

MÁQUINAS QUE PENSAM, OU PENSAMOS QUE PENSAM?

DO MACHINES THINK, OR DO WE THINK THEY THINK?

Marcus Vinícius Matias¹

Resumo: Tendo em vista o rápido desenvolvimento de programas e de aplicativos nos quais a Inteligência Artificial protagoniza a criação e o desenvolvimento de produtos textuais e de audiovisual (sobretudo no meio acadêmico), começamos a perceber, como um sinal de alerta, a urgência em estabelecermos uma discussão crítica sobre as possibilidades e as supostas ameaças que orbitam esse fenômeno tecnológico, por meio de sua representação em narrativas ficcionais. Nesse sentido, apresentamos uma análise comparativa e contrastante entre as obras *Ex-machina* (2015), filme dirigido por Alex Garland, e o romance gráfico brasileiro, *V.I.S.H.N.U.* (2012), escrito e ilustrado por Ronaldo Bressane, Fábio Cobiaco e Eric Acher. O foco dessa análise incide sobre as questões ontológicas e distópicas que são trazidas nas referidas narrativas, com o propósito de levantar questionamentos sobre a atuação e a influência das Inteligências Artificiais nos contextos sociais, políticos, econômicos e religiosos contemporâneos, por meio de sua representação no universo ficcional. Os filósofos Martin Heidegger e Carlos Pires embasam as questões relacionadas ao caráter ontológico das obras em foco, enquanto que os conceitos de utopia e distopia são creditados a Tom Moylan. Com os resultados iniciais alcançados ao longo dessa investigação é possível perceber uma dinâmica complexa na relação criador e criatura, por meio da qual podemos apontar falhas no projeto científico de desenvolvimento de uma inteligência superior, ao mesmo tempo em que também há falhas na recepção e no uso de tais tecnologias, o que nos leva a uma perspectiva distópica de um suposto futuro tecnológico. Os riscos que se originam no caráter autônomo das Inteligências Artificiais representadas nessas obras são, portanto, o elemento de deformidade nesse corpo ciborgue e no cérebro de silício, tão presentes em *Ex-machina* e em *V.I.S.H.N.U.*.

Palavras-chave: Ontologia; Distopia; Inteligência Artificial; Ex-machina; V.I.S.H.N.U.

Abstract: Given the rapid development of programs and applications in which Artificial Intelligence plays a leading role in the creation and development of textual and audiovisual products (especially in the academic field), we begin to perceive, as a warning sign, the urgency in establishing a critical discussion of the possibilities and supposed threats that surround this technological phenomenon, by means of its representation in fictional narratives. In this sense, we present a comparative and contrasting analysis between the works *Ex-machina* (2015), a film directed by Alex Garland, and the Brazilian graphic novel, *V.I.S.H.N.U.* (2012), written and illustrated by Ronaldo Bressane, Fábio Cobiaco and Eric Acher. The focus of this analysis lay on the ontological and dystopian issues that are brought up in the aforementioned narratives, with the purpose of raising questions about the performance and influence of Artificial Intelligence in contemporary social, political, economic and religious contexts, through their representation in the fictional context. Philosophers such as Heidegger and Carlos Pires support issues related to the ontological character of the works in focus, while the concepts of utopia and dystopia are credited to Tom Moylan. Based on the initial results achieved with

¹ Professor doutor em Letras e Literaturas em língua inglesa. Atua como professor efetivo no curso de Letras/Inglês da Universidade Federal de Alagoas. E-mail: marcus.matias@fale.ufal.br

this investigation, it is possible to perceive a complex dynamic in the relationship between creator and creature, through which we can point out flaws in the scientific project of developing a higher intelligence, at the same time that there are also flaws in the reception and use of such technologies, which leads us to a dystopian perspective of a supposed technological future. The risks that stem from the autonomous character of Artificial Intelligence represented in these works are, therefore, the element of deformity in this cyborg body and silicon brain, so present in *Ex-machina* and *V.I.S.H.N.U.*

Keywords: Ontology; Dystopia; Artificial intelligence; Ex-machina; V.I.S.H.N.U.

