

O TESTE DE TURING COMO ARTEFATO DE CONSTRUÇÃO DE FICÇÕES CIENTÍFICAS

Saulo Cunha de Serpa Brandão
Universidade Federal do Piauí – UFPI
saulo@ufpi.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Em outros escritos, tivemos a oportunidade de demonstrar como uma comunidade de autores utilizava modelos científicos (*scientific models* [Max Black¹, Mary Hess², Paul Ricouer³]) como *blue print* para construir a arquitetura de suas obras ficcionais. Dentre esses autores que já trabalhei cito Thomas Pynchon (*COL 49, Vineland, Entropy*), John Barth (*Lost in the funhouse*), Stanislaw Lem (*The Cyberiad*), Flaubert (*Bouvard e Pécuchet*) e Swift (*Gulliver's travel*, especialmente em *Voyage to Laputa*). Ou seja, em que pese seus enredos nem sempre de cunho científico, fizemos análises críticas sobre as obras citadas para no final demonstrar que existia em cada uma delas uma elaboração teórica abstrata criada por cientistas.

Neste ensaio mostramos como outro modelo teórico modificou e continua a transformar as feições de outros textos, desta vez os textos são de ficção científica (embora o texto de Lem já se enquadre nesse gênero, na abordagem que fiz sobre ele, no passado, essa característica era de somenos importância). O modelo teórico que trazemos para a presente discussão é o Teste de Turing.

Nesta pesquisa, iniciamos investigando como esse modelo criado pelo matemático Alan Turing foi apropriado por Philip Kindred Dick para criar o seu antológico *Do androids dream of electronic sheeps?* (que foi roteirizado para compor o filme *Blade runner* de Ridley Scott), passando rapidamente por *I, robot* (Isaac Asimov), para depois concentrar a atenção no livro *Supertoys last all Summer long*, de Brian Aldiss, roteirizado e lançado como filme com o nome *I.A. – Inteligência artificial*. Não que exista superioridade estética neste último, mas porque Aldiss faz a mais complexa

¹ *Models and metaphors. Ithaca: Cornell UP, 1962*

² *Models and analogies in science. South Bend: University of Notre Dame Press, 1966.*

³ *The rule of metaphor. London: Routledge, 1986.*

exploração do modelo de Turing de que temos conhecimento em se tratando de literatura de imaginação.

2. O TESTE DE TURING⁴ E FICÇÃO CIENTÍFICA

Em 1936, o matemático Alan Turing estava preocupado com o conceito de inteligência e da possibilidade de as máquinas um dia ganharem a possibilidade de serem inteligentes. Ele sabia, e até defendia, que a inteligência era uma capacidade dos humanos, mas se escudava na tradição filosófica de William de Okham, advogando que se os seres humanos eram dotados da capacidade de criar novos seres e a eles dar inteligência, era porque o nosso criador assim desejava. Não cabendo qualquer juízo moral ou ético sobre essa tarefa.

Com essa inquietação, o cientista propõe que uma máquina inteligente seria aquela que conseguisse manter um diálogo com um humano, estando homem e máquina em quartos separados, conversando através de um teclado, e ela não se permitisse ser identificada como máquina. O procedimento é conhecido como o Teste de Turing

Essa discussão na primeira metade do século XX inicia um campo de estudo que hoje está plenamente incorporado à área da ciência da computação e da filosofia da ciência, conhecida como Inteligência Artificial, ou IA. Existem ainda dentro desse campo de investigação dois grupos distintos de pesquisadores: o primeiro, acreditando que o Teste de Turing é uma possibilidade factível, ou seja, que um programa de computador possa de fato funcionar como a mente humana, tem seus pesquisadores filados ao que se costuma chamar grupo da Inteligência Artificial Forte. O outro grupo considera o Teste de Turing como um procedimento computacional limitado como todo algoritmo, são os cientistas da Inteligência Artificial Fraca.

