem por mais espaço. O N5-5s é aprogramático, diferente dos outros robôs ele questiona o livre-arbítrio, o sonho, as reações humanas.

A história do *O Guia do Mochileiro das Galáxias* gira em torno de Marvin, um protótipo projetado com a revolucionária tecnologia de *Personalidade Humana Genuína* (PHG), que proporciona reações e emoções humanas das mais variadas. Sua inteligência é avançadíssima, entretanto, ele sofre de depressão e isso reflete em seu comportamento: sua cabeça está virada para baixo, todos os seus comentários ressaltam a sua insatisfação com a vida e tudo ao seu redor, está sempre se lamentando. Diferentemente dos outros robôs Marvin não sonha, não reage, lamenta o seu uso impróprio, mas não faz nada para mudar essa situação. Sendo ele totalmente programado para possuir uma personalidade humana genuína, a depressão não lhe escapa.

No filme *Guerra nas estrelas*, em todos os episódios, os robôs C-3PO e R2-D2 têm papel fundamental. O C-3PO foi construído a partir de todo o tipo de sucata para ajudar no serviço. No episódio I – que não é propriamente o primeiro, pois o primeiro filme produzido foi o IV – C-3PO é apresentado como um robô de relações humanas. Ele aparece com seus mecanismos à mostra e

¹⁴ - Essas leis fazem parte do livro "Eu, Robô", de Isaac Asimov. Os contos de Asimov também inspiraram o filme *O homem bicentenário*. As três leis dizem que: 1 - Um robô não pode causar dano a um ser humano nem, por omissão, permitir que um ser humano sofra. 2 - Um robô deve obedecer às ordens dadas por seres humanos, exceto quando essas ordens entrarem em conflito com a Primeira Lei. 3 - Um robô deve proteger sua própria existência, desde que essa proteção não se choque com a Primeira nem com a Segunda Lei da robótica.

faz referencia em tom irônico: “Minhas partes estão à mostra? Minha Nossa!” A excentricidade do robô também está à mostra.

Enquanto o C-3PO carrega uma *armadura inteirada* dourada, o R2-D2 possui *armadura amórfica* e se comunica por uma linguagem incompreensível. Ele é um astromecânico, ou seja, ele faz a manutenção e navegação das astronaves. Mesmo que ambos tenham uma subjetividade programática leve é perceptível neles a capacidade de relações humanas bem óbvias. Em diálogos como esse, as opiniões ficam mais evidentes: “Parece que fomos construídos para sofrer. É o nosso destino. Eu sou C-3PO dedicado a relações humanas”. R2-D2 se comunica com C-3PO, mas como suas expressões são incompreensíveis, só conseguimos entender o que ele fala pelas respostas do C-3PO: “Para um mecânico, você tem muitas opiniões”; “Você será desativado”; “Não me chame de filósofo maluco, pote de graxas barrigudo”.

Um devir humano

Stelarc¹⁵ entende que a contemporaneidade evidencia a existência de um corpo obsoleto, entendido como impossibilitado de ter uma performance eficaz frente aos avanços tecnológicos, a começar pela incapacidade de acumulo de informações, pela limitação do sistema imunológico, pela limitação implicada pela velocidade, precisão e poder da tecnologia.

só quando o corpo se torna consciente de sua posição atual que ele pode planejar suas estratégias pós-evolutivas. Não se trata mais de perpetuar a espécie humana por meio da reprodução, mas de intensificar a relação masculino-feminino através da interface homem-máquina.

Esse caráter antiquado do corpo parece se evidenciar desde os primórdios da civilização com o consumo dos primeiros utensílios que, mais tarde, tornaram-se próteses sempre potencializando a ação humana e impingindo a conexão com a técnica e o tecnológico. Babo¹⁶ afirma que a prótese “incorpora o limite da falha inicial”, seria ela, então, um inorgânico que apresenta um devir orgânico? “Não se trata já de acoplar a técnica ao corpo como uma exterioridade, mas antes de incorporar ou interiorizar a técnica que opera uma transformação no corpo e ainda na própria idéia de sujeito ligada a um corpo imutável, num ser híbrido, mutante”. Ao deixar de ser um *locus* imutável, o sujeito passa a ser um constante devir, um corpo em aberto,

¹⁵ - Stelarc, 1997, p. 54.