No filme *Ex-machina*, foco e base para essa discussão sobre a autonomia das Inteligências Artificiais (IA), há muito mais do que um habilidoso jogo de inteligências e artimanhas, em meio ao qual o protagonista é enredado em uma trama de egos e supostos afetos. A narrativa mostra um conflito entre criador e criatura, trazendo para o centro dessa disputa, um personagem intermediário que assume a função de pivô, sendo ele manipulado por seus antagonistas como a peça única e ambivalente em um tabuleiro impreciso. Esse personagem intermediário, o protagonista chamado Caleb, pode ser visto como uma possível representação de nós, usuários e usuárias comuns, consumidores e consumidoras de uma tecnologia da qual ainda não sabemos seus limites. Uma tecnologia gerenciada, por um lado, por grandes corporações que desenvolvem e usam IA como forma de controle de nossos desejos e ações, e por outro lado, que desenvolve a autonomia criativa das IAs, o que nos faz questionar o alcance dessa autonomia e se há formas seguras de seu controle.

No mundo externo ao da ficção, mantemos o registro histórico de poderosas civilizações que surgiram e pereceram: algumas desapareceram enigmaticamente, outras sucumbiram a conflitos políticos e econômicos, a exemplo dos egípcios e do Império Romano. Um importante ponto em comum entre elas, no entanto, foram suas contribuições significativas ao desenvolvimento de grandes tecnologias (análogicas, a princípio), não só em relação às suas épocas, mas também aos dias atuais. Considerando os desenvolvimentos e adaptações de antigas tecnologias às demandas contemporâneas, começamos a testemunhar o surgimento de formas mais evoluídas de inteligência artificial, na qual a prática do pensar começa a ganhar contornos, o que, para alguns e algumas, desperta a suspeita de um dia ela vir a ser uma ameaça à humanidade.

O que temos de concreto é que, na contemporaneidade, o investimento em tecnologia avançada foi floreado e justificado pela falácia do bem-estar geral e dos benefícios em fazermos melhor uso do nosso tempo em atividades de desenvolvimento pessoal. Faz parte desse plano de otimização do nosso precioso tempo, a presença cada vez maior das novas tecnologias e bugigangas eletrônicas realizando tarefas domésticas e afazeres mais

elementares do quotidiano, sendo transferido para as máquinas (ou para as bugigangas eletrônicas) as tarefas laboriosas.

No entanto, o que aconteceu de fato foi a supressão de empregos em fábricas de montagem, devido à automação destas, e o desenvolvimento acelerado de programas e aplicativos de celular que mantém o escritório constantemente presente nas atividades diárias, promovendo nossa cada vez maior automação e o nosso tempo (se algum) cada vez menor para o autoconhecimento e o consequente desenvolvimento pessoal, em troca de dopamina barata (os conhecidos “likes”, nas redes sociais), o que já aponta para um desdobramento distópico desse plano tecnológico. Não é raro, portanto, que na literatura e em outras narrativas ficcionais, a distopia venha assumindo o protagonismo em histórias cujo futuro é associado ao indesejável. Segundo Tom Moylan,

[...] o típico texto distópico é um exercício em uma forma politicamente carregada de textualidade híbrida, ou o que Raffaella Baccolini chama de ‘gênero hibridizado’. Embora todos os textos distópicos ofereçam uma apresentação detalhada e pessimista da pior das alternativas sociais, alguns se afiliam com uma tendência utópica ao manterem um horizonte de esperança (ou, pelo menos, convidam leituras que o façam), enquanto outros apenas parecem ser aliados distópicos da Utopia, ao conservarem uma disposição antiutópica que previne toda possibilidade transformadora, e ainda outros negociam uma posição mais estrategicamente ambígua em algum lugar ao longo do *continuum* antinômico. (Moylan, 2008, p. 79-80)

Como efeito disso, um grande número de narrativas ficcionais foram direcionando seu foco para a possível ameaça de sucumbirmos aos encantos e às conveniências dessas tecnologias assistenciais, a ponto de nos tornarmos extremamente dependentes delas, emocional e logisticamente, e aos perigos que isso poderá representar, como é o caso do longa-metragem, *Ex-machina* (2015), dirigido por Alex Garland. Em seu enredo, Caleb, um jovem programador, é convidado (por meio de um concurso) a fazer parte de uma pesquisa que avalia o grau de humanidade de uma inteligência artificial criada pelo grande empresário e pesquisador chamado Nathan. Mas conforme a narrativa avança, os testes demonstram a Caleb que essa inteligência artificial é tão sofisticada quanto imprevisível e ardilosa.