Os artistas não se permitem ficar fora de um debate tão rico em possibilidades e logo as idéias de Turing começam a aparecer em produções ficcionais, como algumas citadas na primeira parte desse trabalho. Em *Do androids dream of electronic sheeps?*, Philip Dick conta uma história ambientada em uma Los Angeles futurística, em que a produção de robôs chegou a uma sofisticação tal que é quase impossível determinar quem é humano e quem não é. A saída para fazer essa determinação é colocar o sujeito

⁴ Tudo que será dito nesse escrito sobre a Máquina de Turing ou o Teste de Turing será fruto das leituras feitas do livro [The Emperor's New Mind: Concerning Computers, Minds, and the Laws of Physics \(Oxford: Oxford UP, 1989\)](#), de Roger Penrose

a ser testado diante de um equipamento que determina a reação dele a cada pergunta que é feita por um investigador treinado para a tarefa. Sendo que, para um determinado tipo de andróides, os de última geração, havia apenas um caçador que tem a competência para fazer o julgamento. E, mesmo ele, acaba sem conseguir definir o status de uma mulher, pois ela poderia ser de uma versão ainda mais avançada, em que eram implantadas memórias de pessoas reais, fazendo com que o artefato de detecção de reações anormais não funcionasse. Ele apaixonasse por esse ser, humano ou não, e decide investir na aventura amorosa sem mais questionamentos.

O livro de Philip Dick exemplifica de forma cabal a utilização do Teste de Turing em construções ficcionais e mostra que o escritor estava atualizado com os andamentos das ciências, visto que o livro foi originalmente lançado em 1968 e a proposta de Turing data da década de 1950.

A outra obra de ficção que usarei como introdução à análise mais elaborada de *Supertoys last all Summer long*, trata-se do conto *I, robot*, de Isaac Asimov. Neste enredo, o autor chega ao extremo de criar um personagem, Dr. Susan Calvin, que é uma *robopsicóloga*, que, como os psicólogos, tem seu trabalho centrado em fazer com que seus pacientes cheguem ao cerne de seus problemas emocionais dialogicamente e, através de narrativas induzidas pelos profissionais, reorganizem seus pensamentos e passem a lidar com os traumas de forma mais pacífica. Ou seja, a trama está centrada em descobrir-se, em grande parte através de interrogatórios, a possibilidade de um robô assassinar um ser humano, violando as leis da robótica. Desta forma, teríamos o Teste de Turing sendo utilizado para verificação da manutenção de um protocolo de segurança. Para descobrir-se, no final, que os robôs tinham evoluído a 1ª Lei da robótica (que reza que um robô não pode fazer mal a um humano), alegando que eles podem sim ser hostis a um humano, se aquele humano estiver colocando em risco a(uma) comunidade de seres humanos. Com essa evolução da 1ª Lei, os robôs ganham autonomia para julgar os atos de um ser humano, que é uma construção subjetiva.

3. CONSIDERAÇÕES SOBRE O HOMEM NESTE TEMPO

Neste início de século XXI, é natural que se pense e tente se entender mais agudamente os caminhos que estão sendo trilhados pela sociedade. É verdade que conhecer completamente a epistema que subjaz e transforma a fisionomia do mosaico

social é tarefa impossível, como ensina Michel Foucault em seu livro *The archeology of knowledge* (1994). Mas podem-se vislumbrar, ainda de acordo com o teórico francês, aqueles pontos que não estão imediata e sincronicamente subjacentes, ou seja, aquele borbulhamento social que ocorre nas periferias circum-adjacentes ao sujeito. Para esta pesquisa, essa, talvez, seja uma das poucas vantagens de se viver em uma região pouco desenvolvida tecnologicamente. O olhar crítico distanciando pode estar menos embotado pelo discurso dominante da alta tecnologia e dos avanços científicos e, dessa forma, permitir uma visão mais clara do perfil social em outra latitude mais influenciada pelos desenvolvimentos cibernéticos, robóticos e ergonômicos. Assim, foge-se da miopia determinista imposta pela teoria epistêmica de Foucault.