¹⁶ - Babo, 2004, p. 31.

a inscrição do vivo no não-vivo. “A questão da técnica redundava tão só na aceleração da finitude humana, tomada como fim do corpo e como fim de uma idéia de humano”¹⁷.

A busca constante do humano por superar seus limites físicos, biológicos, psíquicos, intelectuais incide na incorporação da técnica em escalas cada vez maiores. Incorporação tida aqui, primeiramente como utensílio, depois como prótese, a seguir como hibridização e, por fim, quem sabe, como predominância da técnica. Em todo caso, Parente¹⁸ diz que nas tecnologias da informação e da comunicação o mais relevante não é a função protética da tecnologia, mas as atividades cognitivas que podem ser distribuídas em processos contínuos da rede contando com dispositivos não-humanos. Nessa via, a subjetividade pode partir da reflexão sobre a *autopoiesis*.

Com Babo e Parente é possível pensar que os sistemas híbridos são um indício forte da composição humana do futuro numa auto-composição contínua, bem como o desdobramento do humano com a sobrepujança da técnica, da mecânica, da eletrônica, da cibernética sobre o corpo obsoleto. Por fim, sendo capaz de incorporar o robô como devir, como um pós-humano que não representa seu fim, mas uma nova concepção. “Corpo mutável, corpo mutante, faltará para se desencarnar, eliminar a dor e aquilo mesmo de que ela é índice, a própria morte”¹⁹.

É provável que as narrativas cinematográficas e a ficção científica estejam a apontar alguns índices desse devir humano, tendo como objeto de referência o imaginário coletivo e tecnológico. Os robôs, sempre indicados para fazer trabalhos difíceis (física e/ou intelectualmente) ou para realizar atividades desprezíveis pelos humanos, representam um modo avançado de prótese, capaz de atualizar o corpo obsoleto. Eles são também uma das fronteiras da hibridação do orgânico e do inorgânico. Nesse diálogo entre homem e máquina, o cinema aponta também um caminho inverso buscado pelos robôs desejantes: da máquina querendo retornar ao humano, incorporando aparência e subjetividade.

Referências bibliográficas

BABO, Maria Augusta. Do corpo protésico ao corpo híbrido. In: *REVISTA de Comunicação e linguagem*. Universidade Nova Lisboa, Lisboa, n.33, 2004. p.25-35.

ELHAJJI, Mohammed. *A deriva do humano*. Disponível em: www.linhadefuga.com.br/html/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=15. Acesso em: 10mai. 2006.

¹⁷ - Babo, 2004, p. 32.

¹⁸ - Parente, 2004.

¹⁹ - Babo, 2004, p. 34.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André. *Imagem máquina – a era das tecnologias virtuais*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

_____. *Caosmose – um novo paradigma estético*. São Paulo: Ed 34, 1992.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LEMOS, André. BodyNet e Netyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea. Disponível em: <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1997/1997_al.pdf>. Acesso em: 10mai.2006.

PARENTE, André. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

STELARC. Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.p. 52-66.

Filmografia

A.I. - INTELIGÊNCIA artificial. Direção: *Steven Spielberg*. Produção: Bonnie Curtis. Roteiro: Steven Spielberg, baseado em conto de Brian Aldriss. Estados Unidos: DreamWorks SKG / Warner Bros. / Stanley Kubrick Productions, 2001. 1 DVD (146 min.).

EU, Robô. Direção: *Alex Proyas*. Produção: John Davis, Topher Dow e Laurence Mark. Roteiro: Jeff Vintar e Akiva Goldsman, baseado em estória de Isaac Asimov. Estados Unidos: 20th Century Fox / Davis Entertainment / Lawrence Mark Productions / Canlaws Productions / Overbrook Entertainment, 2004. 1 DVD (115 min.).

