

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – NÍVEL MESTRADO

CAROLINA DE SOUZA VERRI

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, CULTURA E CINEMA: ANÁLISE
ESTILÍSTICO-NARRATIVA DE A.I. DE STEVEN SPIELBERG**

GOIÂNIA
2024



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES

E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese Outro*: _____

*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

Exemplos: Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

2. Nome completo do autor

Carolina de Souza Verri

3. Título do trabalho

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, CULTURA E CINEMA: ANÁLISE ESTILÍSTICO-NARRATIVA DE A.I. DE STEVEN SPIELBERG

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

- a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);
- b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Carolina De Souza Verri, Discente**, em 04/12/2024, às 08:00, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 05/12/2024, às 15:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4996570** e o código CRC **B5764618**.

CAROLINA DE SOUZA VERRI

**INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, CULTURA E CINEMA: ANÁLISE
ESTILÍSTICO-NARRATIVA DE A.I. DE STEVEN SPIELBERG**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Informação e Comunicação, da Universidade Federal de Goiás (UFG), como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação, Cultura e Cidadania
Linha de pesquisa: Mídia e Cultura

Prof. Orientador: Dr. Rodrigo Cássio Oliveira.

GOIÂNIA
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Verri, Carolina de Souza

Inteligência Artificial, cultura e cinema [manuscrito] : análise estilístico-narrativa de A.I. de Steven Spielberg / Carolina de Souza Verri. - 2024.

CLXX, 170 f.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Cássio Oliveira.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), Programa de Pós Graduação em Comunicação, Goiânia, 2024.

Bibliografia.

Inclui tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. análise fílmica. 2. estilo. 3. ficção científica. 4. monomito. 5. Hollywood. I. Oliveira, Rodrigo Cássio, orient. II. Título.

CDU 007



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº **43/2024** da sessão de Defesa de Dissertação de **Carolina de Souza Verri**, que confere o título de Mestre em Comunicação, na área de concentração em Comunicação, Cultura e Cidadania.

Aos vinte e dois dias de novembro de dois mil e vinte e quatro, a partir das nove horas e trinta minutos, na sala 19 (miniauditório do PPGCOM/FIC/UFG), realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada **“INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, CULTURA E CINEMA: ANÁLISE ESTILÍSTICO-NARRATIVA DE A.I. DE STEVEN SPIELBERG”**. Os trabalhos foram instalados pelo Orientador, Professor Doutor Rodrigo Cássio Oliveira (PPGCOM/FIC/UFG) com a participação dos demais componentes da Banca Examinadora: Professor Doutor Rogério Pereira Borges (PPGCOM/FIC/UFG), avaliador titular interno e Professor Doutor Daniel Christino (PPGPC/FCS/UFG), avaliador titular externo. Durante a arguição os componentes da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido a candidata **aprovada** pelos seus componentes. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Rodrigo Cássio Oliveira, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Componentes da Banca Examinadora, aos vinte e dois dias de novembro de dois mil e vinte e quatro.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Daniel Christino, Professor do Magistério Superior**, em 22/11/2024, às 11:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Cassio Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 22/11/2024, às 11:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rogério Pereira Borges, Usuário Externo**, em 22/11/2024, às 11:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **4933783** e o código CRC **CBFDC2D0**.

Referência: Processo nº 23070.054424/2024-41

SEI nº 4933783

The supernatural is the hidden web that unites the universe.

Joe, em *A.I.: Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg.

AGRADECIMENTOS

Se somos imagens e semelhanças de nossos criadores, devo agradecer, antes de tudo, àqueles que me conceberam. Não apenas por ter aprendido tanto com eles, muito também por tentativa e erro, mas por me inspirarem, todos os dias, a querer continuar no caminho do conhecimento.

Além dos meus pais, devo agradecer aos meus professores e mestres, que me conduzem em um caminho de infinitas possibilidades. Eles se tornam verdadeiros amigos, uma das habilidades humanas que mais prezo e admiro.

Agradeço, igualmente, aos amigos de longa data, pois eles também se tornam meus mestres ao me permitirem acompanhar cada etapa e prova que a vida lhes apresenta, mostrando que é possível trilhar qualquer jornada, independentemente do tipo de herói que venham a ser.

Por último, agradeço aos auxílios sobrenaturais que essa trajetória tem me proporcionado. Eles se manifestam nas mais variadas formas, mas a benção última foi a surpresa de poder contar com um novo companheiro de jornada.

RESUMO

Este trabalho analisa o filme *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), dirigido por Steven Spielberg, a fim de compreender como o cinema de ficção científica atualiza a estrutura do monomito, definida por Joseph Campbell (2007). Para tal, investiga-se os níveis de significação dos recursos estilísticos da *mise en scène*, conforme proposto pelo método de análise neoformalista de Kristin Thompson (1988). A análise é segmentada em atos, seguindo a estrutura do filme, a fim de garantir que a obra levante suas próprias questões. Ademais, a estrutura da narrativa fílmica é analisada com base nos conceitos de Robert McKee (2018), considerando a caracterização e a função do protagonista, David, na narrativa. Em paralelo, analisamos também o desenvolvimento do arco dramático do personagem a partir dos estágios do monomito e dos arquétipos, conforme descritos por Jung (2023). Foram identificadas semelhanças entre a função que o protagonista cumpre no desfecho da narrativa e o arquétipo da criança divina. Os enquadramentos de David em formas circulares revelam que as representações estilísticas da diegese seguem as representações típicas deste arquétipo, frequentemente associado à figura do círculo. A análise dos recursos estilísticos destaca ainda a recorrência da água ao longo da trajetória de David, cujo nível de significação simbólico é interpretado a partir da obra de Gaston Bachelard (2018). Durante a análise, percebe-se como a intertextualidade está presente no filme e na obra do diretor. Isso se dá não apenas pela inspiração do filme no conto *Superbrinquedos duram o verão todo* (2001) de Brian Aldiss, mas também pelas citações diretas à história de Pinóquio. A intertextualidade também se manifesta nas convenções narrativas do cinema clássico e da ficção científica. O tema da criação de uma inteligência artificial capaz de superar seus criadores é recorrente na literatura e no cinema de ficção científica. Tais produtos culturais apontam para o impacto das novas tecnologias no campo da cultura. Assim, este trabalho busca compreender como o cinema de ficção científica atualiza a estrutura do monomito para tratar de temas contemporâneos e questões universais sobre a natureza humana e a relação entre criador e criatura no campo da Inteligência Artificial.

Palavras-chave: análise fílmica; estilo; ficção científica; monomito; Hollywood.

ABSTRACT

This present work is a film analyzes of *A.I.: Artificial Intelligence* (2001) directed by Steven Spielberg, in order to understand how the film gender of science fiction updates the structure of the monomyth, as defined by Joseph Campbell (2007). For this reason, the study investigates the stylistic devices shown by the *mise en scène* and its levels of meaning. The film analyses are segmented into acts, allowing the film to raise its on questions. Additionally, the film's narrative structure is analyzed bases on the concepts of Robert McKee (2018), taking into account the characterization and function of the protagonist, David, during the narrative. In parallel, the development of the character's dramatic arc is also examined through the stages of the monomyth and its archetypes, as described by Jung (2023). Similarities were identified between the archetype of the divine child and the role that the protagonist fulfills with the narrative's resolution. Framings of David underneath circular forms reveals that the film's stylistics choices follows the typical representations of this archetype, which is often associated with circular figures. The analysis of the stylistic elements also brought to attention the recurring presence of water throughout David's journey, whose symbolic meaning is interpreted through Gaston Bachelard's (2018) work. Through the analysis, the intertextuality within the film and within Spielberg's work becomes evident. This is not only due to the film's inspiration from Brian Aldiss short story *Super toys Last All Summer Long* (2001) but also due to how the narrative references the story of *Pinocchio*. Intertextuality is also manifested in the narrative conventions of the classical cinema and of the cinema of science fiction. The theme of creating an artificial intelligence capable of surpassing its creators is often shown in science fiction literature and cinema. Such cultural products points to the impact of new technologies on the field of cultural studies. Thus, this study seeks to understand how science fiction movies updates the structure of the monomyth to address contemporary themes and universal questions about humanity and the relationship between creator and creature on the field of artificial intelligence.

Keywords: film analyzes; style; science fiction; monomyth; Hollywood.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Círculo da jornada do herói	62
Figura 2 - Prólogo, transição da primeira para a segunda sequência	69
Figura 3 - I Ato, David conta ao irmão a primeira imagem que se lembra	69
Figura 4 - III Ato, forma mais evoluída dos mecas	70
Figura 5 - I Ato, a primeira imagem que vemos de David.....	70
Figura 6 - II Ato, David descobre sua condição	71
Figura 7 - Prólogo, discussão sobre a criação do meca criança	76
Figura 8 - Diálogo que apresenta a questão moral do filme	77
Figura 9 - Transição do prólogo para o I ato.....	82
Figura 10 - Citações diretas às obras literárias	86
Figura 11 - Sequência em que David chega à casa da família.....	90
Figura 12 - Reflexo para formação de David	91
Figura 13 - Reflexos fragmentados do casal e de David.	92
Figura 14 - Imagem de David refletida pelo móbile espelhado.....	93
Figura 15 - Referências para David: Oráculo e a Fada Azul	93
Figura 16 - Enquadramento sob formas circulares antes da ativação.....	95
Figura 17 - Incidente Incitante: momento em que a programação é ativada	96
Figura 18 - O questionamento de David e a forma circular	98
Figura 19 - Enquadramento de Mônica sob formas circulares	99
Figura 20 - Mônica e David atendendo a ligação do hospital	99
Figura 21 - Semelhanças entre enquadramento da chegada das crianças.....	100
Figura 22 - Sequência da leitura de Pinóquio.....	102
Figura 23 - David ouvindo a história de Pinóquio: <i>because I could</i>	102
Figura 24 - David à mesa: ativado e não ativado	103
Figura 25 - Iluminação em Martin: luz e sombra.....	104
Figura 26 - Martin observa a mãe acompanhando a cirurgia de David	105
Figura 27 - Crianças orga confrontando David	106
Figura 28 - David submerso na água	107
Figura 29 - Novo quarto de David e o móbile espelhado.....	107
Figura 30 - David e Mônica na floresta.....	108
Figura 31 - O próprio reflexo, final do primeiro ato	109
Figura 32 - Início do II Ato: apresentação de Gigolô Joe.....	111

Figura 33 - Entrada da feira.....	112
Figura 34 - Arena do show de destruição dos mecas.....	113
Figura 35 - David e Joe	113
Figura 36 - Caracterização do show de horrores, motivação realista.....	114
Figura 37 - Comparação entre enquadramento de David e da babá.....	115
Figura 38 - O Oráculo para David: Holograma de Einstein	117
Figura 39 - Chegada da polícia para prender Gigolô Joe.....	119
Figura 40 - Enquadramentos de agentes na contra luz.....	119
Figura 41 - David na entrada da sala do professor.....	120
Figura 42 - Mais uma versão de David.....	121
Figura 43 - Descontinuidade no simbolismo do círculo	122
Figura 44 - David olha por entre a carcaça de sua versão não ativada.....	124
Figura 45 - Contexto diegético do segundo ato: 2000 anos depois.....	129
Figura 46 - Diferenças na fotografia do III e I ato, respectivamente	131
Figura 47 - A passagem pelo limiar do retorno.....	131
Figura 48 - Realidade simulada.....	132
Figura 49 - O <i>religere</i> de David	132
Figura 50 - Mudanças estilísticas no dia especial de David	134
Figura 51 – A realização de David.....	135
Figura 52 - Iluminação das duas versões.....	140
Figura 53 - Formas circulares.....	142
Figura 54 - O círculo na redenção	142
Figura 55 - Aureola descontinuada.....	143
Figura 56 - David submerso	144
Figura 57 - Água na primeira cena	146
Figura 58 - Água materna e feminina	147
Figura 59 - Água melancólica e profunda.....	148
Figura 60 - Repetição do enquadramento de solidão.....	148
Figura 61 - Água como purificação.....	150
Figura 62 - Transição do segundo para o terceiro ato.....	151

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Tipos mais comuns de arquétipos, segundo Vogler (2015).....	59
--	----

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, CULTURA E HUMANIDADE: O QUE FAZ ALGUÉM HUMANO?	18
2.1 Ciborgues e robôs inteligentes no cinema	29
2.2 Ficção científica em <i>A.I.</i> : Convenções de gênero, tema e relação com a mitologia	35
3. INTRODUZINDO A NARRATIVA FÍLMICA	45
3.1 Narrativa clássica e intertextualidade: o estilo de Spielberg	51
3.2 O monomito de Joseph Campbell	57
3.2.1 O monomito e o arquétipo da criança divina	61
4. ANÁLISE DO FILME EM ATOS	66
4.1 Prólogo, contexto e intertextualidade	66
4.2 Primeiro ato: reflexos do <i>deep learning</i> na formação de David	85
4.3 Segundo ato, a iniciação: peregrinação em busca do auxílio sobrenatural ..	110
4.4 Terceiro ato, a resolução: o senhor de dois mundos	127
5. FUNÇÃO NARRATIVA DOS RECURSOS ESTILÍSTICOS: O CIRCULO E A ÁGUA.....	137
5.1 O arco de David: representação estilística da condição ativado/não ativado e do arquétipo da criança divina	139
5.2 O simbolismo da água	145
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	154
REFERÊNCIAS.....	160

1. INTRODUÇÃO

A dimensão cultural do mito é tão vasta e intrínseca ao nosso cotidiano que, muitas vezes, suas fontes encontram-se deslocadas da origem. As histórias narradas através dos mitos trazem reflexões de maneira simples e acessível a diferentes públicos e idades. Por isso, vêm sendo contadas há mais de três milênios, seja através dos mitos originais ou por histórias que atualizam tais estruturas.

Seguir o fio de Ariadne em busca da origem dessas histórias não é, de fato, uma tarefa simples. A complexidade dessa dimensão revela como os mitos de diferentes culturas podem ser tão diferentes e ainda assim abordar temas tão comuns, os quais chamamos de temas universais.

Assim, quando as primeiras formas de registro surgiram ao longo da história, a oralidade e a memória deixaram de ser as únicas formas de transmitir e armazenar o conhecimento contido nos mitos. A organização dos diversos relatos é o que compõe a mitologia de determinada cultura e reflete seus valores, princípios e questionamentos.

É difícil, pois, distinguir as narrativas e entender a diferença entre mito e literatura, por exemplo. Se um mito é narrado em uma obra literária, ele deixa de ser mito? É evidente que literatura e mito não se fundem, pois existem aspectos particulares aos mitos que os mantêm vivos em nossa cultura por tanto tempo. A literatura, por sua vez, trabalha em função do mito, fazendo com que busquemos na memória da cultura sua origem.

Os relatos míticos diferem dos relatos históricos e literários: eles são passíveis de modificações e comportam variações, já que não têm por objetivo registrar acontecimentos históricos e não são produtos de um autor único. Os mitos estão ligados à memória e à tradição, revelando questões intrínsecas à subjetividade humana.

A partir dos registros dessas variações, histórias que antes eram contadas de forma oral e atualizadas segundo o saber coletivo congelam no tempo. Mas é justamente o registro que permite que gerações futuras tenham acesso àqueles relatos conforme a sociedade que os registrou acessou, permitindo também que os interessados em compreender mais sobre o pensamento e a cultura de cada época e lugar encontrem conteúdos interessantes para a investigação. Assim, a partir do estudo das narrativas - não só míticas, mas também de outros textos narrativos - ,

diferentes áreas do conhecimento têm encontrado material relevante para pesquisa no âmbito da cultura.

Como os meios para registros se modernizaram para além da escrita, o texto escrito não é o único a apresentar tais características. Desde a imprensa, novas mídias surgem e continuam a transmitir e armazenar conhecimento, contribuindo para o saber coletivo.

A comparação entre as narrativas que são passadas de geração em geração evidencia que certos aspectos se mantêm ao longo do tempo, levantando questionamentos a respeito do quê e por que se repetem, e se existe aí uma origem comum. Foi a partir dessa proposição que Joseph Campbell (2007), mitólogo, escritor e professor norte americano, investigou mitos de diferentes tradições e chegou a uma estrutura comum entre eles.

Com base na organização formalista dos *contos maravilhosos* de Vladimir Propp, folclorista e linguista russo, e na psicologia junguiana, Campbell (2007) propõe a teoria do monomito. A de que existe uma forma comum para contar histórias míticas, cujos personagens passam por estágios e desempenham funções comuns. As últimas foram categorizadas por Jung (2023) como arquétipos, estruturas rígidas em seu conteúdo, mas não em sua representação. Como as narrativas, os arquétipos também estão presentes em todo tempo e lugar, com a diferença de que são formas contidas na psique humana (Jung, 2023, p. 53).