O panorama que se vislumbra é animador pelas perspectivas de melhoria na qualidade de vida nas próximas décadas e conseqüente alongamento do tempo médio de vida, mas, por outro, é preocupante pelo afastamento do homem de sua característica mais fundamental que é a de ser humano. Ou, pelo menos, ele se separa do conceito de humanidade construído ao longo dos anos a partir do Iluminismo. Intenciona-se, neste ensaio, apontar como a arte trabalha com o estranhamento que existe entre o sujeito e um dos conceitos mais caros ao homem que é o do *amor*. Este em que, junto com a inteligência, em relação dialética, credita-se a pura essência do ser humano.

A peça ficcional escolhida para este estudo de caso foi o filme *A. I. (Artificial Intelligence)* que é baseado no conto *Supertoys Last All Summer Long*, de Brian Aldiss, que reaparece em uma coletânea homônima em 2001, sendo sua publicação original datada 1981. O projeto passou a mais de uma década sendo manuseado por Stanley Kubrick, mas foi, finalmente, dirigido por Steven Spielberg e lançado em 2001.

3.1. Breve Localização Histórica

Graças ao movimento unidirecional do tempo histórico, é possível para os viventes desta época observarem um elenco de períodos que foram nomeados com a utilização de prefixos como *pre*, *neo*, *pós*, *entre*. A evolução das sociedades em seus vários estágios, como os agrícola e industrial (bem como suas diversas fases), forçou o acontecimento de mudanças e inauguraram novas tendências que foram sendo digeridas e posteriormente estudadas e batizadas. Assim apareceram sistemas como feudalismo, mercantilismo, capitalismo, cristianismo, calvinismo, monarquismo, presidencialismo, parlamentarismo etc. Acompanhando essas mudanças – às vezes antecedendo e em

outras sucedendo -- vieram, também, alterações nos padrões estéticos e, conseqüentemente, a propensão para experimentos com as artes. Dessa forma o mundo assistiu ao surgimento de um sem número de “ismos” artísticos, que ora estavam se contrapondo a algum modelo e ora resgatando outro. A exemplificação é fácil: neoclassicismo, pré-romantismo, romantismo, pré-realismo, neo-realismo, etc.

A humanidade há muito já se distanciou da era industrial que teve forte influência sobre o que se conhece, hoje, como modernismo. Ainda dentro da mesma veia do sistema de produção e circulação de riquezas, encontra-se a evolução do capitalismo que se agigantou acompanhando as três revoluções industriais nos séculos XIX e XX, desses movimentos e das transformações em uma dinâmica de fluxo e refluxo, a sociedade e a arte ganharam novos contornos e chegou-se a uma produção artística hoje conhecida como arte pós-modernista e sua conseqüente teorização.

A situação da sociedade hoje é completamente diferente daquela experimentada na década de 80 do século passado, quando estrearam as teorias sobre pós-modernismo e posteriormente sobre a pós-modernidade. Vive-se a era da globalização e da informação. Os tecnólogos já falam, há alguns anos, da terceira onda da cibernética. O imperialismo, há muito, ocorre mais por invasão cultural e financeira do que por armas. Existe um *mercado* que tudo define e tudo determina. Dentro desse panorama, já estranho à pós-modernidade, não se pode contentar mais com o termo como foi tratado por Hassan, Lyotard, Jameson.

Existe uma nova realidade, uma nova fronteira, onde proliferam e se popularizam os implantes, enxertes, pinos, válvulas, aparelhos auditivos, cristalinos sintéticos, silicones, marca-passos, membros mecânicos, próteses. De outro lado, as máquinas ganham qualidades humanas: elas falam, atendem ao comando de voz, lêem textos em alto som para deficientes auditivos, identificam a voz ou a íris de seus operadores. Alguns softwares chegam a sofisticação de simular uma consulta com um psicólogo, escrevem poesias, pintam quadros e, como não podia ser diferente, geram artigos científicos (os céticos ficarão surpresos com o que se pode fazer a partir do sítio www.elsewhere.org). Estes softwares, apenas, solicitam algumas palavras para orientá-los na direção que se deseja o poema, quadro ou artigo e dentro de poucos segundos começam uma produção exuberante (às vezes risível).

