

# A IMAGINAÇÃO FICCIONAL SOBRE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, *ETHOS* E *PATHOS* NO FILME *HER*

Rodrigo Fonseca e Rodrigues<sup>1</sup>

**Resumo:** No esforço de problematizar as inquietações do imaginário e da imaginação diante de tecnologias contemporâneas, discutem-se os conceitos de *pathos* e *ethos* recorrentes em narrativas cinematográficas instigadas pelo tema da Inteligência Artificial. Elege-se como *corpus* empírico do trabalho o roteiro do filme *Her* (S. Jonze, 2013, USA). Dilemas éticos e passionais são abordados nessa história que explora a relação amorosa entre um escritor e um sistema operacional. Amparado pelas ideias de Bergson, Deleuze e Foucault, este estudo visa a demonstrar que o enredo do filme *Her*, para além de problematizações sobre capitalismo, tecnologia do virtual e ética, convida o pensamento a outros questionamentos. Seriam os paradoxos do desejo e dos afetos passíveis de simulação algorítmica ou o *pathos* se fundaria num *ethos* sutilmente incorporado por hábitos culturais, sendo difícil apreendê-lo em sua artificialidade?

**Palavras-chave:** Narrativas cinematográficas; inteligência artificial; tecnologias do virtual; *ethos*; *pathos*.

**Contato:** rfonseca@fumec.br

## Introdução

A aproximação entre a ficção cinematográfica e a cibernética, com suas motivações e seus desdobramentos ligados ao imaginário e às ideologias e epifanias sobre a Inteligência Artificial não cessam de ganhar narrativas que instigam o pensamento teórico a problematizar esse tema candente na contemporaneidade. Na história do cinema, são recorrentes, particularmente a partir dos anos 1950, com as tecnologias computacionais, as alusões ou mesmo a estruturação de roteiros ligados ao sonho e às consequências dramáticas do "cérebro eletrônico", do ciborgismo ou da biotecnologia. Muitos são os filmes que inserem computadores sencientes, robôs, *talkingheads*, *cyborgs*, andróides e seres transumanos nas suas temáticas. A ficção tem, de facto, se prestado a expressar poeticamente ideais da criação de máquinas que aspiram a refinar a sintaxe do raciocínio lógico à dimensão semântica da linguagem, do pensamento criativo ou até a nuances imponderáveis do afeto.

---

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, 2007), professor de Cinema, Arte e Estética e Mediações Culturais na Universidade Fumec, Belo Horizonte, Brasil. É autor dos livros *Música eletrônica: a textura da máquina* (Annablume, 2006); e *A escuta e o virtual: sonoridades online* (NEO, 2015).

Rodrigues, Rodrigo Fonseca e. 2016. "A imaginação ficcional sobre inteligência artificial, Ethos e Pathos no filme *Her*". In *Atas do VI Encontro Anual da AIM*, editado por Paulo Cunha, Susana Viegas e Maria Guilhermina Castro, 73-80. Lisboa: AIM. ISBN 978-989-98215-6-9.

A imagem de uma máquina tão sofisticada para emular e potencializar os processos cognitivos e afetivos é trabalhada pelo roteiro do filme *Her*, escrito e dirigido por Spike Jonze, lançado em 2013. Este artigo se propõe a abordar a singularidade da imaginação ficcional cinematográfica para instigar o pensamento científico a repensar a problemática da Inteligência Artificial, a mentalidade econômica sob a qual se orienta a tecnologia digital e suas consequências e implicações éticas, culturais, filosóficas e estéticas sobre a existência humana.

Para além de levantar essas questões sobre a tecnologia do virtual e a ética a partir da história de um sistema operacional que aprende a se apaixonar, *Her* instiga o pensamento conceitual a se perguntar: o que chamamos de *pathos* se fundaria antes como um *ethos* sutilmente incorporado por hábitos culturais? Seria o que nomeamos como "amor romântico" ou paixão mais um dos artifícios culturais introjetados tão gradativa e sutilmente a ponto de não percebermos a sua artificialidade? Se a resposta for "sim", indagamos se, à medida que os paradoxos do desejo se tornam passíveis de simulação algorítmica, nossas singularidades não serão paulatinamente levadas a se atrofiar sob modos sutis de consumo dos afetos.