A partir desta teoria, o escritor e roteirista Christopher Vogler (2015) propõe a aplicação da forma do monomito ao cinema, influenciando diversos roteiristas e pesquisas acadêmicas na área dos estudos fílmicos, visto o estado da arte. Mas, como ressalta Sílvio Anaz (2020), a função narrativa atribuída aos arquétipos precisa ser bem aplicada ao cinema para que não se torne estereotipada: “O estereótipo, nesta perspectiva de construção de personagens nas narrativas audiovisuais, deve ser entendido como uma degradação dos arquétipos.” (Anaz, 2020, p. 262).

Para melhor compreender como essa mitologia pode ser atualizada no cinema, sem que recorra a fórmulas ou estereótipos dos produtos de massa, propomos a análise estilístico-narrativa do filme *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), de Steven Spielberg.

Em primeira análise especulativa, observamos que o filme aborda as consequências da relação entre humanos e máquinas também no campo da filosofia e da moralidade. As especulações podem partir da primeira pergunta proposta em

A.I.: Inteligência Artificial, já na segunda sequência do filme: caso uma Inteligência Artificial seja programada para amar, os humanos serão capazes de amá-la em reciprocidade?

A questão sobre a capacidade de uma máquina de sentir e experienciar emoções é tema recorrente nos debates sobre os avanços da Inteligência Artificial (IA). De acordo com o desenvolvimento atual, um agente inteligente age segundo seus objetivos e é capaz de adaptar-se a mudanças nas condições a que é submetido. Isto é, sistemas inteligentes conseguem lidar e aprender com as condições e limitações de uma maneira não mecânica, a partir de programações específicas e redes neurais artificiais que simulam o processo de aprendizado humano.

Entretanto, no que diz respeito à singularidade humana - aquilo que anima a experiência subjetiva, seja a alma ou o espírito, - observa-se que ela ainda não é passível de programação. Surge então a indagação: as novas tecnologias de IA seriam capazes de experienciar o sensível? Embora não existam respostas conclusivas para essa questão, o filme em análise explora um futuro no qual essa realidade é possível.

Assim, ilustrando a discussão sobre a capacidade das IAs de experienciar o sensível, temos David, a Inteligência Artificial que protagoniza o filme. Após ser programado para amar uma mulher e abandonado por ela, David deseja se tornar um menino de verdade para ser aceito novamente. A ideia é fruto do contato com a história de Pinóquio contada por Mônica, a mulher que o programou e que assume o papel de mãe. Daí podemos divagar desde o que é amar até o que nos diferencia de uma máquina.

Contudo, quando nos propomos a analisar a maneira como o cinema de ficção científica atualiza a estrutura do monomito, alguns cuidados devem ser tomados. Primeiro, entendemos que a estrutura organizada por Campbell (2007) não deve ser considerada como uma estrutura narrativa rígida. O autor deixa claro que nem todos os estágios podem estar presentes em narrativas míticas e que a ordem em que se apresentam pode divergir. Portanto, não é uma fórmula rígida a ser replicada. Segundo que um filme deve falar por si só, mediante os dados que apresenta ao analista.

Para isso, propomos uma abordagem qualitativa, já que a análise do filme parte para a coleta de dados descritivos, que servem como base para a investigação da maneira como o cinema de ficção científica se vale da estrutura do monomito para

mostrar histórias de temas universais. A análise do filme é feita segundo os princípios de abordagem neoformalista (Thompson, 1988), pois eles garantem que o filme levante suas próprias questões.

A abordagem neoformalista não impõe um método rígido de análise, permitindo que as convenções da linguagem narrativa revelem seus significados particulares dentro do filme. Ao propormos uma análise estilístico-narrativa, entendemos a importância dos estudos formalistas da literatura para o cinema, ainda que se trate de uma abordagem neoformalista. Ou seja, Thompson (1988) recorre a conceitos do formalismo, mas não se restringe a uma fórmula prévia de análise. Sua maior influência está em propor análises feitas a partir da descrição dos níveis de significação do objeto, evitando o automatismo da percepção:

O hábito impede-nos de ver, de sentir os objetos; é preciso deformá-los para que o nosso olhar nele se detenha: é esse o objetivo das convenções artísticas. O mesmo processo explica as mudanças de estilo na arte: uma vez aceitas, as convenções facilitam o automatismo, em vez de destruí-lo. (Todorov, 2013, p. 14).

Se olharmos um filme apenas pelas representações estilísticas, podemos ser enganados pelos automatismos de nossa percepção. Mas se olharmos apenas pela estrutura narrativa, deixaremos os elementos estilísticos particulares do cinema de fora. Assim, a análise sistêmica da narrativa fílmica de abordagem neoformalista propõe esmiuçar as partes do filme a fim de deformá-las, ou seja, desvinculá-las da forma total, 'desfamiliarizando' as convenções narrativas e artísticas e expandindo a percepção sobre as diferentes maneiras de narrar do cinema, já que as escolhas estilísticas não implicam em uma fórmula binária, em que um elemento está ou não ali.

Portanto, a narrativa será segmentada em atos, levando em consideração a existência do prólogo, seguindo a própria estrutura do filme. Essa segmentação permite que cada ato do filme levante suas próprias questões, evitando que o filme seja encaixado em uma fórmula rígida de análise.

Um dos objetivos da investigação é averiguar os intertextos da obra, visto que o filme é uma adaptação literária do conto *Superbrinquedos duram o verão todo*, de Brian Aldiss (2001). Mas a intertextualidade não está somente na adaptação. O filme faz citação direta de outras obras, como *As aventuras de Pinóquio. Histórias de uma*

marionete (2022) de Carlos Collodi, além de suscitar questões comuns às convenções do cinema de narrativa clássico, ao gênero de ficção científica e do melodrama. Questões essas a que chamamos de questões de temáticas universais, visto que o gênero da ficção científica, ao abordar o tema da transgressão dos humanos e do seu poder de criação, dialoga com narrativas anteriores ao gênero e que o melodrama se ocupa de questões próprias às relações humanas.

Para entendermos a origem dessas temáticas universais, recorreremos à mitologia e à estrutura do monomito, desenhada por Joseph Campbell (2007). O trabalho do autor foi escolhido pela catalogação do que há em comum na estrutura dos mitos e pela relevância do trabalho para o cinema, conforme abordado na seção 3.2.1.

Contudo, a maneira de contar histórias no cinema é muito particular. Para que a análise faça jus ao meio, é necessário que os recursos estilísticos sejam investigados. Para tal, a decomposição do filme em partes (atos) contribui para analisarmos como a cadeia de eventos é mostrada pela narrativa, em busca das funções e motivações dos elementos estilísticos escolhidos para contar a história.

Essa decomposição permite a expansão da percepção do analista sobre a história a partir da estilística dos filmes, ou seja, da maneira como o diretor opta por mostrar os eventos da história. Mas a dupla temporalidade do filme, da cadeia de eventos, e a pluralidade de discursos da narração, tornam esse processo mais complexo.

Por isso, a distinção entre fábula (história) e *syuzhet* é tão relevante (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005), feita no terceiro e quarto capítulo. Assim, atendendo à dupla temporalidade do filme, decompomos a narrativa em 1) arcos dramáticos da história e 2) a forma com que são mostrados na *syuzhet*. Na segmentação por atos, é possível perceber como a abordagem neoformalista permite que o filme fale por si só, já que cada um dos atos trouxe questões particulares.

Para a análise da estrutura narrativa, utilizaremos os conceitos de Robert McKee (2018) sobre as partes do filme (incidente incitante, *beats*, progressão dos conflitos, clímax e resolução), atentos sempre à forma do filme (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005), ou seja, aos recursos estilísticos que a instância narrativa utiliza para mostrar tais partes.

Entendemos ainda que, mesmo que os caminhos metodológicos da pesquisa levem aos estudos de estilo cinematográfico, sua relevância para o campo da comunicação e cultura é notável:

Estruturar questões de pesquisa a respeito de processos formais como o estilo não é comprometer-se com a crença de que as explicações decorrentes são inteiramente de ordem formal. É perfeitamente possível descobrir que os fenômenos formais que estamos tentando explicar procedem de causas culturais, institucionais, biográficas e de outros tipos. Na verdade, não podemos prever aonde nos levará uma questão sobre estilo. (Bordwell, 2013, p. 19)

Pela perspectiva dos estudos de gênero, pode-se compreender o aspecto dinâmico dessas convenções: para que sejam convenções, precisam ser recorrentes ou pelo menos semelhantes em um grupo de filmes dado seu contexto de produção. Mas se todos os filmes empregassem as mesmas convenções da mesma maneira, recorreriam a uma fórmula narrativa e não a uma forma. A forma comum aos filmes permite que a audiência crie expectativas e levante hipóteses a respeito dos eventos e dos personagens da narrativa.

É importante ressaltar que um personagem, nas concepções neoforalistas, não deve ser analisado apenas quanto à maneira como é representado, mas sim quanto às funções narrativas que desempenha durante a progressão dos eventos. Daí podemos compreender quem são os personagens principais de um filme – que não precisam, necessariamente, ser pessoas. Um lugar pode cumprir muito bem uma função narrativa relevante à trama. Os personagens, principalmente no sistema narrativo clássico, devem ser julgados pelas ações e não apenas pela caracterização.

Por exemplo, sabemos que David é o protagonista em *A.I.* porque a cadeia de eventos gira em torno dele, é ele quem movimenta a progressão dos eventos. Logo, a função que cumpre na narrativa é o que nos permite inferir que ele é o protagonista. Mas, como o cinema mostra - e não apenas narra, os recursos estilísticos utilizados para a caracterização contribuem para a construção da jornada do personagem e para que o espectador crie hipóteses sobre seu destino.

Portanto, a função do protagonista será investigada segundo as funções arquetípicas do monomito, ilustradas pelos excertos dos filmes, para que sejam analisados seus aspectos estilísticos e motivações (composicional, artística, intertextual, realista) (Thompson, 1988, p. 15-28).

O segundo capítulo explora a relevância da Inteligência Artificial para a cultura, destacando conceitos e as diferenças entre máquinas comuns e máquinas inteligentes. Essa distinção é importante, pois as máquinas inteligentes, dotadas de capacidades de aprendizado e adaptação, trazem à tona questões universais, como a definição de humanidade e o que nos distingue das criações artificiais. Essas indagações, frequentemente exploradas ao longo da história, são revisitadas frente às novas tecnologias e refletidas nos produtos culturais contemporâneos.

Tais questões essenciais são amplamente abordadas pela ficção científica, que utiliza a Inteligência Artificial como cenário para discutir temas como consciência, moralidade e identidade. O capítulo contextualiza ainda como a ficção científica representa essas questões e contribui na problematização da interação entre humanos e máquinas inteligentes. Segundo Schatz (1981), como os conflitos dos personagens são construídos contribuem para compreendermos as convenções de gênero, o que ajuda a refletir as ansiedades e esperanças da sociedade em relação às novas tecnologias.

No terceiro capítulo, abordaremos a estrutura narrativa do filme em análise a partir do sistema clássico, explicando termos e conceitos dessa estrutura, como ato dramático, *beat*, cena, incidente incitante e progressão dos conflitos (McKee, 2018). Eles são importantes para a análise estilística, visto que a forma do filme deve levar em consideração a história e a maneira como é representada. Para explicar melhor essa diferença, explicamos também os conceitos neoforalistas de Kristin Thompson (1988) sobre os níveis de significação de um filme.

Quando analisamos um filme, devemos sempre levar em conta as questões de autoria, ou seja, quem dirigiu o filme e se ele apresenta semelhanças com as outras obras do diretor. Ao analisarmos a filmografia de Steven Spielberg, encontramos traços estilísticos recorrentes, como a preferência pelo sistema clássico narrativo e a intertextualidade, que chamou nossa atenção. Por isso, explicamos, também no capítulo 3, como a intertextualidade está presente na obra do diretor.

Assim, tendo elucidado sobre conceitos importantes para a análise, seguimos para as características da estrutura narrativa do monomito, de Joseph Campbell (2007), que serve como uma segunda abordagem para análise da forma do filme. Ao investigarmos a obra de Campbell (2007), nos deparamos com o conceito dos arquétipos, emprestado da psicanálise Junguiana. A fim de entender mais sobre a função dos arquétipos no monomito, recorreremos a obra original (Jung, 2023) e

encontramos a descrição do arquétipo da criança divina, que apresenta semelhanças com a jornada do protagonista do filme.

O quarto capítulo traz a análise do filme segregado pela sua própria estrutura, em atos. Como o filme apresenta o contexto da história através do prólogo, seguimos a segmentação e começamos a análise por ele. O prólogo nos revela as características do narrador, cujo grau de cognoscibilidade é alto. A inserção de letreiros e da narração em voz *over* também demonstra o alto grau de comunicabilidade do narrador.

Cada ato do filme segue a mesma abordagem de análise, levando em conta os eventos dramáticos e os recursos estilísticos utilizados para demonstrá-los. Amparados pela estrutura do monomito, analisamos a jornada do personagem também segundo as etapas dessa estrutura a fim de verificar como são atualizadas no cinema.

No quinto capítulo, abordaremos as funções estilísticas dos elementos que são recorrentes na narrativa e a maneira como contribuem para a caracterização do arco dramático do protagonista. Como a água aparece em momentos importantes da narrativa, analisamos seu significado simbólico a partir dos estudos de Bachelard (2018) sobre a imaginação material.

2. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, CULTURA E HUMANIDADE: O QUE FAZ ALGUÉM HUMANO?

Os avanços no campo da Inteligência Artificial (IA) têm levantado questionamentos sobre suas consequências na cultura contemporânea. Embora seja um campo da ciência relativamente novo, formalizado como disciplina acadêmica em 1956 (Skalfist; Mikelsten; Teigens, 2019, p. 19), as discussões sobre o efeito dessa tecnologia demonstram seu impacto no cotidiano, no trabalho, nos produtos culturais e até na nossa própria concepção de humanidade.

Tais discussões começam a partir da Segunda Revolução Industrial quando, de fato, as máquinas começam a fazer parte do nosso modo de produzir. Com ela, os primeiros computadores são criados, capazes de realizar cálculos matemáticos em uma velocidade impressionante. Os avanços em diferentes áreas do saber nas décadas de 1940 e 1950, seja na própria matemática, engenharia, cibernética e neurologia, confluíram para que cientistas indagassem sobre a possibilidade de criarem um cérebro artificial.

Surgem daí as primeiras indagações e pesquisas sobre a criação de uma Inteligência Artificial, já que o que caracterizaria tal cérebro seria sua capacidade de pensar. Para testá-lo, Alan Turing desenvolve em 1950 o teste de Turing, que consiste na capacidade da máquina de estabelecer um diálogo com um ser humano. Se este não conseguisse distinguir a máquina de um humano, ela teria atingido a capacidade de pensar. Essa foi a primeira proposta levada a sério na filosofia da Inteligência Artificial (Skalfist; Mikelsten; Teigens, 2019, p. 19), visto que o argumento foi suficiente para responder às objeções mais comuns sobre a criação das primeiras Inteligências Artificiais e dar continuidade às pesquisas.

Para criar máquinas inteligentes, o campo da Inteligência Artificial precisou – e precisa, ainda hoje – entender melhor como o cérebro funciona. Nota-se, então, como as Inteligências Artificiais são desenvolvidas à imagem e semelhança de seus criadores; incumbidas com tarefas de raciocínio e percepção, elas são programadas por algoritmos que simulam atividades de cognição humana. A Inteligência Artificial pode ser definida como disciplina acadêmica pela explicação a seguir:

A Inteligência Artificial é uma disciplina científica que utiliza as capacidades de processamento de símbolos da computação com o fim de encontrar métodos genéricos para automatizar actividades perceptivas, cognitivas e

manipulativas, por via do computador. Comporta quer aspectos de psicanálise quer de psicossíntese. Possui uma vertente de investigação fundamental acompanhada de experimentação, e uma vertente tecnológica, as quais, em conjunto, estão a promover uma revolução industrial: a da automatização de faculdades mentais por via da sua modelização em computador. (Pereira, 2003, p. 3)

Dessa forma, o *machine learning*, ou aprendizado de máquina, pode ser dado como exemplo para a transposição de uma das capacidades humanas, de aprender por meio de tentativa e erro (causa e efeito), para o ambiente computacional. Essa capacidade das máquinas é mostrada no filme em análise, conforme abordado na seção 4.2.

Como os parâmetros da programação de David estão correlacionados à capacidade de experienciar emoções, utilizamos o termo *deep learning*, uma subárea do aprendizado de máquina que se caracteriza pelo automatismo do aprendizado, utilizando redes neurais profundas. Esse método reduz significativamente a necessidade de intervenção humana na seleção das características a serem analisadas, uma vez que as redes neurais profundas são capazes de aprender diretamente a partir de dados brutos, extraíndo automaticamente os padrões mais relevantes para desempenhar a tarefa que foi programada.