Portanto, há de se convir que a humanidade passa por uma nova experiência existencial, uma virada no paradigma, que exige uma abordagem própria. As tentativas de ver o perfil do mosaico social, mesmo que acanhadamente - lembre-se de Foucault -,

com as lentes usadas para a pós-modernidade gerará uma imagem distorcida. E esta experiência pode gerar *pensamentos contundentes* (Morin, s/d) que, como anuncia o termo, trará efeitos maléficos para o homem.

Por todos os motivos elencados, urge que se comece a pensar seriamente na construção de um aparato teórico próprio para a nova realidade. Esse pensamento não deve ser, apenas, um prolongamento do que se pensou para a pós-modernidade, mas algo robusto o suficiente para tratar de uma sociedade em que, segundo Baudrillard, em vários de seus artigos, *it's no longer necessary to write science-fiction since we live in it*.

Teóricos vanguardistas como N. Katherine Hayles, Dora Haraway, Ane Balsamo, David Porush lidam com uma literatura que atende a padrões pouco humanos. Esses padrões são identificados pelo comportamento dos personagens, nomes, descrições de paisagens etc. Exemplos rápidos seriam: um personagem chamado Stencil, que remete imediatamente para o estenógrafo – máquina de replicar textos -, ou a descrição de uma cidade que, se lida retirada da obra, percebe-se claramente que o autor está expondo detalhadamente uma placa mãe de um computador, onde *chips* seriam edifícios e as linhas douradas seriam as ruas da cidade, ou seja, uma cidade de prata, cobre e silicone (os exemplos foram tirados dos livros *V.* e *O leilão do lote 49* de Thomas R. Pynchon).

Seguindo a trilha deixada por pensadores da linha dos citados no parágrafo acima, é possível perceber que a virada de paradigma observada na arte já conta com uma lavra teórica de boa estirpe. É possível, também, sentir o ranço por parte de outros que estão confortavelmente estabelecidos no padrão antigo e se recusam a ver que existe algo de novo. Nada mais natural! Mas o movimento epistêmico não aceita intromissões em seu curso e quem se opõe a ele termina discutindo o vazio.

3.2. Pontos para a Construção da Lógica Pós-Humana

A teórica norte-americana N. Katherine Hayles em seu livro *How we became posthuman: Virtual Bodies in cybernetics, literature and informatics* (1999) sugere algumas condições que envolvem a transformação pela qual o ser humano passa nestes tempos de virada de século. De acordo o com ela

First, the posthuman view privileges informational pattern over material instantiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of

history rather than an inevitability of life. Second, The posthuman view considers consciousness, regarded as the seat of human identity in the Western tradition long before Descartes thought he was a mind thinking, as an epiphenomenon, as an evolutionary upstart trying to claim that it is the whole show in actuality it is only a minor sideshow. Third, the posthuman view thinks of the body as the original prosthesis we all learn to manipulate, so that extending or replacing the body the prostheses becomes a combination of a process that began before we were born. Fourth, and most important, by these and other means, the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines. (p. 3)

Como pode se notar, a pensadora desenvolve sua reflexão sobre a condição do sujeito em relação a sua consciência e seu corpo. Onde a consciência tenta ter o papel fundamental, enquanto o corpo não passa de uma prótese acidental, que o ser humano aprendeu a manipular, mas que de forma alguma, deve ser entendida como a derradeira. Ela continua desenvolvendo seu exercício nessa direção e ao extremo, para já na conclusão do livro enfatizar que

[...] humans can either go gently into that good night, joining the dinosaurs as a species that once ruled the earth but is now obsolete, or hang on for a little longer by becoming machines themselves. (p. 283)

Hayles vai a ponto de firmar, nessa passagem, que o corpo já é uma prótese obsoleta e ela chega a essa conclusão depois de fazer um passeio cultural demonstrando, em diversas instâncias e situações limites, que o homem precisa de uma adjunção mecânica ou eletrônicas ou ambas para desenvolver seu trabalho ou mesmo para sobreviver. Na perspectiva da pensadora, no pós-humano não existe diferença essencial ou demarcação absoluta entre a existência corpórea e uma simulação computacional ou entre a teleologia robótica e os objetivos humanos. O raciocínio de Hayles privilegia a informação em detrimento da consciência e do corpo.