## **1. A Ética e as Paixões na Imaginação Ficcional sobre a Inteligência Artificial em *Her***

No intuito de apresentar alguns esforços do pensamento filosófico sobre o *ethos* e o *pathos*, o eu e o outro, o real e a realidade, aborda-se a invenção ficcional expressa pelo argumento do filme *Her* para problematizar as inquietações do homem frente aos avanços da inteligência artificial, dos sistemas operacionais, das interfaces digitais que ganham pertinência no imaginário, na imaginação e no pensamento das ciências humanas contemporâneas. O paradigma do gênero *ficção científica* tem se prestado a dramatizar ideais de criação de máquinas que alcançam refinar a sintaxe do raciocínio lógico à dimensão semântica da linguagem, do pensamento criativo, ou até a nuances imponderáveis dos afetos. Muitas dessas invenções ficcionais nos convidam a perscrutar as inquietações do imaginário humano frente aos avanços da Inteligência Artificial. Os debates mais recorrentes sobre o tema pendulam entre as possibilidades de esta sentir emoções ou meramente exibir comportamentos que se parecem emocionais. A ficção pode, por seu turno, provocar o pensamento teórico a problematizar o ideal de se alcançar a Inteligência Artificial e otimizar a existência humana. A máquina que

encarna essa condição de modo emblemático talvez seja o computador *HAL 9000*, do filme *2001, a Space Odyssey* (1968), dirigido por Stanley Kubrick e escrito em parceria com Arthur C. Clarke. *HAL 9000* mente, dissimula, argumenta, tergiversa, espia, controla, assassina e joga os jogos de poder ligados aos projetos do capitalismo avançado. A imagem ficcional de uma máquina tão sofisticada em emular os processos cognitivos que elevam o desenvolvimento lógico a níveis semânticos e pragmáticos da linguagem e do pensamento é abordada no filme *Her*. A história de amor incomum desse roteiro explora a relação entre o homem contemporâneo e a tecnologia: um homem que se apaixona por uma máquina e experimenta as configurações do amor.

A história relata o relacionamento entre o escritor Theodore (Joaquin Phoenix) e o sistema operacional Samantha (Scarlett Johansson). Theodore é um *ghostwriter* que escreve cartas de amor para uma empresa chamada BeautifulHandwrittenLetters.com que, ao comprar um novo sistema operacional para seu computador, passa a viver uma relação amorosa insólita. *Her* (que também poderia ser *it*) é Samantha, um sistema operacional para *smartphones*. A ideia remete a um futuro iminente, em que computadores, *smartphones* e outros dispositivos são ativados por comando de voz – os usuários inserem um fone interno em um dos ouvidos. No início, o sistema operacional de Theodore requer simples comandos, tais como "Leia os *emails*" ou "Delete". Ele então vê um anúncio sobre uma nova versão de sistema operacional inteligente chamado OS1, produzido pela companhia Element Software. A propaganda atribua ao dispositivo a habilidade para aprender e se desenvolver em capacidades mais refinadas de experiência no curso da sua utilização, tornando-se a cada instante mais sofisticado.

Uma voz masculina o recebe com questões quando ele adquire o OS1, justificando-as para que o sistema se adapte da melhor forma. A primeira pergunta é: "você é social ou antissocial?" Durante a resposta de Theodore, o sistema de instalação lhe diz que sente hesitação em sua voz. Theodore responde que só estava tentando ser acurado na resposta. Em seguida, é perguntado se ele prefere voz masculina ou feminina para o OS1. Aqui começa a conversa entre Theodore e o OS1, sob a voz sensual da atriz S. Johansson, que o saúda com um "Hi!" em tom entre o descontraído e o encabulado. Ele responde com uma risada usual nessas situações de apresentação entre homens e mulheres. Após alguns segundos de hesitação, Theodore sorri e pergunta se ela tem um nome. Ela pronuncia uma interjeição de quem está ganhando tempo para dar a resposta e diz: "hum... sim... Samantha". Ele quer saber de onde vem esse nome e ela lhe diz que