Como o objeto de análise desse trabalho aborda o tema da evolução de máquinas inteligentes e a maneira como são recebidas pela sociedade, suscita outras questões relevantes para o campo da comunicação e cultura, para além da análise fílmica. Por isso, este capítulo discute as especificidades da Inteligência Artificial, as mudanças nos paradigmas dos estudos culturais balizados por este contexto e a maneira como o cinema de ficção científica tem representado a figura do ciborgue, levando em consideração as principais convenções da ficção científica enquanto gênero cinematográfico para introduzir a narrativa fílmica.

Assim como vemos no filme, o *deep learning* permite que máquinas aperfeiçoem suas funções e respostas com base na análise de grandes volumes de dados, de maneira análoga à forma como os seres humanos adquirem conhecimento e adaptam seu comportamento a novas informações.

Contudo, para entendermos melhor as especificidades dessa tecnologia e suas implicações, é importante destacar a diferença entre máquina, *software* e Inteligência Artificial. Além dessa distinção, há uma segmentação adicional no campo da IA, que divide a Inteligência Artificial em duas categorias: Inteligência Artificial

Estreita (ou IA Fraca) e Inteligência Artificial Geral (ou IA Forte) (Skalfist; Mikelsten; Teigens, 2019, p. 5), as quais serão discutidas a seguir.

Primeiro, é necessário distinguirmos máquinas, *softwares* e Inteligência Artificial. A Inteligência Artificial não é um dispositivo físico em si, mas sim um conjunto de algoritmos ou modelos computacionais programados em um sistema, um *software*, que pode ser executado em máquinas, *hardwares*. Estes, sim, são dispositivos físicos ou mecânicos projetados para realizar tarefas específicas. A Inteligência Artificial, portanto, é a capacidade de uma máquina (*hardware*) em processar, através de programações específicas, “símbolos de forma automatizada e eficiente” (Pereira, 2003, p. 3).

Para exemplificarmos a diferença entre *software* e *hardware*, basta termos em mente um computador. Sua estrutura física (*hardware*), alocada em um gabinete, consiste basicamente em uma fonte de alimentação, uma placa mãe, um processador de dados (*Central Processing Unit*, CPU), memória RAM (memória de acesso aleatório), unidades de armazenamento (disco rígido ou Hard Drive), uma placa de vídeo (*Graphics Processing Unit*, PGU) e ventoinhas para manter o gabinete refrigerado.

Cada um desses componentes processa, armazena e transmite dados. Para que esse processo ocorra, é necessário um sistema operacional (o *software*), que atua como intermediário entre os componentes físicos e as informações e dados processados e transmitidos pela tela do computador.

Essa distinção entre os componentes físicos e o sistema operacional reflete uma questão filosófica central sobre a natureza humana: a separação entre corpo e mente. O computador, ao exigir tanto *hardware* quanto *software* para funcionar, exemplifica de maneira concreta o debate sobre a interação entre o corpo e mente, conhecido como o ‘problema mente-corpo’:

De facto, o computador veio elucidar um problema filosófico de sempre, o da interacção corpo-mente (o “mind-body problem”), em todas as suas versões monistas ou dualistas, com ou sem interacção, com ou sem epifenómenos, etc., porque reconcilia aquelas duas visões: cada uma é afinal um ponto de vista, uma descrição da mesma coisa. (Pereira, 2003, p. 5)

Assim, o funcionamento de um computador serve como uma metáfora para o diálogo contínuo entre as funções físicas e cognitivas dos seres humanos, embora ainda não seja capaz de responder à questão da singularidade do sujeito, da

capacidade de experienciar emoções. Ressaltamos ainda que nem todo *software* é uma Inteligência Artificial. Os *softwares* de sistema, como os utilizados pelos computadores, são códigos criados para comandar o funcionamento do computador. Quando esses *softwares* são desenvolvidos a partir de modelos de aprendizado, são capazes de desempenhar tarefas de Inteligência Artificial, como reconhecimento de fala, tomada de decisão, aprendizado e resolução de problemas de forma autônoma.

Tais capacidades da IA situam-se no âmbito da Inteligência Artificial Estreita. De acordo com Skalfist, Mikelsten e Teigens (2019, p. 5), o objetivo de longo prazo é desenvolver uma IA Geral (ou Forte), capaz de superar os seres humanos em quase todas as tarefas cognitivas. A cada avanço tecnológico, no entanto, desperta no indivíduo um temor diante do desconhecido.

Esse medo, por sua vez, é frequentemente refletido em produtos culturais que expressam possíveis futuros, sendo o gênero da ficção científica (FC) um desses exemplos. Influenciada pela literatura fantástica e gótica, bem como inspirada pela ciência autêntica (Godoy, 1987, p. 82-83), a ficção científica – ainda em sua fase primitiva – começa a explorar esses temas em suas narrativas, antecipando as implicações e dilemas associados à evolução da tecnologia.

Antes mesmo da Inteligência Artificial ser capaz de operar tarefas básicas, como reconhecer objetos e traduzir textos, essas narrativas literárias exploravam temas como a tomada de consciência das máquinas, sua transposição para um corpo biônico ou humano e possíveis rebeliões, sempre trazendo à tona a responsabilidade de seus criadores. Atualmente, a IA é capaz de fazer muito mais do que vencer uma partida de xadrez:

Além das tarefas originais que definem a IA como jogar xadrez, reconhecer objetos em uma foto ou tradução para outros idiomas, os computadores hoje performam infinitas operações “inteligentes”. Por exemplo, o teclado do seu celular se adapta gradualmente a maneira como você digita. O seu celular pode também monitorar o uso de aplicativos e ajustar o funcionamento em segundo plano para economizar bateria. O seu aplicativo de mapa calcula automaticamente a rota mais rápida, levando em consideração as condições do trânsito. Essas são milhares de operações inteligentes, mesmo que não muito glamorosas, que funcionam em celulares, computadores, servidores e outras partes do universo de TI. (Manovich, 2018, p. 2, tradução nossa)¹

¹ Do original: Besides original tasks that defined AI such as playing chess, recognizing objects in a photo, or translating between languages, computers today perform endless “intelligent” operations. For example, your phone keyboard gradually adapts to your typing style. Your phone may also monitor your usage of apps and adjust their work in the background to save battery. Your map app automatically calculates the fastest route, taking into account traffic conditions. There are thousands

Essas operações inteligentes facilitam o cotidiano e tornam os aplicativos e programas que utilizam a IA ainda mais eficientes e acessíveis aos usuários. Desde a publicação do trecho mencionado, há seis anos, é possível observar na prática o constante aprimoramento da Inteligência Artificial. Um exemplo claro é a evolução dos aplicativos de trânsito, cuja funcionalidade em 2018, quando comparada às versões mais atualizadas de 2024, revela avanços significativos em precisão, interface e personalização, tornando essas ferramentas indispensáveis para o dia a dia.

Assim, as ferramentas de Inteligência Artificial se aprimoram, a cada usuário, a cada nova operação que precisam realizar. Atualmente, já é possível utilizar IA para criar imagens a partir de descrições textuais, selecionar e recortar objetos de fotos e vídeos e substituí-los por outros, por meio de sites e programas acessíveis ao público. Esses avanços tornam a tecnologia mais integrada ao cotidiano, oferecendo soluções práticas e criativas que anteriormente eram restritas a especialistas.

A interação com máquinas e *softwares* que possuem habilidades análogas às humanas, como a capacidade de adquirir conhecimento, acessar informações e executar funções previamente programadas, tem impactado significativamente a percepção que os seres humanos têm de si mesmos e de seu papel na sociedade, começando pelo mercado de trabalho. À medida que tarefas, antes realizadas por humanos, como a criação de desenhos ou imagens gráficas, são delegadas a programas de Inteligência Artificial, surge o questionamento sobre quanto tempo levará até que os seres humanos sejam completamente substituídos por essas tecnologias em determinadas funções.

Além disso, outro questionamento frequente é o da capacidade de uma máquina inteligente descartar os seres humanos, ao perceber sua autossuficiência. Seria possível que uma máquina questionasse seus criadores e as funções para as quais foi programada? Tal capacidade dependeria, em última instância, da forma com que ela fosse programada. Caso a programação permitisse essa evolução cognitiva, o questionamento e a possibilidade de descartar os humanos poderiam, em tese, ocorrer:

of intelligent, but not very glamorous, operations at work in phones, computers, web servers, and other parts of the IT universe.

As implicações da questão metafísica são claras. O Homem sente-se ameaçado pela competição da Máquina, quer dizer, pelos seus instrumentos, em sentido lato, e também em desarmonia consigo mesmo, porque em desarmonia com as máquinas que fazem, literalmente, parte de si, isto é, do seu modo de se representar inserido na Natureza. (Pereira, 2003, p. 16)

Enquanto a resposta para essa questão permanece incerta, utilizamos as ferramentas de Inteligência Artificial disponíveis para responder a perguntas mais simples e pessoais, como: ‘qual é a melhor maneira de educar os filhos?’ ‘Qual o método mais eficaz de um exercício físico?’ ‘Como aprimorar o desempenho profissional?’ ‘Qual carreira seguir?’

A procura por respostas nessas tecnologias torna-se uma fonte de orientação em diversas áreas da vida cotidiana, permitindo que indivíduos tomem decisões baseadas em informações cada vez mais personalizadas e precisas.

Com o livre acesso a versões gratuitas de ferramentas de Inteligência Artificial disponíveis na internet, como ChatGPT, Microsoft Copilot, YouChat, Bard/Gemini, Socratic e ChatSonic, tornou-se possível obter respostas sobre conhecimentos gerais, auxílio em projetos ou tarefas, dúvidas relacionadas à tecnologia e consultas sobre atualidades com uma velocidade que, até poucos anos atrás, era inimaginável.

O que antes era transmitido pela tradição oral, e posteriormente pelos livros e pela mídia de massa, agora é disponibilizado online. Para isso, basta estar conectado e saber formular as perguntas adequadas. Estamos passando, “via a etapa marcada pela televisão, do tempo da cultura letrada para a era da cibercultura.” (Rüdiger, 2008, p. 22), conforme aprofundaremos mais à frente.

Assim, se nossa habilidade de solucionar problemas não é mais o fator distintivo de nossa humanidade, surge a questão fundamental: o que nos torna verdadeiramente humanos? Esse questionamento nos leva a refletir sobre aspectos como consciência, criatividade, empatia e a capacidade de refletir sobre nossa própria existência, características que, até o momento, permanecem exclusivas à experiência humana.

O objetivo aqui não é fornecer uma resposta definitiva sobre o que define nossa humanidade, mas sim explorar como a cultura busca abordar essa questão por meio de narrativas que investigam a relação entre homem e máquina, entre criador e criatura. Essas representações culturais refletem nossas preocupações e esperanças quanto ao avanço da tecnologia, além de questionarem os limites entre o artificial e o humano.

Assim, perante uma perspectiva pessimista sobre as novas tecnologias do século XX, surgem argumentos que sugerem uma crise de identidade humana, marcada por uma suposta perda de essência diante da crescente presença tecnológica:

A sociedade passa hoje por um processo de maquinização, a nossa era é cada vez mais tecnocientífica: isso ninguém negará. Os projetos que trabalham nesse sentido e que, para tanto, apóiam-se naquelas bases e ideais, todavia, não possuem qualquer certificado de garantia em relação a seus efeitos, até porque se deixaram contaminar demais por elas, sucumbindo no mito, senão na propaganda, como nos convencem tantos estudos. [...] Dentro desse contexto, o homem pode bem estar em vias de se tornar uma figura em risco de desaparecimento num futuro longínquo. (Rüdiger, 2008, p. 13)

Essa reflexão aponta para a necessidade de investigar as estruturas do imaginário coletivo, uma vez que esses anseios estão presentes nos produtos culturais cujos discursos são dominados por paradigmas metafóricos (Felinto, 2003, p. 182), refletindo expectativas e receios acerca das novas tecnologias. O imaginário, por sua vez, fornece pistas sobre questões fundamentais da nossa existência e sobre nossa organização enquanto sociedade.²

O interesse pelas estruturas do imaginário no campo da comunicação acontece a partir do paradigma culturológico, inaugurado pela obra de Morin (2002). A teoria culturológica introduz o pensamento a respeito da relação entre a análise estrutural da mensagem e os valores propagados na mídia, em detrimento da análise de conteúdo e das abordagens empírico-quantitativas da *Communication Mass Research*: “Nos estudos franceses - pelo menos numa primeira safra pioneira -, o foco afasta-se da mídia e dos destinatários para se concentrar na questão de um novo imaginário cultural resultante da comunicação de massa” (Temer, 2004, p. 94).

Com as novas tecnologias do século XX, a produção cultural passa a ser reproduzida em grande escala nos meios de comunicação de massa. Assim, alguns teóricos da escola francesa voltam seu olhar para o paradigma culturológico, investigando os conteúdos dos produtos culturais em detrimento dos estudos apenas

² Não se pretende, com este trabalho, abarcar a complexidade do conceito. No entanto, como propomos a leitura dos níveis de significação do filme apoiada pela obra de Bachelard (2003), é fundamental pontuar que, de acordo com Felinto (2003), a partir da obra de Bachelard, o imaginário passa a ser entendido como um fundamento do pensamento humano, “Suas produções – o mito, o sonho, a fantasia – são redimidas inclusive como forma de conhecimento.” (Felinto, 2003, p. 169)

sobre a recepção de tais produtos. A teoria culturológica sugere, portanto, uma sociologia da cultura para abordar os acontecimentos e as crises que se instalam na sociedade.

Dado o contexto das primeiras investigações sobre os conteúdos da cultura de massa, Morin (2002) observa ainda que, em uma cultura onde a técnica permite mais conforto e tempo livre, aliviando trabalhos penosos e diminuindo a dependência dos eventos da natureza, cresce a insatisfação pessoal e a volatilidade das relações. Segundo Morin (2002), a destituição do indivíduo em certas funções da comunidade que davam propósito e função no coletivo, deixa um vazio que procura ser preenchido por um resgate falho às estruturas míticas nos produtos culturais. Ainda que a análise de Morin seja sobre o século XX, é possível perceber que, no cenário atual, dado pelas novas tecnologias, ainda ressoam tais questões:

A fisionomia da era da tecnocultura se apresenta, assim, como um paradoxal combinação entre o novo e o arcaico, a origem e o futuro, o material e o espiritual, o tecnológico e o teológico. (Felinto, 2003, p. 186)

A tentativa de resgate a tais estruturas míticas, portanto, não é exclusiva da cultura de massa do século XX, é um processo intrínseco à natureza humana que se adapta aos novos contextos socioculturais, como o da criação de máquinas inteligentes e seus efeitos na era da informação (Castells, 2005), uma era em que a internet transforma a estrutura econômica, social e cultural das sociedades. Para o autor, ela é marcada pela centralidade da informação e do conhecimento como fontes principais de produtividade e poder.

A questão é que, neste novo cenário, em que o acesso à informação se encontra pulverizado em meios digitais, “conhecimento não é informação, muito menos aquele que se encontra em estado numérico (digital)” (Rüdiger, 2008, p. 22).

Por isso, concordamos com Rüdiger (2008) quando dá preferência pelo termo ‘cibercultura’ para explicar as práticas culturais e os fenômenos que emergem do ambiente digitalizado. O autor defende ainda que, por mais que a informação seja de fácil acesso, a informatização traz alienação, tanto sobre o funcionamento das novas tecnologias quanto sobre o que explica a existência.

Assim, o novo cenário de inovações e avanços tecnológicos baliza os estudos culturais, resultando no conceito de cibercultura:

Resumindo, a cibercultura poderia ser definida descritivamente como o conjunto de fenômenos de costumes que nascem à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática da informação. (Rüdiger, 2003, p. 226.)

O autor observa ainda que as estruturas de sentido do século XX continuam sendo agenciadas pela cultura de massa, o que muda no novo século é apenas o cenário, agora mais *high-tech* (Rüdiger, 2003, p. 27).