A proposta de Hayles pode parecer absurda para quem não trilhou as 350 páginas de seu livro e meia dúzia de artigos, onde ela desenvolve uma tese muito robusta e que está baseada na não necessidade de um meio físico para que exista informação. Ou melhor, que a informação não é propriedade implícita e exclusiva ou que nasça em tecedura ontogênica com o corpo. Eles são entidades separadas. E, ainda de acordo com a pesquisadora, passível de ser extraída de seu substrato acidentalmente natural, o corpo, e transferida para um outro meio físico.

Na mesma linha de Hayles pode-se citar o físico Freeman Dyson que afirma categoricamente que [...] *humanity looks to me like a magnificent beginning but not a final Word.* (apud Peter Lunenfeld, 1999: p. 241). Muitos outros engrossariam a legião de pensadores de diversas áreas do conhecimento por comungarem dessa opinião.

4. O CASO DO FILME I.A.

O filme *I.A.*, que será particularizado neste ensaio, serve como paradigma para o que se tem afirmado sobre a incapacidade do ser humano de conviver com suas próprias construções conceituais. No caso desse exemplo, a assertiva chega ao seu clímax porque nela o estranhamento é levado ao extremo: a situação de uma mãe não reconhecer nem aceitar o amor filial. O drama é ainda mais complexo porque ela, desde o início da trama, clama por esse amor.

Faz-se necessário nesse momento proceder uma descrição parte-por-parte da trama para que o leitor que desconheça o filme ou o livro, possa, com mais facilidade, acompanhar o raciocínio que será desenvolvido. A trama inicia com um casal desesperado com a notícia de que seu único filho sofre de uma doença degenerativa e que não sairá da coma em que se encontra. Por alguns momentos o diretor mostra *tomadas* do casal visitando o filho no hospital e do desespero da mãe com a perda da criança. Os médicos não dão qualquer esperança ao casal. Após alguns minutos explorando ao dia-a-dia monótono e triste da família sem a criança, a trama avança para um momento em que o pai volta para casa com uma criança da mesma idade do filho e apresenta-a para esposa. Explica que se trata de ciborgue de última geração e que aquela seria uma versão para testes avançados do novo tipo de máquina que, em adição a tudo que as outras já fazem, é capaz de amá-la como a uma mãe. A máquina é tratada como Mecha, mas aquela específica tem o nome de David. Vai adiante nas explanações para informar que o amor da máquina só será ativado se e quando ela decidir que quer desenvolver aquele relacionamento. Os dias passam com David divertindo a *futura mãe* e ela começa a desenvolver um carinho pelo andróide. Para ativar o amor materno em David, a mãe tem que proceder alguns ajustes e repetir um número grande de palavras em determinada ordem. As palavras não têm nenhum sentido semântico, funcionam mais como se ela estivesse digitando uma seqüência alfabética para ativar a capacidade especial da máquina. Mais, o amor da criança mecânica seria devotado a quem

pronunciasse a série de palavras. Após a inserção da senha autorizando David a dedicar seu amor à nova mãe, ele começa a desempenhar seu papel com perfeição. Ou seja, o algoritmo que estava em teste funcionava plenamente e com requintes de excelência.