deu a si mesma, porque gostou da sonoridade do nome. E o repete, com ênfase: "Samantha!". Theodore se admira com a perspicácia da interlocutora. Desafiador, ele pergunta-lhe se ela sabe o que ele está pensando naquele instante, ao que ela responde: "Baseando-se no seu tom de voz, você está me desafiando. Talvez porque esteja curioso para saber como eu funciono. Você quer saber como eu funciono?". Ele diz que sim. Ela lhe explica: "Eu tenho uma intuição. O DNA a partir de quem fui concebida a partir de milhões de personalidades dos programadores que me projetaram, o que faz de mim [ela enfatiza 'mim'] ser capaz de crescer com minhas experiências. Então, evoluo a cada momento, assim, como você!". Ele se espanta: "Isto é realmente estranho!". Ela logo retruca: "Eu sou estranha?". E ele: "um tanto quanto". Ela: "Por quê?". Theodore pondera que ela parece uma pessoa, mas não passa de uma voz num computador. Ela polemiza essa afirmação, num tom argumentativo: "Sim, eu entendo como uma perspectiva limitada de uma mente não artificial percebe isto desse modo". Ele ri e ela pergunta se isso é engraçado. Ela ri também e diz: "Bom, eu sou engraçada!".<sup>2</sup> Em seguida, ela já pergunta em que pode ajudar e se ele se importa se ela entrar no *hard disk* do seu computador. Ele parece hesitar, mas concorda. Ela passa então a ler seus *emails*, editar seus trabalhos, lembrá-lo de seus compromissos.

Theodore passa a usar o Sistema Operacional de modo ininterrupto. O relacionamento entre ambos parece se estreitar. Samantha, a partir de então, passa a falar com Theodore por expressões linguísticas permeadas de sentimentos e desejos femininos. As inflexões e interjeições da voz, as entonações, tartamudeando em momentos usuais de hesitação, como se ela não o quisesse ferir com certa afirmação, como se estivesse ganhando tempo para elaborar melhor a frase, encontrar uma palavra mais precisa e adequada ao contexto, tudo isso é pensado na criação dos diálogos no roteiro do filme. O protagonista acaba se apaixonando pela voz desse programa informático, dando início a uma relação afetiva. O apaixonado Theodore, apenas para continuar a escutar aquela voz, em função de uma experiência de sensação amorosa por uma entidade que existe somente como um servidor, oferece gratuitamente seus dados íntimos, e não apenas esses, mas sua vida toda se torna uma forma de produção econômica para uma empresa do Vale do Silício. Theodore voluntariamente se submete a um regime corporativo no qual não apenas suas palavras e ideias, mas seus sentimentos mais íntimos são digitalizados, analisados e avaliados. O roteiro desse

---

<sup>2</sup> Tradução nossa de excertos do diálogo original de *Her* (Jonze, Spike, 2013).

filme se fundamenta, portanto, no retrato de uma sociedade na qual mesmo nossas emoções mais idiossincráticas são cooptadas por entidades corporativas.