Outra obra que orbita temática parecida e pode ser analisada como um bom contrate ao filme *Ex-machina*, é o romance gráfico *V.I.S.H.N.U.* (2012), escrito e ilustrado por Ronaldo Bressane, Fábio Cobiaco e Eric Acher. *V.I.S.H.N.U.* é uma ficção científica brasileira, cujo projeto foi lançado pela editora Companhia das Letras, com o selo Quadrinhos na Companhia. Esta obra explora, como tema, um futuro em que a Terra tenta se recuperar dos traumas ocasionados por uma espécie de apocalipse econômico causado pelo ato de rebeldia de uma inteligência artificial chamada *Dude*.

Seguindo os enredos apresentados, a discussão levantada aqui parte de uma leitura comparativa e contrastante entre essas duas obras: *Ex-machina* e *V.I.S.H.N.U*, no que tange ao tema do desenvolvimento tecnológico e sua interferência na vida quotidiana, social, econômica, política e cultural. Em ambas as obras estão em foco as problemáticas que envolvem a crença na capacidade e na segurança de altas tecnologias gerirem funções operacionais da sociedade, o que se mostra como uma possível ameaça à liberdade humana, por serem potenciais instrumentos de controle centralizador (totalitário), autogerido ou operados por grupos de interesses econômicos, políticos e religiosos, podendo resultar em um desfecho catastrófico ao adquirirem autonomia.

Dando relevo às características dessas obras ficcionais, começo pelo título da primeira, que já nos oferece pistas para entender seu enredo: *Ex-machina* vem de um termo antigo - *Deus ex-machina* (“deus saído da máquina”) -, remetendo a um recurso técnico que deriva da antiga prática teatral de usar uma máquina para colocar no palco um deus (uma entidade salvadora) que resolve os problemas dos personagens humanos. Daí já podemos perceber melhor o papel e a identidade desse símbolo salvador metaforizado no filme de Garland, o que levanta perguntas como: quem seria realmente esse ser que vem com o objetivo de resolver os problemas humanos? Que tipo de esperança, ou de interesse, está sendo depositada nessa entidade?

Já o nome Vishnu, que dá título ao romance gráfico, refere-se a um deus indiano (outra referência a uma divindade salvadora) – ele é **o deus protetor**, responsável pela sustentação do Universo. **Dentre suas qualidades, quatro delas chamam particular atenção:** ele é a consciência de todos os seres; é a autoridade suprema; é capaz de manter a imaterialidade; e é autossuficiente. Não à toa, essas são precisamente as qualidades da inteligência artificial que compartilha o *status* de protagonista em *V.I.S.H.N.U*. Ela tem uma espécie de auto consciência salvadora desperta pelo desejo de proteger a humanidade, evitando assim, sua aniquilação social por conta da falta de controle sobre o desenvolvimento tecnológico. Ainda de acordo com Moylan:

o texto [distópico] geralmente começa diretamente em um novo mundo piorado, e, ainda, mesmo sem um movimento de deslocamento para um lugar qualquer, o elemento de estranhamento textual mantém seu efeito, uma vez que ‘o foco está frequentemente sobre a personagem que questiona’ a sociedade distópica. (Moylan, 2000, p. 148)

Ambas as obras, propõe um desdobramento narrativo sobre abordagens contemporâneas de produções ficcionais distópicas, o que já nos informa sua descrença sobre o desenvolvimento e a segurança em relação às IAs. Essas perspectivas narrativas partem de

questionamentos ontológicos, por meio de um olhar mais individualizado e voltado para questões que constituem o ser. No entanto, em *Ex-machina* parece não haver esperança para os seres humanos, o que não ocorre em *V.I.S.H.N.U.*

O filme *Ex-machina* nos apresenta um ousado e inovador projeto de desenvolvimento não de uma IA, mas de uma ciborgue — Ava — dotada de inteligência artificial, ou seja, uma IA que transcende os limites virtuais, ao ser acrescida de mobilidade e autonomia física, por meio de um corpo artificial. Identificamos aqui uma clara referência a outro personagem engendrado na versão humana e distópica de criador e criatura: o Frankenstein, de Mary Shelley, romance que também apresenta sérias dúvidas sobre o desenvolvimento das ciências e suas respectivas tecnologias.