Ocorre que, mais adiante no filme, como que por milagre, o filho biológico se recupera da doença e volta para casa. A partir deste ponto, começa o desajuste familiar. O filho natural não aceita a rivalidade do artificial e faz de tudo para hostilizá-lo e humilhá-lo. A mãe, por sua vez, não age dentro de um espírito conciliador e termina por rejeitar David. O pai decide devolver o ciborgue para o laboratório que o criou. A mãe, em uma tentativa de conciliação e retribuição do amor que não consegue receber do andróide decide, agindo em contrariedade com as normas contratuais, soltar o garoto no mundo, ao invés de entregá-lo de volta para que ele seja reprogramado. A atitude dela é de extremo egoísmo: ela não consegue conviver com o amor do filho não-natural, mas também não quer que esse amor seja redirecionado para outra pessoa. Desse ponto em diante, David viverá como refugiado buscando incansavelmente encontrar a “Blue Fairy”. Uma fada que, segundo um computador que prevê o futuro, poderá levar David de volta para sua mãe e que ela o acolherá com todo amor filial. Em sua fuga e busca frenética a nave que conduz o garoto-máquina sofre um acidente e ele fica desacordado por séculos. Ato seguinte, já não existe vida na Terra e uma nave extraterrestre chega para estudar este planeta. Os alienígenas descobrem David que é reanimado prontamente. O líder dos viajantes ordena que o andróide seja bem tratado, pois ele é a única memória do povo que habitou o planeta e, portanto, de valor inestimável para a pesquisa deles. Os seres dizem a David para ele pedir o que ele quiser e que ele será atendido. Ele pede para eles trazerem de volta a sua mãe e que ela o ame como a um filho. Eles concordam, mas depois descobrem que é impossível, que o máximo que eles conseguiriam seria revivê-la por um dia e que depois ele e a mãe sucumbiriam. Ele aceita de pronto. Os extraterrestres atendem o desejo dele e ele vive um dia esplendoroso com a mãe, para no fim dormirem e nunca mais acordarem.

Observem a situação construída no roteiro: a máquina não vem pronta para dedicar o seu amor a um indivíduo. A pessoa que deseja ser amada deve processar uma série de requisitos para depois passar a usufruir as vantagens do ciborgue. Essa artimanha serve para que não se suspeite de um amor indesejável e inoportuno. O sentimento só virá se solicitado pela pessoa certa e no momento oportuno.

4.1. Amor, Estranho Amor

O título dessa parte do trabalho toma por empréstimo um verso de uma música de Ângela Rôro, pois aqui tratar-se-á da estranha relação amorosa entre o Mecha e a mãe.

Como já foi contemplado, o amor de David pela mãe é reconhecido pela audiência do filme como um amor filial prosaico. Não se observa traços de estranheza no amor, não existe sensualidade nem interesses alheios àqueles peculiares de mães e filhos. Pode-se concluir, com relativa sobriedade, que os engenheiros que elaboraram o algoritmo para gerar o sentimento humano na máquina foram muito bem sucedidos. O que eles não podiam prever é a total incapacidade do ser humano de receber amor tal como ele é conceituado em nossa sociedade. O *Aurélio Séc XXI* traz as seguintes acepções

(ô). [Do lat. amore.]

S. m.

1. Sentimento que predispõe alguém a desejar o bem de outrem, ou de alguma coisa
2. Sentimento de dedicação absoluta de um ser a outro ser ou a uma coisa; devoção extrema
3. Sentimento de afeto ditado por laços de família
4. Sentimento terno ou ardente de uma pessoa por outra, e que engloba atração física
5. P. ext. Atração física e natural entre animais de sexos opostos
6. Amor passageiro e sem conseqüência; capricho
7. Aventura
8. Adoração, veneração, culto: amor a Deus.
9. Afeição, amizade, carinho, simpatia, ternura.
10. Inclinação ou apego profundo a algum valor ou a alguma coisa que proporcione prazer; entusiasmo, paixão
11. Muito cuidado; zelo, carinho

Assim sendo e sem querer entrar na seara dos psicanalistas, os conceitos 4, 5, 6 e 7 não se aplicariam ao amor que David deveria dedicar a sua mãe, os demais sim. E é exatamente um amor com as características mais fraternas, filiais e desinteressadas que David devota a sua *mãe*.