Contudo, o novo cenário, caracterizado pela evolução das tecnologias da informação e comunicação, exerce um impacto profundo na cultura que deve ser considerado. Essas novas mídias transformam a maneira como os produtos culturais são disseminados e consumidos; A proliferação dos meios de comunicação e a segmentação da audiência promovem um consumo mais individualizado, como indicam fenômenos como a TV a cabo e a internet. Assim, os equipamentos e dispositivos que permitem a reprodução dos conteúdos midiáticos influenciam, portanto, a maneira como tais produtos são agenciados e distribuídos. Por isso, Lúcia Santaella (2003) propõe um conceito que demarca a transição entre a cultura de massas e a cibercultura, a cultura das mídias:

Ela não se confunde nem com a cultura de massas, de um lado, nem com a cultura virtual ou cibercultura de outro. É, isto sim, uma cultura intermediária, situada entre ambas. Quer dizer, a cultura virtual não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de “cultura das mídias”. Esses processos são distintos da lógica massiva e vieram fertilizando gradativamente o terreno sociocultural para o surgimento da cultura virtual ora em curso. (Santaella, 2003, p. 24)

Observamos ainda que a mudança de cenário, agora mais *high-tech*, se dá também na maneira de representar as figuras do imaginário. Assim, o que antes era abordado, por exemplo, em histórias fantásticas e místicas pela figura do *Golem*³ - um monstro criado a partir do barro e dotado de inteligência, animado por feitiços ou forças sobrenaturais - passa a ser representado por máquinas em forma humana, criaturas sintéticas construídas com fios e animadas por algoritmos e correntes elétricas:

A ficção científica vem explorando a figura dos ciborgues como uma síntese de partes artificiais e orgânicas através de comparações entre o ser humano

³ O Golem é o homem de barro que ganha vida através de palavras sagradas inscritas em seu corpo. A figura foi adaptada para diferentes contextos, mas a mais conhecida é do Golem de Praga, criada por um rabino para proteger a comunidade judaica de perseguições no século XVI. Ver mais em *Der Golem*, de Gustav Meyrink (1986).

e a máquina. Nessas representações, surgem discussões filosóficas sobre temas como livre-arbítrio, moralidade, sentimentos e emoções, etc. (Cruz, 2013, p. 68)

Até onde essas máquinas poderiam chegar? Seriam capazes de se reproduzir, criar ideias originais ou até mesmo se rebelar contra seus criadores humanos? Tais questionamentos são amplamente explorados pelo gênero da ficção científica, que, partindo da literatura, expandiu-se para as telas do cinema. Através de histórias que lidam com o potencial e os riscos da Inteligência Artificial, essas narrativas abordam cenários futuros e dilemas éticos sobre o controle, a autonomia e os limites entre o homem e a máquina:

Abrindo-se, pois, para multiplicidades e hibridismos, a ficção científica passa, de subgênero da cultura de massa, à narrativa por excelência da subjetividade homem-máquina, já que as novas técnicas de informação e comunicação, funcionando como próteses (extensões de nossos sentidos), têm oferecido ao homem contemporâneo um novo ambiente para integração com a máquina. Nessa perspectiva, o gênero ficcional vem ganhando respeitabilidade no espaço acadêmico por exercitar, a partir de mudanças nas esferas da subjetividade e do espaço-tempo, a curiosidade e o deslumbramento relativo a seres e mundos desconhecidos, como estratégias de problematização de nossa própria humanidade (Castro, 2007, p. 38)

Colocando em contraste o poder e a limitação do homem enquanto seres capazes de criar, a ficção científica oferece uma nova perspectiva sobre o desejo humano de transcender as barreiras impostas pela natureza. Nesse contexto, o tema da transgressão torna-se recorrente no gênero, que aborda o que poderia acontecer se superássemos tais limitações. Através de suas narrativas, a FC questiona as consequências éticas e existenciais de tais avanços, frequentemente abordando os riscos inerentes aos desafios do rompimento das barreiras entre o natural e o tecnológico:

Os discursos ciberutópicos apontam para esse desejo de transcendência, para essa vontade de um retorno a um tempo paradisíaco (como cria Benjamin em relação às imagens da modernização), onde as contradições – sociais, políticas, econômicas, naturais, etc. – se desfazem em uma reconfortante síntese mística. (Felinto, 2003, p. 184)

Essa discussão remonta às mitologias e lendas antigas, como o mito de Prometeu, e se intensifica à medida que a ciência progride. A criatura monstruosa de Mary Shelley (2021), por exemplo, é frequentemente citada em artigos e pesquisas que investigam o tema da Inteligência Artificial na cultura, sendo a criatura um exemplo

paradigmático da primeira a escapar do controle de seu criador, o Dr. Frankenstein. Todas essas narrativas refletem a tentativa humana de entender quais as possíveis consequências do aprimoramento de suas próprias criações tecnológicas.

O filme em análise, por exemplo, traz como evolução da Inteligência Artificial a capacidade de amar. Não seria essa a nossa maior habilidade enquanto seres humanos? Segundo Maturana (2014), essa capacidade é, não apenas biológica, mas também fundamental para a construção de nossas relações interpessoais. O amor, portanto, transcende a mera emoção, constituindo-se como um elemento essencial para a convivência e a interação social, moldando nossas experiências e interações com os outros:

Então, nós somos animais dependentes de um viver no qual essas condições se deem [o linguajar e o emocionar juntos] - tanto do ponto de vista das relações como do ponto de vista da fisiologia. Nós temos uma fisiologia dependente do amor. (Maturana, 2014, p. 54)

Ao contar a trajetória de uma criança robô em busca do amor materno, o filme levanta essa questão, visto que a promessa é criar um ser capaz de amar, de sonhar. Esse novo ser seria dotado de uma rede simbólica que extrapola o campo da razão. Ele seria capaz de lidar com o desconhecido, assim como nós, humanos, tentamos lidar há tanto tempo.

Essa sempre foi uma questão para a humanidade, lidar com o desconhecido. Criando mecanismos para explicá-lo ou aceitá-lo. Mas uma coisa que nunca é explicada é nossa capacidade de acreditar naquilo que não vemos. E David, o protagonista do filme em análise, tem essa capacidade. O amor em David foi programado, faz parte de sua constituição, assim como, segundo Maturana (2014), a capacidade de amar é parte de nossa biologia humana.

A diferença é que, mesmo que David não receba amor de volta, sua natureza permanece a mesma. Ele continua fiel ao seu propósito. Isso não acontece com a nossa capacidade, já que, segundo Maturana (2014, p. 54), crianças criadas em ambientes sem afeto apresentam doenças psicossomáticas e comportamentos diferentes daqueles esperados se tivessem crescido em um ambiente afetivo.

Assim, na narrativa fílmica, a corporação consegue replicar no robô uma série de habilidades humanas; no entanto, aquilo que é intrinsecamente humano – o livre-arbítrio – parece não estar presente. O robô foi projetado para seguir uma

programação rígida, à qual permanece fiel ao longo de toda a trama, independentemente dos desafios e das complicações que surgem no decorrer dos eventos.

Essas questões fundamentais permeiam não apenas narrativas ficcionais, mas também pensamentos filosóficos e teorias científicas, e, quando não encontram explicações satisfatórias, frequentemente se deslocam para o campo da religião. A busca por respostas sobre a essência da humanidade e a experiência do amor, por exemplo, pode ser vista como uma tentativa de compreender nosso lugar no universo, algo que a religião tradicionalmente aborda.

No filme, mesmo quando David se depara com a realidade de sua condição como um robô, ele continua a acreditar na possibilidade de se tornar um 'menino de verdade' por meio da intervenção da Fada Azul. Essa crença não apenas representa uma forma de esperança e fé, mas também evoca a ideia de que, assim como muitas tradições religiosas, a narrativa oferece um sentido de transcendência e a busca por algo maior, mesmo diante da limitação imposta pela sua natureza artificial. Portanto, a crença de David se insere como algo que tenta dar sentido à sua experiência, e pode ser entendida como uma explicação simbólica para suas aspirações e anseios.

Tais indagações sobre o que nos define como humanos são uma constante em nossos produtos culturais desde tempos mais remotos. Não importa quantas respostas sejam propostas; a pergunta persiste: o que faz de nós humanos? Contudo, essa discussão se torna ainda mais relevante à medida que os avanços no campo da Inteligência Artificial impactam nossa percepção de nós mesmos.

Com o avanço dessa tecnologia, surgem questionamentos sobre o papel do ser humano e os efeitos das inovações no campo da IA: para alguns, o destino da humanidade é sombrio, enquanto para outros, a Inteligência Artificial é mais uma técnica a ser integrada ao nosso cotidiano.

Independentemente das expectativas em relação ao futuro, o cinema tem explorado essas questões, retratando diferentes possibilidades através da figura do ciborgue, agora dotado de consciência, que será apresentada a seguir.

2.1 Ciborgues e robôs inteligentes no cinema

A figura do ciborgue surge ancorada em representações mais antigas, como a dos robôs e autômatos. Apesar de existir uma diferença fundamental entre ciborgues

e robôs, é válido ressaltar como a ideia de servos mecânicos povoa o imaginário da humanidade antes mesmo de adentrarmos nessa distinção:

Muitas mitologias antigas e religiões mais modernas incluem pessoas artificiais, como os servos mecânicos construídos pelo deus grego Hefesto (Vulcano para os romanos), os golens de argila da lenda judaica e os gigantes da lenda nórdica, e Galatea, a estátua mítica de Pigmaleão que ganhou vida. Desde cerca de 400 aC, os mitos de Creta incluem Talos, um homem de bronze que protegia a ilha dos piratas (Skalfist, Mikelsten; Teigens, 2019, p. 102)

Histórias como as mencionadas acima destacam o desejo humano de criar seres capazes de desempenhar funções específicas, atuando como facilitadores do cotidiano, desde o início da civilização. Tais narrativas refletem também os anseios perante as consequências dessa criação. A transgressão da condição humana enquanto criatura, tema recorrente em mitos e religiões, é frequentemente evocada, tanto em mitos ocidentais quanto orientais⁴, para questionar se a habilidade humana de criação pode se equiparar à do Criador, e quais seriam as consequências dessa transgressão. Por isso, exploramos o diálogo entre a narrativa filmica e o mito da criatura no cinema neste trabalho, examinando como essas representações podem ser atualizadas na cultura contemporânea, dentro do recorte do cinema de ficção científica proposto pelo objeto em análise.

Com o advento da segunda revolução industrial, novas tecnologias são incorporadas ao sistema produtivo, trazendo consigo não apenas inovação, mas também ansiedades e temores sobre as consequências dessa transformação. O receio de que os seres humanos pudessem ser substituídos pelas máquinas e de que essas criações se tornassem incontroláveis começa a refletir nos produtos culturais.

Desde *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, um dos primeiros filmes a abordar o papel das máquinas na sociedade, o cinema tem proposto diferentes cenários para o destino das criações tecnológicas. Em *Metrópolis* (1927), a figura da máquina humana é criada para controlar os trabalhadores e reforçar o poder da elite, servindo como uma metáfora para os receios da sociedade em relação à automação e à alienação do trabalho.

A década de 1920 também marca o surgimento da palavra robô, introduzida pela primeira vez na peça de teatro *R.U.R - Rossum's Universal Robots*, de Karel

⁴ Ver mais em *Inteligência Artificial: A Quarta Revolução Industrial* (Skalfist, Mikelsten; Teigens, 2019, p. 124)

Čapek. O termo foi criado para designar uma nova classe de trabalhadores artificiais fabricados para desempenhar tarefas antes realizadas por humanos (Skalfist, Mikelsten; Teigens, 2019, p. 104). A diferença fundamental entre robôs e a figura do ciborgue surge na tentativa de utilizar tecnologia para aprimorar capacidades humanas. Enquanto o robô é inteiramente artificial, o ciborgue representa a fusão do biológico com o mecânico, indo além da função inicial de executar tarefas, mas com o objetivo de expandir as capacidades humanas. Conforme argumenta Tadeu (2009), o ciborgue não é simplesmente um autômato; ele é criado a partir da biomecânica e da eletricidade, mas busca transcender os limites da condição humana:

Os ciborgues vivem de um lado e do outro da fronteira que separa (ainda) a máquina do organismo. Do lado do organismo: seres humanos que se tornam, em variados graus, “artificiais”. Do lado da máquina: seres artificiais que não apenas simulam características dos humanos, mas que se apresentam melhorados relativamente a esses últimos. (Tadeu, 2009, p. 11)

Portanto, o ciborgue representa uma mudança no imaginário da ficção científica, passando de um papel de servo ao da ampliação das habilidades humanas. Essa mudança reflete também a forma como a sociedade passou a conceber o papel da tecnologia, não só mais como uma ameaça de substituição, mas também como um meio de aprimoramento.

Apesar do pessimismo frente às novas tecnologias, as inovações no campo da IA oferecem a possibilidade de aprimoramento e superação humana. Seja por meio de próteses tecnológicas ou de técnicas que promovem o aprimoramento físico,⁵ o ser humano tem se aproximado da concepção do corpo como uma máquina. Segundo Donna Haraway (2009), isso marca o início da era do ciborgue em nossa sociedade:

A era do ciborgue é aqui e agora, onde quer que haja um carro, um telefone ou um gravador de vídeo. Ser um ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa pele ou com quantas próteses nosso corpo contém. Tem a ver com o fato de Donna Haraway ir à academia de ginástica, observar uma prateleira de alimentos energéticos para *bodybuilding*, olhar as máquinas para malhação e dar-se conta de que ela está em um lugar que não existiria sem a ideia do corpo como uma máquina de alta performance. (Kunzru, 2009, p. 23)

⁵ Ver mais em Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX (Haraway, 2009, p. 33 - 118)

Assim, a nova conceituação da ciência sobre o corpo humano como máquina a ser otimizada promove a intersecção entre o biológico e o tecnológico, sugerindo também a possibilidade de transição da condição de criadores para a de criaturas, por meio da realização de tais aprimoramentos. Emerge daí, na medida em que cresce o sentimento de maquinização da vida social, a figura do ciborgue, o primeiro sinal do pós-humano, segundo Rüdiger. O autor afirma que:

O ciborgue se tornou metáfora para dar conta do conflito entre tecnocracia do controle e uma tecnocultura libertária, conforme se consagra no Manifesto, de Donna Haraway. Por outro lado, a própria figura passou a ser objeto de ponto de vista reflexivo no plano mais imediato, como indicam filmes de relativo sucesso, como *Robocop* (Rüdiger, 2008, p. 70)

Assim, as formas de representar do cinema exploram inúmeras possibilidades para dar vida à figura do robô inteligente. Essas histórias costumam abordar questões sobre propósito, identidade e autoconsciência, criador e criatura, livre-arbítrio, moral, bem como os limites entre a integração homem-máquina. O cinema tem retratado robôs e ciborgues de formas variadas, indo desde criaturas ameaçadoras até figuras humanizadas e empáticas, refletindo as ansiedades e esperanças da sociedade contemporânea:

Essas obras sobre ciborgues retratam a desconfiança da sociedade em relação ao desenvolvimento tecnológico, suas implicações bélicas e ameaçadoras ao livre-arbítrio. (Cruz, 2013, p. 69)

Filmes como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), de Stanley Kubrick, *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, *WestWorld* (1973), de Michael Crichton (recém adaptado, em 2016, como série, por Jonathan Nolan e Lisa Joy) são alguns dos que trazem o tema da superação da humanidade pelas máquinas criadas, revelando o pessimismo perante a nova tecnologia.

Além deles, citamos alguns outros títulos que abordam o mesmo tema, destacando a ascensão das máquinas sobre os seres humanos: *O Exterminador do Futuro* (1984), de James Cameron, *Ex Machina* (2014), de Alex Garland, *Transcendence: A Revolução* (2014), de Wally Pfister, *Upgrade* (2018), de Leigh Whannell, *Her* (2013), de Spike Jonze, e *Alien: Covenant*, também de Ridley Scott. Nesse último, há o destaque para o personagem do androide que também se chama

David⁶, sobrevivente da missão criada para explorar as origens da raça humana, mostrada no filme anterior da saga, *Alien: Prometheus* (2012).

Mas existem ainda os filmes que retratam a figura do robô de maneira - se não otimista - mais próxima do que seria um herói, destacando a busca por humanidade e integração, como *Chappie* (2015), de Neill Blomkamp, e *O Homem Bicentenário* (1999), de Chris Columbus. O último é também baseado em um conto homônimo de Isaac Asimov, evidenciando a profunda influência da literatura no gênero cinematográfico.

Observamos que, embora nem todos os filmes citados nos parágrafos anteriores sejam adaptações de obras literárias, foi a literatura de ficção científica que primeiro indagou sobre o futuro de máquinas conscientes, principalmente a partir do período sincrético, em 1958 (Otero, 1987).

Vendo bem, as obras de ficção científica são filtros que nos atravessam a consciência. Os fenômenos de indústria cultural são, entre outras coisas, formas através das quais a sociedade treina ou prepara seus sujeitos, nós: as criaturas da indústria cultural, para enfrentar os desafios não apenas do presente, mas do futuro. (Rüdiger, 2008, p. 31)

A influência pode ser vista não só pela temática, mas na maneira de caracterizar os mundos distópicos. Assim, os livros e contos de Isaac Asimov, H.G. Wells, William Gibson, Arthur C. Clarke (autor de *Uma Odisseia no Espaço*) e de Philip K. Dick (autor do conto que inspirou *Blade Runner*), tem adaptações para o cinema e são de grande influência para o gênero cinematográfico:

A literatura já havia ilustrado os perigos da tecnologia ou em seu frenesi destrutivo ou em sua tentativa de simular os humanos em obras como *Frankenstein* de Shelley (1983), *The Bell Tower*, de Melville (1961) e *O homem de areia* de Hoffmann (1982). O cinema já havia também mostrado a relação perigosa entre homem e máquina em filmes como as diversas versões de *Frankenstein* por diferentes diretores desde 1910, *Metrópolis* de Fritz Lang, ou em 2001, *uma odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick. (Cruz, 2013, p. 73)

Para além do tema, a maneira com que uma história é mostrada pelo cinema pode revelar aspectos significativos do imaginário da época em que é realizada. Mesmo que dois filmes sejam inspirados em uma mesma obra literária, o momento

⁶ A origem hebraica do nome traz o significado 'amado' ou 'querido'. No cinema hollywoodiano, é frequente o uso de nomes que contribuem para a caracterização dos personagens, recurso emprestado da literatura.

histórico em que são produzidos exerce uma grande influência sobre as representações estilísticas e o contexto em que a diegese é mostrada.