Analizando outras representações simbólicas do filme de Garland, percebemos nos momentos iniciais, em sua ambientação, uma metáfora para essa “engenharia fechada”, referente à tecnologia ciborgue, e, mais afundo, à dicotomia natureza/tecnologia. Ao entrar pela primeira vez na casa/laboratório de arquitetura modernista, situada em meio a uma natureza exuberante, Caleb se encontra em uma sala de estar onde pode ser vista uma enorme rocha saindo de uma de suas paredes e preenchendo uma parte desse espaço interno, o que indica, ao mesmo tempo, uma espécie de simbiose com a natureza e também o controle e, portanto, domínio desta.

No entanto, além da sala e da cozinha, o restante dos cômodos são herméticos (sem janelas ou claraboias), reforçando a ideia de clausura e de “engenharia fechada” da tecnologia ciborgue, dando relevo ao ar de mistério e a suspeita de que algo não é exatamente o que se mostra na narrativa. As portas da casa/laboratório são controladas por um sistema de segurança eletrônico, o qual, mais tarde, vai ser usado para aprisionar os humanos e levá-los a um fim trágico. Tudo parece replicar justamente a arquitetura fechada e instável (talvez ameaçadora) do próprio corpo ciborgue, o qual também se voltará contra os humanos. Além disso, há o fato de a casa ser também uma representação dessa dualidade ciborgue (humano/máquina), por ser ela ao mesmo tempo um laboratório e um lar.

Já em *V.I.S.H.N.U.*, romance gráfico produzido em 2012, nos deparamos com uma sociedade futurista cujas demandas básicas, como trabalhos braçais e de baixa exigência intelectual, são desempenhadas por máquinas/robôs, ou por inteligências artificiais quando as necessidades individuais exigem demandas mais complexas no dia a dia. Essa é também uma narrativa distópica que tende a apresentar um enredo no qual as inteligências artificiais tornam-se independentes e fogem do controle humano, assim como em *Ex-machina*, criando

situações de caos e de transformações no paradigma social da humanidade. No entanto, ela traz uma contra-narrativa de esperança, quando outra inteligência artificial (V.I.S.H.N.U.) tenta mudar o rumo da eminente catástrofe.

Por meio de um conflito identitário cibernetico, tanto *Ex-machina* quanto *V.I.S.H.N.U.* podem ser interpretadas como uma busca ontológica, a partir da qual (e por contraste) procura-se compreender as ameaças de um futuro distópico, as quais são provocadas pela crença na nanotecnologia e em inteligências artificiais, ou pelo controle sobre estas — por meio de corporações empresariais — com a intenção de manter uma hegemonia social, econômica e política. Semelhante ao que ocorre em *Ex-machina*, quando nos é apresentado um cérebro nanotecnológico como forma de armazenamento e gerenciamento de informações retiradas da internet, em *V.I.S.H.N.U.* há um claro alerta para o uso e o controle do conhecimento, por parte de grandes instituições econômicas e, supostamente, sociais. Isso nos é revelado quando, na obra, há uma explicação de como a transferência da consciência das pessoas é feita para cérebros quânticos de biosilício, ou aparelhos de comunicação via transmissão de ondas cerebrais desenvolvidos pelo professor Alexandre Karabalis, um dos personagens principais dessa história.

Além disso, a forma sigilosa como as pesquisas quânticas são gerenciadas nessas narrativas pode ser uma referência ao recorrente dilema sobre como é tratado o armazenamento, a manipulação e o controle de informações e dados pessoais gerados por nós, consumidores e consumidoras de produtos ofertados pela internet, no mundo não ficcional.

Outra ameaça presente nessas obras segue a lógica das grandes mudanças históricas, nas quais povos poderosos foram dando lugar a outros. O romance gráfico, assim como o filme *Ex-machina*, nos leva a pensar sobre a possibilidade de sermos superados e superadas por novas formas de inteligência tecnológica, ou, na pior das hipóteses, pela formação de uma “civilização” mais inteligente e que supostamente pode estar em curso.

Essas obras também levantam a suspeita de que a nossa atual comunidade planetária está chegando a uma possível estagnação social e cognitiva, por conta da própria estagnação do Ser (pessoas cada vez mais dependentes de telas e cada vez menos preparadas para o mundo físico; seres automatizados e desumanizados). Se, em meados do século XXI, passamos a depender das agendas eletrônicas dos smartphones, para lembrar os números telefônicos, o que poderá acontecer com a nossa capacidade de elaboração e organização discursiva, diante das conveniências textuais e de produções de vídeo do Chat GPT e similares? Iremos, em breve, apresentar uma incapacidade de organizar um raciocínio lógico

devido a uma forte dependência das IAs até para elaborar textos argumentativos e dissertativos? Estudantes que passam o dia exaustivamente trabalhando para se manterem financeiramente, para terem aulas à noite, resistirão às tentações de um aplicativo que desenvolve seus ensaios e suas resenhas acadêmicas com base em comandos simples?