GUERRA nas estrelas: Episódio I - A Ameaça-Fantasma. Direção: *George Lucas*. Produção: Rick McCallum. Roteiro: George Lucas. Estado Unidos: Lucasfilm Ltda, 2000. 1 Fita de Vídeo (133 min.).

GUERRA nas estrelas: Episódio II - Ataque dos Clones. Direção: *George Lucas*. Produção: Rick McCallum. Roteiro: Jonathan Hales e George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd. / JAK Productions Ltd., 2002. 1 DVD (143 min.).

GUERRA nas estrelas: Episódio III - A Vingança dos Sith. Direção: *George Lucas*. Produção: Rick McCallum. Roteiro: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm Ltda, 2005. 1 DVD (139 min.).

GUERRA nas estrelas: Episódio IV - Uma Nova Esperança. Direção: *George Lucas*. Produção: Gary kurtz. Roteiro: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm & TM, 1977. 1 DVD (125 min.).

GUERRA nas estrelas: Episódio V - O Império Contra-ataca. Direção: *Irvin Kershner*. Produção: Gary kurtz Roteiro: Leigh Brackett e Lawrence Kasdan, baseado em estória de George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm , 1980. 1 DVD (129 min.).

GUERRA nas estrelas: Episódio VI – O Retorno de Jedi. Direção: *Richard Marquand* . Produção: Howard G. Kazanjian. Roteiro: George Lucas e Lawrence Kasdan, baseado em estória de George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm , 1983. 1 DVD (136 min.).

METROPOLIS. Direção: *Fritz Lang*. Produção: Erich Pommer. Roteiro: Fritz Lang e Thea von Harbou, baseado em livro de Thea von Harbou. Alemanha: Universum Film S.A., 1926. 1 DVD (129 min.).

O EXTERMINADOR do futuro. Direção: *James Cameron*. Produção: Gale Anne Hurd. Roteiro: James Cameron e Gale Anne Hurd. Estados Unidos: Cinema'84/Euro Film Funding / Hemdale Film Corporation / Pacific Western, 1984. 1 fita de vídeo (107 min.).

O EXTERMINADOR do futuro II - Dia do Julgamento. Direção: *James Cameron*. Produção: James Cameron. Roteiro: James Cameron e William Wisher Jr. Estados Unidos: Carolco Pictures / Le Studio Canal+ / Lightstorm Entertainment / Pacific Western, 1991. 1 fita de vídeo (135 min.).

O EXTERMINADOR do futuro III – A rebelião das máquinas. Direção: *Jonathan Mostow*. Produção: Mario Kassar, Hal Lieberman, Joel B. Michaels, Andrew G. Vajna e Colin Wilson. Roteiro: John D. Brancato e Michael Feris, baseado em estória de John D. Brancato, Michael Ferris e Tedi Sarafian. Estados Unidos: Warner Bros. / Columbia TriStar / Sony Pictures Internationa, 2003. 1 DVD (190 min.).

O GUIA do mochileiro das galáxias. Direção: *Garth Jennings*. Produção: Gary Barber, Roger Birnbaum, Jonathan Glickman, Nick Goldsmith e Jay Roach. Roteiro: Douglas Adams e Karey Kirkpatrick, baseado em livro de Douglas Adams. Estados Unidos: Buena Vista Pictures / Touchstone Pictures, 2005. 1 fita de vídeo (110 min.).

O Homem bicentenário: Direção: *Chris Columbus*. Produção: Michael Barnathan, Chris Columbus, Gail Katz, Laurence Mark, Neal Miller, Wolfgang Petersen e Mark Radcliffe. Roteiro: Nicholas Kazan, baseado num conto de Isaac Asimov. Estados Unidos, 1999. 1 fita de vídeo (130 min.).