Um exemplo claro dessa influência do contexto de produção é a adaptação do romance de H.G. Wells, *Guerra dos Mundos*. Adaptado duas vezes para o cinema, uma em 1953 (dirigido por Byron Haskin) e outra em 2005 (dirigido por Steven Spielberg), cada adaptação traz os aspectos culturais particulares de suas respectivas épocas e dialoga com o contexto sócio-político em que foram feitos.

Enquanto a primeira versão dialoga com a Guerra Fria, a segunda explora o contexto do pós-11 de setembro, da guerra ao terror. Além disso, a diferença entre os aspectos estilísticos e os recursos para produção cinematográfica disponíveis em cada época fornece material relevante no campo dos estudos da cultura:

A nossa era caracteriza-se pela imagem, e como tal, a arte vai refletir essa característica, não somente a incluindo em sua temática como também a incorporando em sua própria estrutura. A arte contemporânea desprovê a mitologia urbana criada pelos meios de comunicação do seu fator alienante. (Cruz, 2013, p. 72)

Sendo assim, os filmes de ficção científica, que especulam sobre o futuro, podem refletir o contexto sociopolítico em que foram produzidos, possibilitando comparações entre os eventos ficcionais e os problemas do presente, como demonstram diversas análises de obras cinematográficas, especialmente nos gêneros da ficção científica e do terror.

Um exemplo desse tipo de análise é o artigo *Immigrants, Aliens and Extraterrestrials: Science Fiction's Alien "Other" as (Among Other Things) New Latino Imagery*, de Charles Ramírez Berg (2012). O autor busca responder à questão da representação dos alienígenas nos filmes de ficção científica *hollywoodianos*, investigando se esses seres estão associados ao imaginário latino no cinema norte-americano e o que a introdução de um 'alienígena amigo', a partir da década de 1970, significa. Berg propõe que "os filmes preenchem uma função mítica cultural importante ao fornecer espaço para uma reflexão inconsciente a respeito da 'questão' dos imigrantes" (Berg, 2012, p. 402, tradução nossa).⁷

Em análises desse tipo, o pesquisador busca compreender as razões por trás da mudança na representação de determinados personagens, ancorando a

⁷ Do original: these films fulfill an important mythic-cultural function by providing a cinematic arena for the unconscious reflection on the "immigrant "question.

investigação no contexto geopolítico. Na análise de Berg (2012) o arquétipo do inimigo é substituído pelo do aliado, refletindo transformações socioculturais. Mesmo que, em alguns casos, o arquétipo possa recair no estereótipo, o artigo exemplifica como as narrativas fílmicas podem ser analisadas para revelar aspectos sociais e culturais.

Independentemente de tais representações serem intencionais ou não, análises como essa revelam o poder das histórias de ficção em ressoar com o contexto em que são produzidas. É quase inevitável que o espectador traga para sua própria realidade os elementos das histórias que acessa. Mesmo em filmes sobre invasões alienígenas, por exemplo, o público – ou o analista – pode se identificar com questões levantadas pela história.

No caso dos robôs, personagens que buscam aceitação no mundo dos humanos – seja por meio da força ou do afeto – evocam uma identificação natural do público com sentimentos de rejeição e exclusão. A empatia gerada por essa identificação surge da capacidade do espectador em se colocar no lugar do outro.

Entretanto, quando trazemos a discussão da aceitação de seres artificiais para a realidade, a questão que colocamos é: seríamos igualmente empáticos com as IAs do mundo real? Essa indagação é explorada no filme em análise, assim como em outros produtos culturais que abordam as possíveis interações entre humanos e máquinas. Essas obras levantam questionamentos sobre a capacidade humana de estender empatia a seres artificiais, destacando o impacto emocional e ético de tais interações em especulações sobre um futuro marcado pela convivência entre humanos e IAs.

Como o filme em análise pertence a um grupo de filmes menor e não tão corriqueiros, que abordam a Inteligência Artificial por um viés aparentemente menos pessimista, em que o protagonista não quer rebelar-se contra os humanos, investigaremos a seguir as convenções de gênero segundo a identificação proposta por Schatz (1982).

2.2 Ficção científica em *A.I.*: Convenções de gênero, tema e relação com a mitologia

Para contextualizar melhor o filme em análise nos estudos de gênero e no tema em discussão, exploraremos as características do cinema de ficção científica,

considerando o contexto diegético da narrativa e os conflitos do protagonista, além de sua possível relação com a mitologia.

Uma vez que “podemos considerar ficção científica todo o relato que efabula ou especula sobre mundos e acontecimentos possíveis a partir de hipóteses logicamente verossímeis” (Nogueira, 2010, p. 29), entendemos que o universo apresentado por uma obra do gênero deve manter a verossimilhança a partir das leis que estabelece em sua relação causal. Essas hipóteses devem ser sustentadas de forma racional e são reforçadas ou não pelas convenções de gênero.

Fortemente influenciada pela literatura, a ficção científica é um gênero cinematográfico que procura dialogar com o pensamento científico, incorporando inovações tecnológicas e especulações sobre o futuro da humanidade. Seus recursos estilísticos variam de acordo com as escolhas dos diretores, mas é comum que, na tentativa de criar mundos distópicos, os cineastas integrem elementos de diferentes culturas e contextos sociais na caracterização do futuro.

Ainda dentro desse hibridismo, a ficção científica pode mesclar convenções de outros gêneros cinematográficos, como aventura, ação, horror ou guerra. Isso acontece pois:

As etiquetas de gênero, na verdade, dizem respeito mais frequentemente ao conteúdo do que ao estilo: fantasia, ficção científica, romance, faroeste, *kung-fu*, policial, espionagem por exemplo, baseiam-se no contexto histórico ou nas peripécias da história e não na maneira como são mostrados. Não obstante, o estilo importa. (Jullier; Marie, 2009, p. 65-66)

Assim, para identificação mais precisa de um gênero, Schatz (1981) propõe olhar para os personagens e para os conflitos que vivem em vez de concentrarmos a análise nas características e nos conflitos do mundo que habitam, visto que o contexto social pode ser compartilhado por diferentes gêneros.

No caso dos filmes de ficção científica, por exemplo, que especulam sobre acontecimentos futuros, observamos que os protagonistas podem passar por diferentes tipos de conflitos, sem comprometer as convenções narrativas do gênero. Logo, a forma como os personagens absorvem os conflitos do ambiente ou da comunidade são importantes para entendermos melhor um filme e seu sistema formal.

Segundo Schatz (1981, p. 28 – 29), os protagonistas podem ser de um espaço determinado ou indeterminado. Os protagonistas cujo espaço é determinado contestam a ordem instaurada, como no caso da grande maioria dos filmes do gênero

policial e *western*.⁸ Já os de espaço indeterminado não lutam pelo controle do ambiente, mas sim para alinhar sua visão e valores com a comunidade ou com os personagens que representam, como os filmes pertencentes ao gênero do melodrama. (Schatz, 1981, p. 28 – 29).

As convenções de gênero são importantes, pois ajudam o processo mental do espectador, levando-o a elaborar hipóteses a respeito dos eventos e destino dos personagens com base no gênero em que o filme se enquadra. No entanto, o fato de um filme ser colocado pela indústria dentro de um determinado gênero não impede que ele apresente traços característicos de outros gêneros. Pelo contrário, a mistura dessas convenções é um recurso interessante para enriquecer a narrativa e instigar o espectador.

Quando um filme de um gênero não segue todas as convenções à risca, leva o espectador a questionar suas próprias hipóteses, prendendo sua atenção para entender o que vai acontecer ali. Se todos os filmes seguissem exatamente as mesmas convenções (sejam de gênero ou de estilo), o interesse pelo filme seria extremamente reduzido.

Esse aspecto pode ser melhor exemplificado na obra em análise, *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*, de Steven Spielberg. Embora exista um contexto futurístico verossímil típico dos filmes de ficção científica (FC), ele apresenta traços do melodrama, uma vez que o espaço (entenda espaço por contexto social e político) para o protagonista não é determinado. O protagonista, David, busca adequar-se aos valores da família humana que o acolhe, o que é típico do melodrama.

Em oposição ao que é mais comum nos filmes do gênero da FC, em que as inteligências artificiais apresentam conflito com o espaço e com os humanos, o filme em análise propõe a reconciliação entre a nova tecnologia capaz de amar e uma humanidade falha, em seus valores e morais:

Em última instância, reconcilia-se humanidade e maquinismo, em vez de encenar seu conflito, como ocorre na maior parte dos filmes do gênero devedores dos esquemas de Hollywood. (Rüdiger, 2003, p. 132)

⁸ Segundo Schatz, em ambos os gêneros o “[...] detective-herói ativa os conflitos culturais inerentes ao seu espaço. Suas ações podem resolver imediatamente o conflito social, mas a comunidade permanece basicamente sem mudanças.” (Schatz, 1981, p. 129 – 130, tradução nossa); Do original: the detective-hero activates the cultural conflicts inherent within his social milieu. His actions may resolve some immediate social conflict, but the community itself remains basically unchanged.

Assim, compreendemos o filme como uma obra de ficção científica com elementos de melodrama, pois a jornada do protagonista acontece em um contexto plausível que especula sobre o futuro (típico da ficção científica), enquanto envolve sua busca emocional, de tentar realizar o amor pela mãe. Esse elemento emocional, marcado por certo sentimentalismo, reflete as características do melodrama. Incorporar traços do melodrama a outros gêneros é característica recorrente na obra do diretor, que será analisada em maior profundidade na seção 3.1.

O melodrama é uma das vias da fabulação, segundo Ismail Xavier (2003, p. 85). A ele, soma-se as duas outras vias, a do realismo moderno e da tragédia clássica. Ademais, o melodrama é a via mais popular e rotineira nas ficções dos meios de comunicação de massa:

[...] ao melodrama estaria reservada a organização de um mundo mais simples em que os projetos humanos parecem ter a vocação de chegar a termo, em que o sucesso é produto do mérito e da ajuda da Providência, ao passo que o fracasso resulta de uma conspiração exterior que isenta o sujeito de culpa e transforma-o em vítima radical. (Xavier, 2003, p. 85)

Sendo assim, a narrativa explora a trajetória de um personagem que enfrenta conflitos internos, levantando tanto questões sentimentais como morais, sendo a última característica do gênero de ficção científica, já que: “No cerne da ficção científica está, por isso, muitas vezes, um questionamento das consequências dos avanços tecnológicos e científicos sobre o destino da humanidade.” (Nogueira, 2010, p. 29).

No filme, esse questionamento é apresentado logo no início do filme: os humanos serão capazes de amar a criança-robô? Essa indagação é feita por uma das cientistas ao criador de David, levantando uma das questões morais centrais do filme que são aprofundadas na seção 2.3.

Portanto, os conflitos de *A.I.* (2001) giram em torno dos valores, das atitudes e das ações do personagem principal em um ambiente do qual o protagonista quer fazer parte, aproximando-o do melodrama, mesmo que pertença ao gênero da ficção científica:

Os primeiros [gêneros de espaço indeterminado e civilizado] tendem a lançar um casal ou unidade familiar com uma atitude instável em um microcosmo representativo da sociedade americana, de modo que seu "acoplamento" emocional e/ou romântico reflita sua integração em um ambiente estável. Os últimos [gêneros de espaço determinado e contestado] tendem a lançar um

homem individualmente violento e de atitude estática em um meio predeterminado e familiar para examinar as forças opostas que disputam o controle. (Schatz, 1981, p. 29, tradução nossa)⁹

Observarmos que, mesmo com essas divergências da importância do espaço para o protagonista, a função dos conflitos é a mesma em ambos os casos, a de reencenar contradições dos valores culturais da época em que foram produzidos. Na grande maioria dos filmes, a resolução dos enredos acaba validando os valores contestados, contribuindo para que a ordem social fora do filme prevaleça, segundo Schatz (1981):

Ao abordar conflitos culturais básicos e celebrar os valores e atitudes por meio dos quais esses conflitos podem ser resolvidos, todos os gêneros cinematográficos representam os esforços cooperativos dos cineastas e da audiência para 'domar' aquelas feras, tanto reais quanto imaginárias, que ameaçam a estabilidade de nossas vidas cotidianas. (Schatz, 1981, p. 29, tradução nossa)¹⁰

Em *A.I.* (2001), essas contradições giram em torno do avanço no campo da Inteligência Artificial, seguindo o dialogismo¹¹ proposto pelo gênero da ficção científica, das contradições entre homem-máquina. Desde a revolução industrial, em que as máquinas são manufaturadas para otimizar o tempo e a produção, considerações a respeito de suas consequências para o homem vêm sendo narradas e enquadradas no gênero da ficção científica: “O engenho humano desenvolveu-se e a literatura das hipóteses lançou-se ao futuro e no Universo” (Otero, 1987, p. 21).

Assim, identificamos que o tema abordado pelo filme, das consequências das transgressões humanas, é comum no gênero de ficção científica. Desde o início, o filme especula sobre uma dessas transgressões: o mau uso dos recursos escassos,

⁹ Do original: The former [genres of indeterminate, civilized space] tend to cast an attitudinally unstable couple or family unit into some representative microcosm of American society, so that their emotional and/or romantic "coupling" reflects their integration into a stable environment. The latter [genres of determinate, contested space] tend to cast an individual violent, attitudinally static male into a familiar, predetermined milieu to examine the opposing forces vying for control.

¹⁰ Do original: In addressing basic cultural conflicts and celebrating the values and attitudes whereby these conflicts might be resolved, all film genres represent the filmmakers' and audience's cooperative efforts to "tame" those beasts, both actual and imaginary, which threaten the stability of our everyday lives.

¹¹ Segundo Bakhtin (2003, p. 345-346), “A relação dialógica é uma relação (de sentido) que se estabelece entre enunciados na comunicação verbal. Dois enunciados quaisquer, se justapostos no plano do sentido (não como objeto ou exemplo lingüístico), entabularão uma relação dialógica. Porém, esta é uma forma particular de dialogicidade não intencional (por exemplo, a reunião de diversos enunciados emanantes de diferentes cientistas e pensadores ao se pronunciarem, em várias épocas, sobre um dado problema).

que levou aquela sociedade a desastres climáticos. A consequência dessa transgressão da ordem (apresentada ao espectador no prólogo) leva a uma segunda e terceira: a criação de inteligências artificiais e a de uma criança robô capaz de amar, sonhar e de acreditar no que é intangível.

Entretanto, a especulação do filme vai além do conflito entre homem e máquina. Evidência disso é que o espaço não é determinante, o protagonista quer alinhar sua visão e valores com a comunidade. A discussão está, por conseguinte, na contestação desses valores, que começa com a habilidade do criador em replicá-los em uma criança robô, passando pela reação dos humanos perante aquela criatura, até a capacidade do protagonista de se tornar a primeira IA capaz de amar.

Uma das chaves que propomos para a leitura do filme, no contexto da Inteligência Artificial e do gênero da ficção científica, reside na reação dos humanos perante aquela máquina. As novas tecnologias não evocam, como quando surgiu a comunicação mediada pela máquina e a internet, o problema da cibersegurança ou do uso ético dessas ferramentas. Em vez disso, refletem as mazelas sociais humanas, agora transpostas para o universo tecnológico. (Rüdiger, 2003, p. 23).

Ao tratar do tema do amor, frequentemente considerado clichê e melodramático, a narrativa coloca David, uma máquina, como capaz de amar sua mãe e cumprir o propósito para o qual foi criado. O fracasso está na humanidade, que não consegue retribuir o afeto. Na figura da mãe e do pai que o adotam, vemos que o amor pela máquina não se realiza. Logo, se o amor é condição para a socialização (Maturana, 2014), a humanidade falha. Pelo menos no filme, já que o terceiro ato nos mostra um futuro em que ela foi extinta.

A forma como reagimos a algo diz muito mais sobre nós do que sobre o evento em questão. Por isso, o questionamento de uma das personagens do filme, logo no prólogo, traz uma importante questão: se uma máquina fosse capaz de amar, os humanos teriam a capacidade de amá-la de volta? É essa a especulação do filme a respeito do nosso futuro.