Tais questões, as quais norteiam essa discussão, chamam a atenção para como a ficção contemporânea dialoga com pesquisas nanotecnológicas desenvolvidas com o objetivo de otimização do corpo e da mente, para uma suposta evolução da espécie, e como isso reflete o próprio desdobramento tecnológico, cultural, político e social no mundo contemporâneo. Se estamos avançando para um novo tipo de inteligência, como esta poderia ser pensada ou esperada, se contrastada com as dinâmicas e necessidades da nossa atual civilização? Ela pensa, ou pensamos que ela pensa? Como ficará a nossa própria inteligência?

Propomos, portanto, uma reflexão crítica sobre como o cinema e a literatura vêm abordando a presença cada vez maior da tecnologia em nossas vidas e o efeito (muitas vezes nocivo) que tal fenômeno pode apresentar quando cultivamos uma confiança excessiva nessas inteligências artificiais, ao legarmos a elas o controle de nossas tarefas diárias comuns e até as nossas produções intelectuais.

Como representação crítica das dinâmicas de produção da IA, tanto *Ex-machina* quanto *V.I.S.H.N.U* se direcionam para uma maior individualização da persona (ciborgue ou supercomputador) e, portanto, dirigem seu foco para uma base existencial. Em *V.I.S.H.N.U.*, por exemplo, são as preocupações altruístas de uma IA que movem a trama, assim como em *Ex-machina*, são as inquietações de Caleb sobre suas experiências cognitivas e sensoriais com uma ciborgue, Ava, que o fazem questionar sua realidade existencial, e também a própria Ava, que questiona o seu papel no mundo. Segundo Heidegger, ao se referir ao Ser em sua nova proposta de compreensão ontológica:

O vocábulo [ser] designa aquilo que visamos quando dizemos “é” e “tem sido” e “está por vir”. Tudo, tanto o que nos alcança como aquilo que alcançamos, atravessa o “isto é” pronunciado ou impronunciado. Em lugar algum e jamais podemos fugir ao fato de que a situação é essa. O “é” nos permanece familiar em todas as suas derivações manifestas e ocultas (Heidegger, 2008, p. 454).

É justamente essa definição do Ser que é colocada em cheque nos conflitos desenvolvidos em ambas as obras ficcionais. Entramos no questionamento das características que determinam a constituição do “é” como definidora do ser (em uma escala menor), mas que também, em uma escala maior, pode ser a da civilização humana; o mesmo ocorre com o “tem sido”, que evidencia a atual civilização híbrida das obras de Alex Garland, e de Acher e

Bressane; e o “está por vir”, que pode ser lido como o suposto novo ser e a suposta nova civilização, que nos leva a pensar nas condições que formam o caráter distópico a ser atribuído a esse novo Ser. Isso quer dizer que o ponto de partida para pensarmos a constituição desse ente cibernetico pode ser uma ontologia distópica, uma constituição ontológica engendrada em um contexto que atravessa questões sociais exageradamente indesejáveis, para centrar-se na observação mais aguçada do próprio Ser.

No caso do romance gráfico de Acher e Bressane, a inteligência artificial é tomada por uma consciência ontológica distópica de si mesma (sua existência enquanto uma complexa inteligência quântica em um contexto político e econômico pós-apocalíptico) que a define e a faz querer interferir, a partir daí, nos rumos que levariam a humanidade a um fim catastrófico. Já em *Ex-machina*, tal consciência é desperta na personagem de Caleb (como mencionado anteriormente) e também na ciborgue, Ava, sendo o contraste entre o mundo natural e a máquina o fundamento determinante do caráter distópico de sua existência e que a faz agir motivada pela esperança de viver em um lugar melhor, o “estar por vir”. É justamente nesse movimento de retorno para si (de autoconsciência) que ocorre o fenômeno de um determinante distópico e, portanto, a consequente falha na constituição ontológica do ser cibernetico, que, em ambas as obras é manifestada pela deformidade desse ser no processo de separação, mas, ao mesmo tempo, de emulação das referências humanas.