Mas ela não sabe receber o amor conceitual do ser humano. Ela estranha sistematicamente que David lhe dedique o seu amor sem interesse e sem cobrança. Em

certas cenas, percebe-se que o amor do filho artificial deixa-a desconcertada. Pode-se pensar que o amor que os homens imaginam é uma utopia bela e o que eles conseguem em seu lugar é uma quimera medonha. E o pior, é esta que ele busca e tem como objeto. O exercício mais bem elaborado do filme *A.I.* é o de mostrar como o ser humano reagiria diante daquele amor sonhado, cantado e decantado.

Mas o Aldiss e, posteriormente, Spielberg vão além para mostrar a que ponto vai o egoísmo do ser humano. A mãe está completamente desconcertada com o amor de David, mas é capaz de suportá-lo até que reaparece o filho natural, que vai se tornar o empecilho para o relacionamento dos dois. Nesse momento a mãe, ao invés de devolver o Mecha para o fabricante para ele ser reprogramado para amar outra pessoa, resolve que o melhor para o robô é soltá-lo por sua própria conta em um mundo completamente hostil. Ou seja, uma vez que ela não pode ter o amor de David, ninguém mais o terá. Condena o pequeno Mecha a uma aventura tresloucada em busca da pessoa a quem ele deve dedicar o seu amor.

5. CONCLUSÃO

O filme escolhido serve como modelo exemplar para que se aponte a questão do afastamento do ser humano do que é construído por ele mesmo como característica intrínseca e exclusiva do humano. A busca por sentimentos e sensações que tragam a impressão de estar vivo, de ser humano, de habitar a Terra, vai, mais e mais, tornando-se uma empreitada que aponta exclusivamente para a frustração. O homem já não consegue se identificar as marcas peculiares do humano no outro, e, também, não consegue encontrar, em si mesmo, o que é tido como humano. Nessa busca ele entra em um espiral autoreflexivo do tipo: eu preciso amar ->(then) então ache um(a) parceiro(a) ->(then) busque afinidades e características inerentes ao ser procurado -> achando a pessoa pergunte-se: ela corresponde ao que entendo como o(a) parceiro(a) ideal? Se, sim, ame-o(a) (if yes, then love him[er]); se, não, volte para o começo (if not, then go to the beginning). Note que amar foi escolhido por tratar-se do sentimento do filme em questão, mas poderia ser amizade, coleguismo, fidelidade, altruísmo, etc. Como o bem procurado é sempre uma construção romântica que já não cabe no elenco de características e qualidades inerentes homem, ele entra em um *looping* existencial que durará toda sua vida, sem que ele, nunca, consiga preencher o questionário humanistas

com respostas *sim*. Levando esse ser ao sofrimento e a uma sensação de vazio insuportável.

Aparentemente, o convívio, ou expectativa de convívio, com máquinas influenciou o imaginário do homem ao ponto extremo de se ter necessidade de se criar uma Máquina de Turing para testar se o homem continua sendo o mesmo homem que criou os sentimentos e conceitos que governam a vida. Lembre-se do início deste texto quando expusemos a proposta de Alan M. Turing, que ficou popularizada como o Teste de Turing. O filme *A.I.* pode ser considerado uma variante do Teste de Turing, onde o que é testado é um sentimento. Pode-se formular a seguinte proposta: *carrega-se* uma máquina com um dos conceitos mais caros ao ser humanos, depois faz-se com que a máquina entre em contato com um homem e pratique o conceito ou exprima o sentimento. Caso o ser humano reconheça o que a máquina está tentando ofertar e aceite como tal, então o conceito em teste está perfeito. Mas pode-se pensar de outra forma: uma máquina para testar se o que está diante dela é um humano ou não. Ela demonstra todo sentimento com o qual ela foi instruída como sendo peculiar ao humano, caso ele não compreenda e não retribua o sentimento, então o que está interagindo com a máquina não é um ser humano.