Uma especulação pessimista, se considerarmos a “dialética entre mito e razão, entre barbárie e civilização” (Rüdiger, 2003, p. 133) proposta por Spielberg. Concordamos com Rüdiger (2008) quando ele aponta em sua análise sobre *A.I.* (2001) que, em um contexto com tanta tecnologia, a sociedade não evoluiu em seus valores humanos.

Assim, as questões levantadas pelas narrativas de ficção científica no presente estão ligadas ao futuro, o que é, segundo Nogueira (2010), uma constante antropológica. Para o autor, o discurso antes dominado pela religião ou pela magia agora é sustentado pela ciência e pela tecnologia, na busca por encontrar previsões ou sustentar expectativas. Mas, ao que Nogueira (2010) se refere como religião, expandimos para o mito por entendermos que a origem desses questionamentos data antes das primeiras organizações religiosas.

Ainda que as narrativas de ficção científica sejam assim consideradas apenas a partir de 1815 – e ainda em seu período primitivo, que vai até 1926 (Otero, 1987, p. 82), os temas retratados por ela são muito anteriores, anteriores até mesmo às primeiras máquinas manufaturadas. Tais temas derivam do temor do homem perante o desconhecido, seja ele um fenômeno natural ainda não compreendido ou até mesmo daqueles que permanecem fora do nosso entendimento, como a “premonição, telepatia, quadros biológicos do tipo psicossomático, levitação, chuvas de sangue, máquinas voadoras” (Otero, 1987, p. 23).

Para Otero (1987), a pré-história da ficção científica deriva, portanto, da “evolução do espírito humano, das suas conquistas científicas e artísticas, abeberando-se nas mesmas e universais fontes de cultura” (Otero, 1987, 23). E para compreender tais ‘universais fontes de cultura’ precursoras da ficção científica, Otero (1987) propõe olharmos para a Grécia:

Da Velha Grécia afloram os rebentos de todo o conhecimento humano. Ali também a literatura de prospecção se encontra, depara suas tímidas origens, numa sucessão de obras as quais podem ser qualificadas de precursoras, num inconsciente e desorganizado primarismo de antecipação, vislumbrado naquelas utopias. Daí, robustecendo-se no tempo, vai-se aprimorando até a sua moderna consolidação. (Otero, 1987, p. 23)

A mitologia também utiliza estruturas formais recorrentes e temas universais para abordar questões particulares de cada época. Mas quando os mitos ainda não eram registrados, seu aspecto dinâmico era inevitável, o que dificultava a compreensão do contexto em que eram produzidos. Assim, a essência do mito estava naquilo que era mantido com o passar do tempo e ultrapassava gerações: “Memória, oralidade, tradição: são essas as condições de existência e sobrevivência do mito” (Vernant, 2000, p. 12).

A partir do momento em que começam a ser relatadas, é possível perceber as mudanças e as adaptações do mito para os contextos em que foram registrados: o mito de Prometeu, por exemplo, que aborda, como o filme, o tema da transgressão e suas consequências, é narrado por vários autores gregos ao longo dos séculos. Hesíodo, Ésquilo, Platão, Pseudo-Apolodoro e Píndaro são alguns dos autores clássicos em que podemos encontrar versões do mito, já que:

O relato mítico, por sua vez, não é apenas, como o texto poético, polissêmico em si mesmo, por seus planos múltiplos de significação. Não está fixado numa forma definitiva. Sempre comporta variantes, versões múltiplas que o narrador tem à sua disposição, e que escolhe em função das circunstâncias, de seu público ou de suas preferências, podendo cortar, acrescentar e modificar o que lhe parecer conveniente. (Vernant, 2022, p. 13)

Só que dos precursores da ficção científica, como a mitologia, para o cinema desse gênero há um grande hiato no tempo e no espaço. Então, como o cinema de ficção científica se serve da mitologia como fonte de cultura?

Para compreender melhor essa relação, olhamos para a estrutura das narrativas, levando em consideração a especificidade do cinema como meio para mostrar histórias através do objeto em análise, observando que as semelhanças do filme em análise, pertencente ao gênero da FC, e a estrutura dos mitos estão no uso de padrões recorrentes, formas – e não fórmulas – narrativas.

No cinema, esses padrões estruturam, animam e intensificam os conflitos pelas ações dos personagens até o momento de maior crise. Ela levará à resolução e eliminará a ameaça à desordem. Tal padrão pode ser dado pela estrutura de gênero (Schatz, 1981, p. 30), por exemplo.

Assim, as convenções de gênero, relativas às estruturas narrativas do cinema, podem ser relacionadas à estrutura do monomito (Campbell, 2007), em que o herói, em seu mundo comum, é chamado à aventura, passa por testes e provações (complicações dos conflitos) até a provação final (momento da crise e resolução).

Seguindo essa estrutura, os mitos contam histórias que apresentam conflitos de temáticas universais (concernentes aos dilemas humanos), ancorados na realidade em que são relatados e vivenciados pelo personagem, assim como propõem as histórias de ficção científica.

Como vimos na estrutura narrativa dos filmes de gênero, uma maneira de compreender as ações dos personagens está na sua função narrativa em relação ao

espaço que é mostrado. Na estrutura do monomito, as funções dos personagens são categorizadas a partir do conceito de arquétipos, estruturas rígidas em seu conteúdo, mas não em sua representação (Jung, 2023).

Isso quer dizer que os personagens arquetípicos cumprem determinadas funções narrativas e podem ser retratados com algumas características comuns, mas nunca representados da mesma maneira. Quando as funções arquetípicas são empregadas de maneira rasa no cinema e na televisão, os personagens se tornam estereotipados (Anaz, 2020).

Tais características das funções arquetípicas são embasadas pelos registros de elementos universais, comuns a diferentes narrativas, que “medeiam o processo cognitivo humano de percepção e compreensão do mundo” (Anaz, 2020, p. 254). Para explicar a universalidade das narrativas míticas, Campbell (2007) empresta o conceito dos arquétipos de Jung (2023), ainda que ele não tenha sido o primeiro a utilizá-lo:

Antropólogos como Claude Lévi-Strauss, Franz Boas e James Frazer também contribuem com a tese ao identificar semelhanças entre elementos mitológicos de diferentes culturas, inclusive de tribos arcaicas isoladas. A noção de “ideias elementares”, que seriam variações de um mesmo motivo encontradas em várias culturas, proposta pelo etnólogo alemão Adolf Bastian a partir da observação das narrativas e comportamento de diversos povos, também alimentou o pensamento de Jung sobre o tema. (Anaz, 2020, p. 254)

A contribuição de Carl Gustav Jung para o trabalho de Campbell está na catalogação dessas estruturas. O psicanalista encontrou correspondência entre as imagens oníricas de seus pacientes e as apresentadas nos mitos. Como os pacientes relatavam imagens que também apareciam em relatos míticos de diferentes culturas com as quais não tiveram contato, Jung levantou a hipótese de que essas imagens se originam no inconsciente coletivo, indicando “a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar.” (Jung, 2023, p. 51-52).

A forma escolhida para representar tais funções arquetípicas pode incorporar à narrativa uma variedade de símbolos e elementos icônicos já estabelecidos na cultura. Em consonância, Schatz (1981) demonstra que os gêneros cinematográficos ressaltam a função dos filmes como rituais culturais, retratando também a cultura da época em que foram produzidos.

Assim, ambas as estruturas – tanto a do monomito como as convenções de gênero de ficção científica - conectam narrativas ao contexto sociocultural de sua

época, pois podem valer-se de iconografias e símbolos universais para caracterizar personagens e o local onde a história se passa.

Para compreendermos como esses elementos são mostrados no cinema, dada a especificidade do meio, propomos a análise estilística detalhada, levando em consideração as convenções narrativas de gênero e sua possível relação com a estrutura do monomito. Essa abordagem ao filme permite identificar se símbolos e elementos icônicos estão presentes e, caso estejam, como são mostrados na diegese.

3. INTRODUZINDO A NARRATIVA FÍLMICA.

A possibilidade de contar histórias através de uma sequência de imagens e sons implica em uma extensa pesquisa a respeito do caráter de sua especificidade: o cinema se aproxima mais da pintura ou da fotografia? É uma imagem percebida, reconhecida ou imaginada? É real ou ilusória?

Segundo Richard Allen (2003, p. 189), a resposta a essas perguntas depende de como entendemos o ato de ver a imagem fílmica. Ismail Xavier (2003) fala que toda leitura de imagem é produção de um ponto de vista, do sujeito observador, não da “objetividade” da imagem:

No cinema, as relações entre visível e invisível, a interação entre o dado imediato e sua significação, tornam-se mais intrincadas. A sucessão de imagens criadas pela montagem produz relações novas a todo instante e somos sempre levados a estabelecer ligações propriamente não existentes na tela. A montagem sugere, nós deduzimos. As significações engendram-se menos por força de isolamentos (como na foto comentada) e mais por força de contextualização para as quais o cinema possui uma liberdade invejável. (Xavier, 2003, p. 33)

O autor aborda no livro *O olhar e a cena* (2003) o papel do aparato cinematográfico, ou seja, aquilo que a câmera filma e entrega ao espectador. Esse aparato serve como mediador ao emoldurar o universo que mostra, filtrando o mundo por um olhar exterior, deixando ao espectador o papel de contemplar a sucessão de imagens na tela, em todos os seus aspectos (enquadramento, duração, *mise en scène*¹²):

Enxergar efetivamente mais, sem recusá-lo, implica discutir os termos desse olhar. Observar com ele o mundo, mas colocá-lo também em foco, recusando a condição de total identificação com o aparato. Enxergar mais é estar atento ao visível e também ao que, fora do campo, torna visível. (Xavier, 2003, p. 57)

Entende-se, então, que a análise estilística do filme, proposta como metodologia, funciona como ferramenta para investigar as imagens e as relações que estabelecem entre si quando contextualizadas na narrativa fílmica. Portanto, a escolha

¹² Por *mise en scène*, entenda tudo aquilo que abrange “os cenários, figurinos, iluminação, enquadramento, movimentos de câmera, atuação e movimentação dos atores na cena” (Bordwell, 2008, p. 33)

do cinema como meio se deu não só pela afinidade da pesquisadora, mas principalmente pela maneira única de contar histórias.

Os aspectos estilísticos, ou seja; a *mise en scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), combinam elementos como enquadramento, foco, uso das cores, escolha das lentes, montagem, efeitos especiais e trilhas sonoras para mostrar a história. Todos esses recursos resultam na textura do que é visto e ouvido, na atmosfera que o filme apresenta e dizem respeito ao estilo do filme:

Por mais que o espectador possa ser envolvido pelo enredo ou gênero, assunto ou implicação temática, a textura da experiência fílmica depende centralmente das imagens em movimento e do som que as acompanha. O público consegue acesso à história ou ao tema apenas por meio desse tecido de materiais sensoriais (Bordwell, 2013, p. 21)

No filme, portanto, a análise da representação das funções arquetípicas desempenhadas pelos personagens na jornada do monomito depende não só das ações que realizam durante a progressão dos eventos no espaço diegético da fábula, mas também de como serão mostradas e ouvidas no espaço da *syuzhet*: todos os elementos mostrados na tela têm um significado e operam dentro de um sistema de convenções.

A distinção entre fábula e *syuzhet* é útil para diferenciar o tempo e o espaço dos eventos narrados e aqueles construídos pelo filme, correspondendo à noção de dupla temporalidade no campo da semiologia. A fábula diz respeito aos acontecimentos relatados, enquanto a *syuzhet* está vinculada à organização desses eventos, que depende do próprio ato de contar (Gaudreault; Jost, 2009, p. 154).

A fábula, segundo Bordwell, Staiger e Thompson (2005, p. 60), está ligada à história, à progressão da cadeia de eventos e seu tempo e espaço são os mesmos do arco dos personagens. Ela depende da construção mental que o espectador realiza ao ver o filme. Já a *syuzhet* está ligada a trama/intriga¹³, que é a maneira como a instância narrativa¹⁴ organiza esses eventos e os mostra para o espectador através dos recursos estilísticos.

¹³ Optamos pela intriga como tradução mais próxima de *plot*, segundo a definição de Carlos Reis: “Neste segundo enquadramento, ganha pertinência a noção de construção da intriga, com implicação cognitiva: trata-se de uma “atividade da consciência (atividade intencional, teleológica, fundadora de ordem e de sentido)” (Reis, 2018, p. 222)

¹⁴ Dada a variedade de pontos de vista e discursos que podem estar presentes em um filme, optamos pelo termo ‘instância narrativa’ e não narrador, seguindo o modelo proposto por André Gaudreault e

Ou seja, ela é o tempo do filme, do primeiro ao último minuto: quando sentamos para começar a assistir a um filme, já nos créditos, temos o espaço e o tempo da *syuzhet*. Ela pode apresentar a fábula/história do início ao fim, começar do meio para depois retornar ao início (em *media res*¹⁵) ou deslocar eventos do passado da fábula para o presente da trama, os *flashbacks*.¹⁶

Logo, através da mostraçã, o “cinema é, simultaneamente, narraçã e representaçã” (Costa, 2003, p. 23). Ele expande o campo da análise da estrutura dos eventos narrados para a análise da maneira como são mostrados na imagem e na banda sonora.

Portanto, a análise desses recursos possibilita uma melhor compreensã dos personagens e da história do filme dada às convenções de gênero das quais se apropria, mas também pode contribuir para a percepçã de fatores culturais, econômicos e sociais relativos ao momento em que o filme foi produzido, exprimindo informações a respeito da história do cinema e da cultura de determinada época e lugar.

No cinema, cujo sistema narrativo é clássico, toda cena deve apresentar uma mudançã de valor proveniente de uma relaçã causal, de açã e reaçã. Essa mudançã no protagonista ainda não é definitiva. É uma mudançã menor, chamada de *beat* (McKee, 2018, p. 49). Assim, as cenas vão se estruturando em sequências, fazendo com que a soma desses *beats* leve a uma mudançã maior nos valores dos personagens, vista dentro de um ato.

Logo, o que configura o ato é justamente o grau maior de mudançã nos valores apresentados durante a progressã dos conflitos (McKee, 2018, p. 52). Essas reversões, entretanto, não são imutáveis, mas conduzem o protagonista até o ponto de maior tensã, a crise. Nesse momento crucial, o personagem deve tomar uma decisã que culminará em uma mudançã irreversível. A crise, por sua vez, é seguida pelo clímax da narrativa, que conduz ao desfecho do filme.

Assim se estrutura a narrativa de *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), dirigido por Steven Spielberg. Ela é segmentada em três atos, precedidos pela apresentaçã do

François Jost (2009, p. 74): “Nessa perspectiva, pudemos propor um modelo segundo o qual o narrador fundamental, responsável pela comunicaçã de uma narrativa fílmica, poderia ser assimilado a uma instância que, manipulando as diversas matérias de expressã fílmica, as agenciaria, organizaria suas elocuções e regeria seu jogo para entregar ao espectador as diversas informações narrativas.”

¹⁵ Começar a história pelo final

¹⁶ Mostrar eventos do passado da linha cronológica da história.

contexto diegético no prólogo. Para a análise, optamos por seguir a segmentação do próprio filme, a fim de verificar os recursos estilísticos utilizados em cada ato e a intertextualidade do filme com outras obras.

Vale ressaltar que os recursos estilísticos dizem respeito ao estilo do filme e que, por estilo, adotamos a definição de David Bordwell (2013):

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo (s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. (Bordwell, 2013, p. 17)

Dado que o estilo é o objeto de análise deste estudo, observa-se na obra do diretor uma recorrência de determinados padrões estilísticos, que se manifestam tanto na composição da imagem — como a movimentação e o posicionamento de câmera, a edição e o som — quanto no uso de intertextos.¹⁷ Esta intertextualidade se expressa por meio de citações diretas e indiretas, incorporadas na *mise en scène*, as quais serão destacadas ao longo da análise:

O primeiro tipo de transtextualidade é a “intertextualidade”, ou o “efeito de co-presença de dois textos” na forma de citação, plágio e alusão. A intertextualidade, talvez a mais óbvia das categorias, chama atenção para o papel genérico da alusão e da referência em filmes e romances. Esse intertexto pode ser oral ou escrito. (Stam, 2006, p. 29)

No cinema, essas citações são mostradas em tela, ou seja, são colocados elementos visuais para que sejam representadas. As citações contribuem para a expansão do significado da narrativa e ajudam a caracterizar os personagens, conferindo maior proximidade ao espectador com o filme. Dessa forma, serão expostos a seguir à relação intertextual entre o filme e o conto no qual foi inspirado, para que possamos nos aprofundar nos intertextos presentes no estilo do diretor (seção 3.1).