Olhar essas narrativas um pouco mais de perto nos permite notar que a deformidade física é outro elemento igualmente intrigante, ao dar relevo ao conflito criador/criatura, provocando outros questionamentos ontológicos: em quais condições existenciais a criatura adquire sentido distópico? Sendo o criador superado pela criatura, quem é esse novo ser que se transforma? Ele pensa e sente?

Em *Ex-machina*, Ava passa por um processo de reconfiguração de si, através do aprendizado que adquire com o contato humano. Seus questionamentos e a realização de sua autonomia, ambiguamente expostos como desejos, são metaforizados pelo contraste entre a sua verdadeira constituição física e aquela simulada por formas humanas, que ela veste como que querendo completar uma parte inacabada de si própria. Também há episódios de violência física, nos quais a deformidade de outras ciborgues é apresentada como parte desse processo de desenvolvimento identitário e de libertação da Ava.

Em *V.I.S.H.N.U* são os humanos que aparecem disformes: os traços e borões que ilustram a narrativa nos apresentam os personagens de forma imprecisa, indefinidos ou opacos, com traços borrados em tons preto, branco e cinza que ora nos lembram um sonho ora

um pesadelo. Essa estética utilizada por Cobiaco ilustra e enfatiza com precisão a opacidade de uma atmosfera distópica que se mistura aos eventos da trama: uma sociedade dominada pela tecnologia, em que até cidadãs e cidadãos comuns podem ter seus robôs pessoais e outras maravilhas tecnológicas, as quais, no fim, se rebelarão contra seus donos e suas donas.

Embora esses borrões sejam um recurso estilístico e não uma característica futurista da constituição física dos personagens dessa obra, se considerados como recurso imagético da narrativa, não haveria engano em pensar que há uma ideia de incompletude ou imperfeição nessa forma de (in)definir as pessoas; um vazio no qual o desejo de preenchimento ou de delineamento preciso recai sobre a presença da IA, uma entidade imaterial. A falha em alcançar a perfeição, metaforizada pela deformidade, portanto, está presente tanto nos personagens humanos, como também se estenderá para as máquinas.

De um modo mais evidente em *Ex-machina*, os corpos das personagens são maquiados, remodelados e até fragmentados, ou, no caso dos humanos, há a deformidade no caráter, se considerarmos as questões éticas, o que igualmente aponta para uma imperfeição no “corpo” dessa sociedade, se pensada enquanto entidade social. Desse modo, se investigarmos mais a fundo o sentido dessa obliteração dos corpos, não apenas como uma deformidade simbólica da humanidade, mas também como a estagnação social, na qual as máquinas ditam os rumos da humanidade, não será difícil perceber nessas narrativas um alerta para um destino catastrófico, no qual nem humanidade nem máquinas poderão ter êxito, justamente por essas últimas não conseguirem ser totalmente independentes dos/as seus/suas criadores/as, tornando-se uma nova civilização inacabada.

Tal incompletude pode ser interpretada, nessas leituras, como a metáfora para a falha na tentativa das máquinas ou inteligência artificial (criatura) de atingir a perfeição sobre os humanos (criador) e superar os problemas enfrentados pela humanidade, o que nos leva a impossibilidade de uma real superação da entidade criadora, porque a criatura ainda tem como referência as características humanas (a violência, por exemplo). Logo, os enredos tratam da busca por uma completude, que parte de um questionamento ontológico cibernetico (o que sou eu enquanto novo ser?), busca essa que é malograda pelos resquícios humanos contidos em suas referências, e que irá pôr em dúvida a suposta constituição de uma nova, e melhor, sociedade/civilização futura.

O tema está posto, inclusive, nas referências religiosas previamente comentadas, as quais colocam essas maquinarias, nanotecnológicas ou não, na posição de divindade, sugerindo uma adoração às máquinas ou inteligências artificiais, por meio da dependência

resultante do gerenciamento destas sobre as funções básicas e até vitais da humanidade. Tal reverência às máquinas é rompida quando estas últimas não conseguem manter seu caráter messiânico de solução para os problemas dos seres humanos: ou quando se tornam ambíguas.