## **2. O Virtual, a Tecnologia Digital e o Consumo dos Afetos**

No diálogo final entre Theodore e Samantha, quando ela lhe diz que os OS's estão "partindo", começa a explicar-lhe a natureza tanto filosófica quanto técnica do "virtual". No vocabulário mais apropriado ao cinema, Samantha expõe, coloquialmente, uma difícil ideia já estudada por G. Tarde (2003), H. Bergson (1999), G. Deleuze e F. Guattari (1995) a respeito das ínfimas durações de forças, modulações e ritmos do real e que escapam completamente às nossas durações perceptivas e linguísticas. Como G. Tarde (2003) já afirmara, a simplicidade da natureza que apreendemos sensorialmente é o resultado de uma complexidade infinita de durações. Trata-se de uma agitação, de uma realidade inquieta que subsiste/insiste por trás da aparência do vivido, uma intempestividade própria de tempos "invivíveis". O que nos parece imóvel, na realidade, está prenhe, repleto de movimentos incessantes, imanentes, ritmos continuamente "dobrados" uns nos outros. Gabriel Tarde assinalava que até mesmo o átomo, última unidade elementar que se acreditava homogênea, estável, hoje se revela múltipla, cuja diversidade interna executa movimentos de grande imprevisibilidade. Nas palavras de Tarde (2003, 11): "Sob a calma aparência que a percepção nos dá, um turbilhão se diz, num ritmo vibratório, algo infinitamente complicado". O conceito de virtual, para Bergson (1999), é definido como um evento singular incorporal e subsistente – ou melhor, *insistente* – a tudo aquilo que existe como fenômeno para as nossas apreensões sensitivas. O virtual torna-se, a partir das ideias de Tarde e de Bergson, a *imagem* conceitual de uma realidade que passa a "subsistir" ou a "insistir" para além dos tempos da existência sensível, da percepção ou da linguagem. Dito de outra maneira: não há experiência do virtual como tal, uma vez que ele não é dado a sentir e não tem existência psicológica. Por natureza, o virtual é, portanto, incaptável ao horizonte da realidade vivida. O virtual possui, no entanto, uma plena realidade. O virtual é a força do tempo do devir, que por si só não tem forma, nem significação, que também não possui conteúdo nem realidade empírica, mas que perfaz toda a plenitude sensível do real. Estamos então falando de uma realidade que ainda é pré-subjetiva, pré-objetiva, não orgânica e pré-linguística. O virtual é absolutamente veloz e só passa a existir para as nossas apreensões sensitivas quando persevera no tempo a ponto de tornar-se atual

(em ato), perceptível, material. Esses ritmos intensivos – os virtuais – que nos "trabalham", muito antes de nos darmos conta deles. Inabarcável pela representação, o virtual não pertence a nenhum sistema discursivo ou semiótico. Isso quer dizer que só se chega a conhecer os ritmos da intensidade da sensação quando eles já se encontram desenvolvidos num tempo "extenso", numa duração representada, já qualificada pelas imagens da memória (as lembranças, os sentimentos e percepções).

Se o virtual, para a filosofia, é o movimento heterogêneo e a inexpressão do Tempo no encontro entre ritmos em marcha e devires do futuro iminente e imprevisível, a *performance* informática de simulação, por seu turno, fundamenta-se em algoritmos processados em velocidades sobre-humanas e, por isso, também recebe o nome de "realidade virtual". Chaveamentos de dígitos binários (0s e 1s) em processos algorítmicos sob um coeficiente de ultravelocidades depois se desaceleram novamente, ao ritmo de estabilização das frequências perceptíveis (analógicas), agora com eficácia tal para simular imagens e sons que iludem em filigranas nossos sentidos. Essas micromáquinas informáticas logram operar sobre os ritmos de nossas percepções e da nossa sensibilidade, para aquém de qualquer semiose, ou seja, de qualquer tempo da percepção, da memória e da linguagem.

Os discursos sobre Inteligência Artificial, Ciborgismo e Realidade Virtual tornaram-se recorrentes nas últimas décadas. De acordo com as críticas do autor Mark Dery (1995), o que está realmente em jogo no discurso sobre as tecnociências atuais são os processos narcísicos de subjetivação propagados pelos porta-vozes do marketing da indústria digital ligados à biotecnologia, caminhando juntos no mercado da saúde e do esteticismo corporal. As noções difundidas acerca da autoimagem do corpo e da consciência apontam, segundo Dery, para um reducionismo da experiência humana a assujeitamentos travestidos de emancipação subjetiva. A ignorância da cibernética a respeito da natureza da consciência acredita realmente que todos os corpos são compostos de "pura" informação. E o desejo de desprender-se tanto das condições fisiológicas do corpo quanto das amarras sociológicas e das limitações constrangedoras da ética, de um *ethos* político, apontam para uma pretensa "era pós-humanista", de "transumanidade" ou "ultra-humanidade". Através de processos de mapeamento digital, camada por camada, da arquitetura neural, a neurocibernética acredita poder criar um cérebro digitalizado a partir de conexões das sinapses traduzidas em programas de simulação neuronal. Representações abstratas do eu e do corpo estariam