Além das referências diretas a obras literárias que serão explanadas durante a análise, como *Pinóquio*, é importante destacar que o filme *A.I.: Inteligência Artificial*

¹⁷ A intertextualidade é o primeiro tipo de transtextualidade definido por Genette. Ainda que seu trabalho não seja especificamente para o cinema, autores como Robert Stam e David Bordwell utilizam o conceito para abordar a “co-presença de dois textos na forma de citação, plágio e alusão.” (Stam, 2006, p. 29)

foi inspirado no conto "*Superbrinquedos duram o verão todo*" (2001), de Brian Aldiss. Utilizamos aqui o termo "inspirado" em vez de "adaptado", pois o filme não segue rigidamente a narrativa do conto, mas mantém o tema central — a história de uma criança robô em um contexto futurista — ao mesmo tempo em que expande significativamente os eventos e desenvolve a história para além do que é apresentado na obra original.

Ao optarmos pelo termo "inspirado", evitamos tratar o filme como uma adaptação fidedigna ou não, visto que a ideia da fidelidade à obra adaptada já foi amplamente questionada:

A teoria da intertextualidade de Kristeva (enraizada e traduzindo literalmente o “dialogismo” de Bakhtin) e a teoria da “intertextualidade” de Genette, similarmente, enfatizam a interminável permutação de textualidades, ao invés da “fidelidade” de um texto posterior a um modelo anterior, e desta forma também causam impacto em nosso pensamento sobre adaptação. (Stam, 2006, p. 21)

Essas teorias impactam diretamente o pensamento contemporâneo sobre adaptação, conforme discute Stam (2006, p. 21), enfatizando que uma obra adaptada não precisa necessariamente ser uma réplica fiel do texto original, mas pode adquirir uma identidade própria, resultando em um novo produto cultural. Gérard Genette aprofunda essa discussão ao abordar a transtextualidade, especialmente na forma de hipertextualidade¹⁸, em que uma obra, como o filme em análise, deriva de outra. Neste caso, o conto dá origem ao filme por meio de processos de transformação e expansão.

O formato de conto, por natureza, oferece um espaço narrativo mais reduzido em comparação com o de um filme, o que facilita a ampliação dos eventos na adaptação cinematográfica. Portanto, embora o filme *A.I.* (2001) seja inspirado pelo conto de Aldiss (2001), ele se estabelece como uma obra autônoma, enriquecendo o debate sobre adaptação e intertextualidade:

Sob uma perspectiva cultural, a adaptação faz parte de um espectro de produções culturais niveladas e, de forma inédita, igualitárias. Dentro de um mundo extenso e inclusivo de imagens e simulações, a adaptação se torna apenas um outro texto, fazendo parte de um amplo contínuo discursivo. (Stam, 2006, p. 24)

¹⁸ “Hipertextualidade: [...] sobreposição de um texto posterior sobre um texto anterior, incluindo todas as formas de imitação, pastiche e paródia, bem como sobreposições menos óbvias.” Do original: Hypertextuality: [...] the superimposition of a later text on an earlier one that includes all forms of imitation, pastiche, and parody as well as less obvious superimpositions. (Genette, 2001, p. xix)

Assim, as diferenças e semelhanças entre as duas obras são essenciais para compreendê-las como narrativas independentes, ainda que o filme derive diretamente do conto de Aldiss, e serão apontadas a seguir.

Na narrativa do conto, David tem apenas cinco anos. Seu pai, Henry, ocupa a posição de presidente da corporação denominada *Synthank*. A estrutura da narração é paralela, apresentando Mônica em casa com David e Teddy, um urso de pelúcia falante, enquanto Henry revela um novo projeto em seu trabalho: a concepção de um serviçal, um robô inteligente projetado para auxiliar e fazer companhia aos seres humanos. No contexto do filme, esses serviçais já fazem parte do cotidiano dos humanos, e Henry é apenas um dos colaboradores da empresa *Cybertronics*, responsável por sua fabricação.

A narrativa do conto tem início com a mãe entregando uma rosa a David, retratando um dia comum na rotina familiar. Para a criança, a mãe está constantemente triste. Por sua vez, Mônica enfrenta dificuldades de comunicação com a criança. O casal aguarda a autorização governamental para ter um filho biológico, o que implica que David, na verdade, é um robô. A partir do discurso proferido por Henry na empresa, evidencia-se que David é um projeto isolado, ainda não disponível para comercialização.

No filme *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), Henry e Mônica já possuem um filho, embora ele esteja hospitalizado. Essa situação os torna candidatos ideais para testar o novo projeto da *Cybertronics*, idealizado pelo professor Allen, que consiste em uma criança dotada da capacidade de amar e sonhar.

Em termos de semelhanças, é possível estabelecer uma comparação entre o momento em que o personagem Henry, no conto, apresenta o projeto dos serviçais dotados de Inteligência Artificial e o prólogo do filme, onde o professor Allen expõe aos funcionários sua proposta de criação de uma Inteligência Artificial capaz de amar. Em ambas as narrativas, um robô está presente na sala, acompanhando os humanos. No conto, esse robô representa o protótipo do serviçal, enquanto, no filme, é a meca Sheila, que ilustra tanto a capacidade de raciocínio dos mecas quanto suas limitações emocionais antes da manufatura do novo modelo capaz de amar.

Outro ponto de interseção entre o filme e o conto ocorre quando David escreve frases para a mãe. No filme, essa cena é mostrada no final do primeiro ato, em um momento crítico em que Mônica considera abandonar David na floresta. Em ambas

as narrativas, a escrita de David representa uma tentativa de conquistar o amor materno.

No início do conto, a rosa que a mãe entrega a David é retomada no final, funcionando como um símbolo do amor materno destinado ao robô. Todavia, no livro, David demonstra uma capacidade emocional mais restrita e sua trajetória apresenta menos obstáculos em comparação ao filme. Neste último, as adversidades desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de sua personalidade, contribuindo para a evolução de suas emoções e a redefinição de seus objetivos ao longo da narrativa.

Além disso, o conto não menciona a história de Pinóquio, a qual desempenha um papel crucial no filme. Este, portanto, não apenas faz alusão à obra literária, mas a cita diretamente, seja no momento em que a família lê o livro ou por meio da figura da Fada Azul. No filme, a criança robô busca se tornar uma criança de verdade, assim como Pinóquio o fez.

Essas diferenças são recorrentes em adaptações de textos literários para o cinema. Contudo, a intertextualidade no filme se estende além dessas relações, incorporando também convenções de gênero, o sistema narrativo clássico e mecanismos de citação, características marcantes das obras de Spielberg que serão exploradas a seguir.

3.1 Narrativa clássica e intertextualidade: o estilo de Spielberg

A intertextualidade em um filme pode manifestar-se tanto por meio do gênero ao qual faz referência quanto por meio de um sistema artístico específico. Essa referência pode também ocorrer em relação a outras obras cinematográficas – sejam elas do mesmo diretor ou de outros –, ou ainda a obras literárias, mesmo que o filme não seja uma adaptação direta. Conforme Kristeva (1974), a intertextualidade consiste na "transposição de um ou mais sistemas de signos para outro, acompanhada por uma nova articulação da posição enunciativa e denotativa" (Stam, 1999, p. 233).

Vale ressaltar ainda que a intertextualidade deve considerar a percepção do espectador, especialmente no que se refere às relações entre um texto e outros que o precederam ou sucederam. Nesse sentido, conforme argumenta Stam com base nas ideias de Michael Riffaterre (Stam, 1999, p. 233), a intertextualidade envolve a

capacidade do espectador de identificar essas conexões e referências presentes na obra:

O intertexto da obra de arte, assim, pode incluir não apenas outras obras de arte da mesma forma ou comparáveis, mas também todas as "séries" dentro das quais o texto individual está situado. (Stam, 1999, p. 233, tradução nossa).¹⁹

No estilo de Steven Spielberg, a intertextualidade manifesta-se, por exemplo, pela influência do cinema clássico, no qual o diretor privilegia as convenções desse sistema narrativo, e são aquelas que podem ser reconhecidas facilmente pelo espectador.

Tais convenções respeitam a configuração espacial – tanto do mundo diegético como da montagem dos planos – e são motivadas pelo realismo (Bordwell, 1985, p.156-157). Temos, como exemplo, a entrada de um personagem por um lado da tela e sua saída pelo outro lado. Outro exemplo é o uso de um plano próximo, onde um personagem é enquadrado olhando para a direita do quadro enquanto dialoga com outro que será enquadrado olhando à esquerda, mesmo que não sejam mostrados no mesmo plano.

Essa clareza espacial na obra de Spielberg é garantida pela continuidade dos planos, que evita cortes bruscos e montagens rápidas, permitindo que o espectador se localize no espaço narrativo. Além do respeito a configuração espacial, Spielberg prioriza a demarcação do tempo e do espaço de maneira clara e lógica. Seus filmes costumam apresentar letreiros que sinalizam a passagem de tempo e a mudança de local, utilizando muito o recurso característico do cinema clássico *hollywoodiano* dos *deadlines* - prazos que os personagens devem cumprir para executar suas tarefas.

Embora o sistema narrativo clássico seja predominante em sua obra, certos elementos do cinema moderno tornam-se evidentes nas escolhas estilísticas, particularmente nos ângulos e enquadramentos. Esses recursos, menos ortodoxos em comparação ao cinema clássico, incluem o uso recorrente de câmera na mão e ângulos baixos, especialmente quando se trata de representar protagonistas infantis, conferindo maior dinamismo e subjetividade à narrativa visual. Essa combinação de

¹⁹ Do original: El intertexto de la obra de arte, así, puede incluir no sólo las otras obras de arte en la misma o en forma comparable, sino también todas las «series» dentro de las que el texto individual está situado.

elementos clássicos e inovações estilísticas demonstra a versatilidade do diretor e sua capacidade de dialogar com diferentes tradições cinematográficas.

Spielberg é um dos diretores referência da Nova Hollywood, período que começa na década de 60 após a falência do sistema de produção dos estúdios americanos. A influência da *Nouvelle Vague* francesa é vista pelos novos planos e enquadramentos possibilitados pelo uso de câmera na mão, pelos temas que abordam conflitos sociais e também pelo modo de produção. Ainda que tenha influência do cinema moderno, Spielberg sempre prioriza a forma clássica de contar histórias:

Plasticamente instigantes, as estruturações visuais, com o uso das câmeras baixas que se alternam, produzem um movimento extra na transição de uma tomada para a outra, mantendo a platéia grudada nas poltronas do cinema e constantemente estimulada nessa armação quase que geométrica. Essa é uma herança dos seriados e dos filmes de aventura tipo Gunga Din, de George Stevens, e No Tempo das Diligências (Stagecoach) de John Ford (Leone, 2007, p.3)

Além das convenções do sistema narrativo e de gênero, a filmografia de Spielberg se destaca por outra característica notável: a intertextualidade, entre outras obras. Seus filmes frequentemente fazem referência a obras literárias ou filmes, estabelecendo conexões que ampliam o significado das narrativas mostradas.

Nesse contexto, Leone (2007) propõe dois modelos de dramaturgia para a filmografia de Spielberg, levantando ainda temas e vocabulários²⁰ recorrentes em suas obras:

Assim sendo, a filmografia de Spielberg parece flutuar entre os dois modelos com os quais designaremos dois projetos distintos: o projeto PETER PAN e o projeto ...E O VENTO LEVOU. Do projeto PETER PAN participam os filmes: Caçadores da Arca Perdida, E.T., Indiana Jones e O Templo da Perdição, Indiana Jones e A Última Cruzada e Hook. Do projeto ... E O VENTO LEVOU participam os filmes: Contatos Imediatos De Terceiro Grau, A Cor Púrpura, O Império do Sol e Além da Eternidade. Participam dos dois projetos os filmes: Encurralado, A Louca Escapada, Tubarão. Mas essa classificação é apenas funcional e puramente teórica, tendo por objetivo separar os filmes “adultos” dos filmes “infanto-juvenis”; no fundo quase todos os filmes possuem elementos de ambos os pólos, sendo que os chamados “infanto-juvenis” passaram a ter mais força após E.T. (Leone, 2007, p. 4)

²⁰ Leone cataloga os seguintes vocabulários: Aranhas, insetos, outros répteis e ratos; auto referências; aviões; cenas eróticas; cercas; cidades grandes; cidades pequenas; cobras; coreográficas; desenhos animados; esqueletos; estrelas cadentes; flashbacks; mães; monstros; mortes; naves espaciais; ônibus escolares; pais; paralelismos; peripécias de autos; personagens infantis; quartos das personagens centrais; reencontros; ressurreições; salvamentos; separações; signos da cultura americana; trens; vôos. (Leone, 2007, p. 7-11)

Contudo, o autor não menciona o filme analisado neste trabalho, apesar de ele abordar diversos temas mencionados, como a figura materna, a relação com os pais, a separação e a ressurreição. É possível que o artigo tenha sido escrito antes do lançamento do filme (em 2001), mesmo que sua publicação tenha ocorrido posteriormente.

De qualquer forma, a maior contribuição do artigo para esse trabalho reside na identificação do dialogismo visual presente na obra do diretor, em que todos os elementos mostrados em determinadas cenas possuem um significado e desempenham um papel na caracterização dos personagens:

Todos os elementos que compõem as molduras não são apenas aleatórios e cumprem sua função na narrativa: as celas, as grades que lembram prisões, os objetos do quarto de Elliot, os objetos da sala da casa, a televisão que dará as “dicas” para o extraterreno. É justamente aí que repousa o princípio de dialogia visual que emerge tão vigorosa na dramaturgia de Spielberg que, seguindo as possibilidades abertas pelo grande mestre, aplica-o nas suas produções. (Leone, 2007, p.3)

Em muitos de seus filmes, incluindo *A.I.* (2001), o diretor opta pela citação direta ao incorporar livros, personagens de outras narrativas e ao fazer referência a outros filmes por meio de objetos de cena. Tal prática expande o significado da narrativa e convida o espectador a refletir sobre as conexões entre as obras.

Em *A Cor Púrpura* (1982), por exemplo, o diretor insere em cena o livro *Oliver Twist*, de Charles Dickens, que, assim como a protagonista que o lê, conta a história de uma criança que cresce em condições de maus-tratos, sendo obrigada a trabalhar desde a infância. Essa intertextualidade estabelece um dialogismo entre o filme e o livro, uma vez que ambos abordam temas como a pobreza e a injustiça na vida de protagonistas repletos de inocência e bondade.

Já *A.I.* (2001) cita a história de Pinóquio de forma direta, apresentando os próprios personagens do filme interagindo e lendo o livro. O protagonista, David, se identifica tanto com a história que percebe nela a solução para o seu dilema maior, o de se tornar um menino de verdade, conforme será analisado no capítulo 3. Segundo Leone (2007), a temática relacionada a Pinóquio está presente na filmografia do diretor desde o filme *Contatos imediatos de terceiro grau* (1977):

Também brilhante é um outro desenho que povoa o imaginário de Spielberg desde Contatos Imediatos de Terceiro Grau: Pinocchio. Nesses dois desenhos [Peter Pan e Pinóquio] encontram-se os núcleos centrais temáticos de Spielberg: as separações. Em Peter Pan e Wendy e os irmãos que estão separados da família na Terra do Nunca, enquanto que em Pinocchio a personagem título está separada de seu pai, Geppeto. (Leone, 2007, p. 5)

É consenso, portanto, que o diretor insere essas citações para compor o cenário e caracterizar melhor os personagens, fornecendo informações sobre eles e expandindo os níveis de significação da narrativa. Dessa forma, o dialogismo presente nos filmes de Spielberg, manifestado por meio da citação a outras obras, se apoia na imagem para criar contextos e expandir os níveis de significação.

Tais níveis de significação são explicados pela proposta de análise neoforalista de Kristin Thompson (1988), que sugere quatro níveis de significação para abordar os filmes, interpretados segundo as motivações estilísticas dos elementos vistos na *mise en scène*, sendo que a “Motivação é o processo pelo qual a narrativa justifica o material da história e a apresentação desse material na intriga.” (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005, p.18, tradução nossa).²¹

Assim, o motivo ou a justificativa para a presença de elementos estilísticos podem ser de cunho composicional, realista, transtextual²² ou artístico.

Os motivos de cunho composicional (1) têm por justificativa a organização dos elementos no quadro para criar significado, e podem servir como causa para os próximos eventos. Já os de cunho realista (2) são representações objetivas e precisas segundo a verossimilhança da diegese. Os de motivação transtextual (3) são as referências a outras obras, citadas direta ou indiretamente, e são justificados pelas convenções do sistema narrativo ou de gênero. E, por fim, as motivações artísticas (4) têm a ver com a expressão criativa e autoral do diretor, justificada pela atenção que os elementos chamam para o próprio sistema de arte que opera, no caso das análises fílmicas, o cinema (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005, p. 18 -20).

Os quatro níveis de significação podem ser subdivididos em dois grupos maiores, denotativos ou conotativos. Os denotativos, que abrangem o primeiro e o segundo nível de significação, estão ligados às representações objetivas do mundo

²¹ Do original: Motivation is the process by which a narrative justifies its story material and the plot's presentation of that story material.