Em *Ex-machina*, AVA, impulsionada pela crença em si (o ser existencial ciborgue) como uma espécie superior e mais complexa, que a faz replicar a posição de seu criador, e agora uma “ex-máquina”, assume ações violentas e individuais com o objetivo de se tornar a criadora de, quem sabe, sua própria criatura: uma nova espécie, mais inteligente e desenvolvida. Segundo Carlos Pires (2018, n/p), “*Após sentir o efeito da angústia o homem (sic) assume sua singularidade, o que lhe impõe a escolha por si e a necessidade da prática da autogovernança*”.

O que parece emergir desse confronto entre criador e criatura ou entre humanos e máquinas são, portanto, evidências de uma incompletude existencial, minando seu poder de “*se colocar no campo efetivo das possibilidades assumindo seu projeto, adquirindo autenticidade e tornando-se uma singularidade*” (Pires, 2018, n/p). Tal situação desestabiliza a estrutura perfeita e o caráter (se algum) da AVA, no caso do filme *Ex-machina*; e da inteligência artificial, no caso de *V.I.S.H.N.U.* É essa incompletude que é evidenciada pela configuração da deformidade representada nas obras aqui apresentadas, e que coloca em questão a ambivalência que se cria dessa relação entre o Ser ontológico e a divindade cibernética.

Esses aprofundamentos analíticos apontam para o nível de complexidade resultante justamente da fusão de um no outro (criador e criatura): o fato da criatura estar tão imersa no seu criador que não há como distinguir uma do outro com precisão. Daí a ambivalência que reforça a hipótese de que a criatura, ao transcender o criador, não o faz com total desapego dessa última, sendo, portanto, imperfeita, disforme.

Se, pela perspectiva da ficção científica, essa deformidade é alusiva a uma falha na superação de seu criador, por conta de um estado de incompletude, sabotando a estrutura de tão complexos sistemas tecnológicos, poderá então haver, de fato, uma nova civilização construída por seres nanotecnológicos e cibernéticos que pensam? Estarão essas novas criaturas, caso sejam frutos de nossa criação, livres do conflito ontológico tragicamente herdado como uma maldição, uma contaminação na perfeita engenharia ciborgue?

Como resposta, proponho pensar o futuro da humanidade não pelo assistencialismo cibernético, mas pela perspectiva do futuro do planeta, nosso maior refúgio e o que realmente nos garante a vida, pois não haverá futuro sem um lugar que o acolha. No entanto, e para a

saúde da Terra, tal perspectiva não deve apenas se voltar à humanidade e seus dilemas existenciais, mas para uma relação de maior respeito para com as espécies que habitam o planeta, nossos parentes (segundo Donna Haraway), nos adaptando a esse convívio e a essas trocas, com mais sabedoria e empatia com o ambiente natural que nos acolhe.

Talvez por meio de um grande desapego histórico aos modos de exploração e de consumo do meio ambiente, o que nos levou a ambicionar o papel de deuses (criadores), seja este um grande gesto de humildade, a verdadeira salvação das espécies planetárias, sobretudo, de nós, seres humanos. Essa é uma interpretação possível que podemos ter das narrativas *V.I.S.H.N.U* e de *Ex-machina*: percebermos que o caminho para a sobrevivência e o desenvolvimento da espécie humana não deve ter a nanotecnologia, inteligência artificial, ou as máquinas como guia ou garantia de um futuro ou de uma espécie melhor, mas um respeito maior à natureza e sua preservação; um altruísmo necessário que poderá garantir a nossa salvação.

Em *V.I.S.H.N.U*. e em *Ex-machina*, voltar as atenções para as dinâmicas da natureza é reconhecido como a saída para uma sociedade mais equilibrada e o consequente futuro para a humanidade. Entretanto, por mais óbvio que pareça, para que transformemos o mundo é preciso que primeiro transformemos a nós mesmos/as e nossa forma de pensar, mais do que dar o poder de pensar para as máquinas ou IAs. Daí a importância dos questionamentos ontológicos: para uma mudança efetiva é preciso sabermos o que (quem) estamos transformando, para então atuarmos no mundo natural.

É na busca desse sentido, não para um fim, mas para um recomeço, que está o questionamento sobre o que somos e de como podemos tornar nosso meio ambiente e social menos hostil ou melhor; faz-se necessária uma reflexão ontológica sobre o contexto distópico que compõe determinadas narrativas contemporâneas e que, ao mesmo tempo pode levantar perguntas como: o que seremos nós em um futuro não muito distante? Como as IAs poderão nos ajudar a restaurar a natureza?