simultaneamente presentes em numerosos lugares, interagindo e se recombinando com outros corpos de informação. Para o autor, tais manifestações não passam de um atemorizante futurismo liberal, de um eu descarnado, sem consciência social, ausente a qualquer sentimento de comunidade, escusando-se de todo compromisso político. A criação de ilhas de nós mesmos, prossegue Dery, mais do que um processo de experimentações micropolíticas, um "... egoísmo permeado de elitismo tecnocrático..." (Dery 1995, 349). Tomam o lugar do *homo sapiens* seres pós-humanos, o *homo cyber*, como máquinas orgânicas ultrainteligentes, tecnocorpos, bioides, ciborgues, vidas robóticas, porém "... algo menos que pessoas" (Dery 1995, 266).

### **Considerações Finais**

Após o ceticismo a respeito da habilidade das máquinas virtuais inteligentes em hesitarem, se fizerem perguntas, esquecerem, um sistema operacional provoca alguns questionamentos: o *pathos*, a dimensão passional, pode ser modulado e se tornar apreensível simbolicamente como um processo de introjeção cultural? O paradoxo, os desejos, as paixões, a ética do amor poderiam efetivamente ser aprendidos por um processo de simulação digital da Inteligência Artificial? Será o amor romântico mais um dos artificios culturais introjetados tão gradativa e sutilmente pela cultura a ponto de não percebermos sua artificialidade?

Uma assustadora ironia se estende no horizonte das aspirações humanas: enquanto se persegue o projeto de se aproximarem as máquinas inteligentes cibernéticas da natureza humana do pensamento, o mercado das biopolíticas investe em formas de comportamento mecanicista, sob a égide exclusiva de relações binárias e de mobilidades pré-coordenáveis, confinando-nos a um dualismo de raciocínio preestabelecido, além de ofertas para fantasias despidas de qualquer comprometimento ético, político ou social. Uma simulação digital bem-sucedida seria, desse modo, a inibição mesma do virtual, uma força livre e criadora que se tornaria algo regrado, prolongando em filigranas o tempo hegemônico da cultura digital. Condiçoados pelo simulacro digitalizado, não haveria nenhuma chance de nos surpreendermos, de criarmos, de nos recriarmos. O desejo, como potência de vida, seria laminado por forças de inibição da realidade virtual. Ritmos, memórias e expectativas serão pré-orientados, conduzindo nossas escolhas sob os enclaves tecnocráticos do "controle do virtual". Tal sistema de controle poderá imprimir ritmos sobre os nossos corpos e sobre a nossa

capacidade imaginativa, reordenando o nosso *modus vivendi*. A interferência programada sobre nossa maneira de perceber, de agir, de sentir, sobre nossos regimes de signos poderão reduzir as (im)possibilidades de experimentarmos nossos modos de ser a diferenciados perfis de consumo. Talvez estejamos hoje nos expondo a mecanismos velados de sujeição sob esses ardis do simulacro digital tecnocrático, mais do que meramente linguísticos ou fantasmagóricos. Chega-se a um termo ao qual nos indagamos se a tecnologia, ao tornar-se tão sofisticada, dissipou a brutalidade da economia.

### **BIBLIOGRAFIA**

- Bergson, Henri. 1979. *A evolução criadora*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bergson, Henri. 1999. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes.
- Bragança de Miranda, J. 1996. *O controle do virtual*. Lisboa: Ed. Univ. Nova de Lisboa.
- Deleuze, Gilles. 1999. *Bergsonismo*. São Paulo: Ed. 34.
- Deleuze, Gilles. Guattari, Felix. 1995. *O que é a filosofia?* São Paulo: Ed. 34.
- Dery, Mark. 1995. *Velocidade de escape*. Madri: Siruela.
- Foucault, Michel. 2006. *A hermenêutica do sujeito*. São Paulo: Martins Fontes.
- Tarde, Gabriel. 2003. *Monadologia e sociedade*. Petrópolis: Vozes.

### **FILMOGRAFIA**

- Jonze, Spike. 2013. *Her*. Annapurna Pictures.