Como a *mãe* no caso do filme é um ser humano, pois assim ela foi introduzida pelo narrador e não existem dados para suspeitar ao contrário e, como o amor ofertado pelo Mecha é reconhecido pela audiência como sendo um amor legítimo, tal como é codificado pelos humanos, então tem-se que aceitar que o conceito de amor vigente é reconhecido, mas não aceito pelo ser humano o que indica existir aquele estranhamento de que o este texto trata mais acima.

O filme *A.I.* não atende a um realismo artístico que sobrepõe uma verdade observável na sociedade, mas sim a uma verdade topograficamente mais subalterna, aquela das relações entre indivíduos, aquela mais conhecida nos consultórios de psicanalistas, bodegas e tragos de cicuta.

Este ensaio é, de certa forma, uma quebra de inércia para que se estude com mais vagar e sistematização o que poder-se-ia chamar de o Oitavo Pecado Capital: A Nostalgia. Não como queria Cassiano e outros pensadores cristãos do século IV, que acusavam o *meio-dia* como responsável por uma tristeza infinita que se abatia sobre os religiosos durante suas orações ou reflexões. Em verdade, o Asmodeu do século XXI não seria o ócio e amolecimento causado pela claridade, calor e mesa farta dos religiosos dos primeiros séculos, mas a angústia de não se poder encontrar em um

mundo de oito bilhões de habitantes, sequer, uma única criatura que atenda ao leque de qualidades eleitas para caracterizar o humano e que, desta forma, faz do homem um sujeito só no meio de uma multidão híbrida.

REFERÊNCIAS

A.I.- Artificial intelligence. Steven Spielberg (dir.), Haley Osment, Jude Law e William Hurt (atores), música por John Williams, Warner Home Video, ZI 21330 2, DVD, 140 min., 2002.

ALDISS, Brian. *Supertoys last all Summer long*, Griffin Trade Paperback: New York, 2001.

CHAVES, P. Von M. *La utopiade Turing: entre la imagination y la cibercultura*, em Imaginário e Cibercultura, Ano V, v. 11, 2000.

Dicionário Aurélio. Séc. XXI, versão 3.0, 1999.

DYSON, F. em Peter Lunenfeld. *Unfinished business and the digital dialect: new essays on new media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

FOUCAULT, Michel. *The archeology of knowledge*, Routledge: London, 1994.

HAYLES, N. K. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. U. of Chicago P.: Chicago, 1999.

_____. *The condition of virtuality*, em LUNENFELD, P. (Ed.) *The digital dialect: new essays in new media*. MIT Press: Cambridge, 1999.

_____. *The posthuman body: inscription and incorporation in Galatea 2.2 and Snow crash*. Configurations, V. 5, N. 2, 1997.

_____. *Boundary disputes: homeostasis, reflexivity, and the foundations of cyberspace*. Configurations, V. 2, N. 3, 1994.

HENDERSON, L. *Etherial bride and mechanical bachelors: science and allegory in Marcel Duchamp's "Large glass"*. Configurations, V4, N. 1, 1996.

HUGH, T. *Networking the (non)human: Moby-Dick, Matthew Fontaine, and Bruno Latour*. Configurations, V. 5, N. 1, 1997.

LOCK, M. *Descentring the natural body: making difference matter*. Configurations, V. 5, N. 2, 1997

LUNENFELD, P. (Ed.) *The digital dialect: new essays in new media*. MIT Press: Cambridge, 1999.

MAZLISH, B. *The man-machine and artificial intelligence*, em www.stanford.edu/group/SHR/4-2/text/mazlish.html, atualizado em 10/07/1995, visita em 26/07/2003.

MORIN, E. *O problema epistemológico da complexidade*, Publicações Europa-Brasil: Mira-Sintra, s/d.

RUIZ, R. *Poética del cine*, Editorial Sudamericana Chilena: Santiago, 2000.

Super interessante. Inteligência artificial: a nova superprodução de Steven Spielberg. Ano 15, N. 7, julho/2001