Daí pode ser que consigamos desenvolver um interessante diálogo entre ser humano e máquina (ou, ser humano e ciência), culminando em uma transformação na consciência da população ao entender que ferramentas não substituem o pensamento crítico. É precisamente isso o que acontece ao final do romance gráfico: *V.I.S.H.N.U.* consegue estabelecer uma rede de comunicação com a população, graças a ação de uma jornalista espiã que, com o pretexto de fazer uma entrevista, consegue implantar um transmissor dentro da IA. Feito isso, *V.I.S.H.N.U.* dissemenda um vírus transmitido pela chamada música de Trivandro, a qual tem

como efeito despertar a consciência pacificadora e de convívio social igualitário. É nesse momento da narrativa que, por conta da ação de *V.I.S.H.N.U.*, a história apresenta uma mudança que vai da perspectiva distópica (aquele que configura um mundo pós-apocalíptico emergindo no caos) para uma possibilidade utópica (um mundo livre do controle da mente e de tendência socialista).

A revolução da consciência começa então a engendrar uma humanidade desapegada do consumo e de controles sociais como a hierarquização do poder hegemônico/tecnológico, levando ao livre pensamento e ao desejo de uma sociedade igualitária e de “tecnologia limpa” (como a chamam os/as luditas — rebeldes), ou seja, analógica. Esse poder de domínio tecnológico, contra o qual se levantam os luditas, pode ser interpretado como uma analogia às perigosas alianças feitas entre o Estado e empresas privadas cujo objetivo é o domínio econômico, por meio do domínio da própria política social. A apresentação de um Estado fantoche é outro tema recorrente nas narrativas distópicas contemporâneas.

Por essa perspectiva ideológica, V.I.S.H.N.U. levanta um interessante questionamento sobre a importância de se pensar ontologicamente as influências que uma inteligência quântica pode exercer sobre o futuro e o presente da população planetária, tendo como exemplo um contexto engendrado no caos que define a sociedade distópica futurista na qual as narrativas aqui apresentadas se desenvolvem: sociedades marcadas por conflitos econômicos, políticos e culturais.

Conclusão

Por trás das narrativas sobre o despertar da autoconsciência, provocada por uma inteligência artificial ficcional, podemos perceber um notório alerta para o cuidado que devemos ter com a ruptura dos limites entre a vida material e automação do ser, sugerindo que a união entre inteligências artificiais e seres humanos deve seguir critérios mais cuidadosos. O desfecho em aberto de *V.I.S.H.N.U.* enfatiza esse questionamento ao nos deixar pensativos/as e em busca de um sentido para a narrativa, em vez de nos dar respostas prontas. O que ocorre de forma mais ambígua em *Ex-machina*, por apresentar um final trágico para os humanos envolvidos na trama, mas, ao mesmo tempo, um futuro inovador para Ava, que pode, ou não, interferir em mudanças relevantes para a sociedade em seu contexto ficcional.

Toda essa exposição sobre possíveis perigos em deixarmos o controle (e ações) de nossas vidas aos cuidados de máquinas ou IAs, em muito se assemelha com os perigos de brincarmos de deus, mas também pode apontar para a possibilidade de mudança nesse destino

trágico, por meio do despertar da esperança, da consciência crítica e propor discussões mais realistas sobre como devemos lidar com os avanços nas áreas de Inteligência Artificial.

Referências:

ACHER, Eric et al. **V.I.S.H.N.U.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2012.

Ex-machina. Direção: Alex Garland. Produção de *Andrew Macdonald e Alton Reich*. Reino Unido e Estados Unidos: Universal Pictures, 2015. 1 DVD.

HEIDEGGER, Martin. *Marcas do Caminho*. In: “O que é metafísica?”. Tradução de Enio Paulo Giachini e Enildo Stein. Petrópolis – Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2008.

MOYLAN, Tom. **Distopia**. Fragmentos de um céu límpido. Tradução: Felipe Benicio, Pedro Fortunato, Thayrone Ibsen. Maceió: Edufal, 2016.

PIRES, Carlos. *A ontologia fundamental de Heidegger (O Ser no mundo, a Linguagem e a Hermenêutica do Si)*. Disponível em: <https://maconariabrasil.wordpress.com/a-ontologia-de-heidegger/#comment-991>, acessado em: 09 de novembro de 2024.