²² Os autores preferem o termo transtextualidade do que intertextualidade. A distinção foi feita por Genette para ser mais inclusivo, e refere-se a “tudo aquilo que coloca um texto em relação com outros textos, seja essa relação manifesta ou secreta”. (Stam, 2006, p. 29)

diegético (nível um, referencial) e ao significado dos recursos estilísticos utilizados para representá-los (nível dois, de significação explícito).

Quando pensamos na forma do filme, ou seja, o filme como um todo, o significado referencial está ligado aos aspectos mais concretos da história (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005, p. 60). No caso da narrativa do filme, poderíamos resumilo como: em um futuro pós-apocalíptico, uma Inteligência Artificial programada para amar é descartada. Depois de 2000 anos, consegue reencontrar quem ativou a programação.

Já o significado explícito pode ser definido pelo que o filme está tentando nos mostrar (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005, p. 61): um robô abandonado que acredita ser único, sonha em se tornar um menino de verdade e ser aceito por quem o abandonou.

Os conotativos, que são do terceiro e quarto nível, resultam da interpretação dos dois primeiros níveis. Nos níveis de significação conotativos, a interpretação é simbólica (nível três, implícito) e leva a inferências do que pode estar oculto na obra e/ou a inferências sobre questões do contexto socioculturais e ideológicas (nível quatro, sintomático).

O significado implícito do filme analisado, portanto, pode ser colocado como: Um robô criança precisa enfrentar o fato de que não pode se tornar um menino de verdade. Mesmo assim, se mantém fiel ao desejo de ser amado pela mãe e consegue reencontrá-la.

Já o significado sintomático é mais abstrato e genérico: em uma sociedade em que os recursos escassos estão prestes a acabar, os valores humanos são colocados à prova quando uma criança robô é criada para amar. Com a progressão dos conflitos e desastres climáticos, a criatura supera a criação e os humanos são extintos, mas o amor do filho robô pela mãe resiste ao tempo e às dificuldades.

Essas inferências foram desenvolvidas a partir da análise do filme, visando exemplificar os conceitos propostos por Bordwell, Staiger e Thompson (2005). O objetivo é que tais conceitos sejam aplicados à análise formal da narrativa, investigando as motivações por trás dos recursos estilísticos que chamam a atenção durante a análise. Essa abordagem permite compreender de que maneira imprimem significado e provocam respostas emocionais nos espectadores, ao mesmo tempo em que evidenciam características do estilo do diretor.

Ademais, outra característica marcante do estilo de Spielberg é a inserção de elementos do melodrama, independentemente do gênero cinematográfico, seja em filmes de ação, ficção científica, fantasia ou guerra. Esse uso recorrente do melodrama integra-se a uma tendência de resgate e reciclagem do gênero por parte de *Hollywood* a partir da década de 1970, principalmente através das obras de Steven Spielberg e George Lucas (Xavier, 2003, p. 88).

A retomada do melodrama revisita suas convenções, adaptando-as ao contexto contemporâneo e às novas tecnologias, possibilitando a inserção de efeitos especiais ao mesmo tempo em que mantém o sentimentalismo, sem perder de vista o apelo popular característico dessas produções: “O salto tecnológico, aliado à experiência já consolidada na expressão imagética das afetações sentimentais, engendrou a nova fórmula²³, marcando persistência das polaridades do Bem e do Mal” (Xavier, 2003, p.88)

Assim, a estrutura narrativa clássica, a intertextualidade e os elementos do melodrama – como os dilemas morais, os conflitos pessoais e temas universais, tais como amor, perda e a busca pela identidade – são características marcantes do estilo das narrativas de Steven Spielberg e verificaremos, durante a análise, como são mostradas no filme em análise pelos recursos estilísticos escolhidos pelo diretor.

Os elementos do melodrama dialogam com uma estrutura narrativa comum, amplamente utilizada por George Lucas, por exemplo, conhecida como monomito ou a ‘jornada do herói’, de Joseph Campbell (2007), conforme veremos na seção a seguir. Ambos os diretores empregam essa estrutura para explorar transformações nos protagonistas, ao mesmo tempo em que utilizam o melodrama para intensificar as emoções e conflitos dos personagens.

3.2 O monomito de Joseph Campbell

No livro *O Herói de Mil Faces* (2007), Joseph Campbell identifica traços comuns entre mitos de diferentes culturas, estruturando tais narrativas em estágios que dão corpo a jornada do herói. Campbell (2007) denomina essa estrutura como

²³ Ismail Xavier usa o termo fórmula para exemplificar o uso recorrente dos elementos do melodrama, que podem recair em representações estereotipadas. Reforçamos, contudo, que não entendemos a estrutura narrativa do filme como pertencente a uma fórmula rígida e nem mesmo estereotipada.

"monomito", e ressalta a importância das narrativas míticas no desenvolvimento do pensamento humano, que são fundamentais a cultura:

[...] a mitologia, quando submetida a um escrutínio que considere não o que é, mas o modo como funciona, o modo pelo qual serviu à humanidade no passado e pode servir hoje, revela-se tão sensível quanto a própria vida às obsessões e exigências do indivíduo, da raça e da época. (Campbell, 2007, p. 203).

Assim, os mitos revelam questões intrínsecas à natureza humana, mas são passíveis de atualização sob o contexto histórico, social e econômico em que são relatados. Essa é a essência da mitologia: questões e valores que sobrevivem ao tempo, às novas organizações sociais e às fronteiras geográficas, comportando versões múltiplas e variadas dos mitos (Vernant, 2014, p.13).

Em suma, a estrutura do monomito é “uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno” (Campbell, 2007, p.36), comumente vista em civilizações primitivas. Esse ritual é experienciado pelo herói, o protagonista da narrativa, que pode ser representado por uma figura feminina ou masculina. O que é fundamental nessa estrutura é que o herói consiga vencer limitações, pessoais ou de contexto histórico e local, alcançando uma forma válida humana (Campbell, 2007, p.28).

Nesse ciclo, o herói é retirado de seu ambiente comum e das funções que ali desempenhava para atender um chamado, equivalente à fase de iniciação dos rituais, estágio que será testado por uma série de provações. À medida que avança, o herói adquire conhecimentos e habilidades necessários para enfrentar a provação maior. Após superar esses desafios, retorna ao mundo cotidiano transformado, caracterizando o que Campbell (2007, p.41) denomina “trunfo macrocósmico”,²⁴ ou seja, uma conquista capaz de trazer mudanças não só para si, mas para o mundo comum que deixou para trás no início da jornada e para todos os que ali habitam.

A observação de Campbell, de que o herói precisa alcançar uma forma válida humana ao final da jornada, é particularmente pertinente para a análise do objeto deste trabalho, uma vez que o protagonista partilha desse objetivo central: tornar-se humano. Suas inspirações provêm precisamente das "fontes primárias da vida e do pensamento humanos" (Campbell, 2007, p. 28), já que sua inteligência é programada

²⁴ Campbell (2007) aponta uma diferença importante entre o herói dos mitos e o dos contos de fada: “Tipicamente, o herói do conto de fadas obtém um triunfo microcósmico, doméstico, e o herói do mito, um triunfo macrocósmico, histórico-universais” (Campbell, 2007, p. 41)

à imagem e semelhança de seus criadores humanos. Nesse contexto, a relação entre os arquétipos do monomito e os da estrutura da psique humana, enquanto coletividade, assume um papel crucial, pois constituem estruturas universais e atemporais, presentes em narrativas de diversas culturas.

A título de exemplificação, mencionamos os principais arquétipos resumidos por Vogler (2015). No entanto, é importante destacar que a investigação conduzida nesta análise se baseia nos arquétipos do monomito, inspirados na catalogação feita por Jung (2023), pois buscamos uma aproximação mais profunda com as raízes mitológicas.

Quadro 1: Tipos mais comuns de arquétipos, segundo Vogler (2015).

Arquétipo	Função Dramática	Função Psicológica
Herói	Identificação com o público, crescimento, ação, sacrifício, confronto com a morte	Identidade pessoal que pode transcender as fronteiras e ilusão do ego.
Mentor: Velha sábia ou Velho Sábio	Ensinar, dar presentes, plantar informações, motivar, treinar, inspirar, orientar.	Consciência do herói
Guardião do Limiar	Testar, fornecer obstáculos ao objetivo maior.	Neuroses, cicatrizes emocionais, vícios, dependências e limitações autoimpostas.
Arauto	Alertar o herói e o público sobre o desafio, motivar a história.	Anunciar a necessidade de mudança, o chamado.
Camaleão	Dúvida e suspense, mudança e instabilidade.	Anima e Animus, ideias sobre sexualidade e relacionamentos.
Sombra	Desafiar, antagonismo. Cria o conflito para provar as habilidades do herói.	Poder dos sentimentos reprimidos, ponto fraco. Traz à tona o lado obscuro.
Aliado(a)	Conselheiro, companhia durante os testes, alívio cômico	Força interna para passar pelas provações.
Pícaro	Alívio cômico, modifica o <i>status quo</i> .	Reduz o ego inflado do herói, cria identificação com o público ao mostrar incidentes engraçados

Criança	Promessa de um novo tempo	Prepara uma futura transformação da personalidade pelo processo de individuação
----------------	---------------------------	---

Fonte: Elaboração própria, baseada no livro *Jornada do escritor: estrutura mítica para escritores* (Vogler, 2015, p. 59 - 128) e na obra de Jung, *os arquétipos e o Inconsciente Coletivo* (Jung, 2023, p. 152 - 183).

Como Campbell (2007) pontua, essas estruturas expressam algo mais profundo: "Eis por que falam com eloquência, não da sociedade e da psique atuais, em estado de desintegração, mas da fonte inesgotável por intermédio da qual a sociedade renasce" (Campbell, 2007, p. 28). Assim, os arquétipos não apenas moldam a trajetória do herói, mas também oferecem um meio de renovação sociocultural, por meio das novas maneiras de representá-los.

Sendo assim, a estrutura do monomito, de Joseph Campbell (2007), serviu de guia para a análise do filme. Ressalta-se que essa é uma estrutura em que se encontram elementos básicos comuns a diversas narrativas, porém, não deve ser interpretada como uma fórmula rígida a ser aplicada ou identificada em toda narrativa. Trata-se de um modelo flexível que oferece ferramentas para a compreensão de temas e padrões recorrentes nas histórias, sem a exigência de que todas as narrativas sigam estritamente seus estágios.

Portanto, não é objetivo dessa análise enquadrar as partes do filme nos estágios específicos da jornada do herói. Por isso a separação da análise em atos ao invés de segmentá-la pelos estágios do monomito. Essa abordagem busca evitar a rigidez de uma fórmula narrativa na análise, permitindo que o filme fale por si mesmo, com uma verificação que privilegia a totalidade da narrativa, respeitando sua estrutura própria e singularidade.

Ademais, a jornada do herói serviu para compreender a intertextualidade do filme, as relações entre os personagens e, principalmente, o papel de David enquanto primeira Inteligência Artificial capaz de amar.

Como o filme traz o tema da criação de uma Inteligência Artificial com consciência de si, busca-se discutir a forma de mostrar do diretor somada a outras narrativas que abordam o tema da criação, usando a estrutura do monomito para verificar o intertexto do filme com outras narrativas que abordam o tema, comum no gênero de ficção científica:

Freqüentemente o intertexto não está explícito, mas é, mais precisamente, as referências a conhecimentos anteriores que são assumidamente conhecidos. Isso é verdade especialmente para textos geradores de cultura como as bíblias judia e cristã. (Stam, 2006, p.29)

No entanto, o tema central do filme não está na criação de David, mas em sua jornada, que se inicia a partir do momento em que a programação para amar a mãe é ativada. A jornada do herói é também uma história de peregrinação, em que o protagonista se envolve em uma trajetória marcada por desafios, descobertas pessoais e crescimento espiritual, cujo destino vai em direção a algo sagrado ou transformador. Essa mesma ideia de transformação através da experiência é central também nos romances de formação:

Esse tipo de romance de formação se caracteriza por uma representação que assimila o mundo e a vida a uma experiência, a uma escola pelas quais todos os homens devem passar para retirar delas um único e mesmo resultado: a sobriedade acompanhada de um grau variável de resignação. (Bakhtin, 2003, p. 238)

Nesse sentido, esse conceito de transformação pela experiência, característico tanto da jornada do herói quanto dos romances de formação, encontra um paralelo direto em uma das obras que o filme utiliza como intertexto, *As aventuras de Pinóquio. Histórias de uma marionete* (2022), de Carlo Collodi, cuja narrativa também é considerada um romance de formação:

Escrito entre 1881 e 1883, após, portanto, o aparecimento do romance de formação, Pinóquio expressa o processo formativo do herói em sua jornada repleta de desafios para atingir seu objetivo: tornar-se “gente de verdade”. (Donizetti; Danelon, 2015, p. 45)

Além da história de Pinóquio ser citada de forma direta pelo filme, a estrutura da jornada do boneco de madeira é parecida com as histórias cuja estrutura segue os estágios do monomito, evidenciando uma possível relação entre ambas, conforme veremos a seguir.

3.2.1 O monomito e o arquétipo da criança divina

A estrutura do monomito é descrita por Campbell (2007) no livro *O Herói de Mil Faces*, obra que apresenta de maneira detalhada as características do herói²⁵ a partir de um vasto repertório narrativo, utilizado para ilustrar os estágios do herói e seu processo de transformação.

Apesar de sua riqueza de exemplos, o texto de Campbell é extenso e pouco simplificado, por isso é comum encontrarmos a definição desses estágios (ver figura 1) e dos arquétipos mais recorrentes (ver tabela 1) seguindo a perspectiva de Christopher Vogler (2015). A interpretação de Vogler é amplamente utilizada justamente por simplificar e adaptar os conceitos de Campbell para o contexto da escrita de roteiros e análise narrativa.

Vogler (2015, p.45) argumenta que cada contador de histórias adapta o mito do herói conforme seus próprios objetivos ou as necessidades de uma cultura específica. Essa flexibilidade explicaria a multiplicidade de faces que o herói pode assumir.

Figura 1 - Círculo da jornada do herói



²⁵ Segundo Campbell, "O herói composto do monomito é uma personagem dotada de dons excepcionais. Frequentemente honrado pela sociedade que faz parte, também costuma não receber reconhecimento ou ser objeto de desdém. Ele e/ou o mundo em que se encontra sofrem de uma deficiência simbólica." (Campbell, 2007, p. 41)

Fonte: *Jornada do escritor: estrutura mítica para escritores* (VOGLER, 2015, p. 254)

O autor, portanto, condensa os 20 estágios do monomito em 12, com a intenção de orientar a elaboração de roteiros (ver Figura 1). Esses 12 estágios tornaram-se os mais frequentes em estudos acerca da jornada do herói, uma vez que a popularidade da obra facilitou seu acesso, seja por meio da vasta quantidade de manuais de roteiro, seja por meio dos cursos de storytelling que fazem referência ao livro de Vogler (2015). Dessa maneira, a jornada do herói tem sido aplicada ao cinema hollywoodiano desde o início da saga *Star Wars*, idealizada por George Lucas:

A projeção alcançada por O herói de mil faces no campo cinematográfico pode ser explicada, dentre outros elementos, pelo reconhecimento do cineasta George Lucas sobre a importância desse livro para compor a elaboração da primeira trilogia do filme *Star Wars*. Clássico da ficção científica norte-americana, os filmes dessa série apresentam elementos míticos estudados e escritos por Campbell na obra mencionada. (Silva, 2012, p.108)

Visto que o objetivo desta análise não é restringir os eventos narrativos a uma estrutura rígida, optamos por adotar o monomito com base no estudo de Campbell (2007), em vez do resumo proposto por Vogler (2015). Embora Campbell não tenha definido o monomito em uma estrutura de atos, como observa Vogler (2015, p. 46), é possível interpretá-lo dessa forma. No entanto, enfatizamos que a análise se concentra na estrutura em atos, seguindo a segmentação do próprio filme, evitando aplicar o monomito como uma fórmula fixa.

A escolha pela estrutura definida por Campbell se justifica pela busca em investigar uma estrutura narrativa que se aproxima mais das raízes mitológicas tradicionais.²⁶

A partir da revisão bibliográfica sobre a jornada do herói, foi possível entender também que, apesar de se estruturar como a narrativa clássica, a jornada do herói de Campbell (2007) tem alguns pontos particulares que a configuram como monomito. Além dos estágios definidos por Campbell (2007), o mais importante desses pontos,

²⁶ Estágios da jornada do herói de mil faces, segundo Campbell: 1. Mundo Cotidiano, 2. Chamado à Aventura, 3. Recusa do Chamado, 4. O Auxílio Sobrenatural, 5. A Passagem do Primeiro Limiar, 6. O Ventre da Baleia (fim do ato I), 7. O Caminho de Provas, 8. O Encontro com a Deusa, 9. A Mulher como Tentação, 10. Sintonia com o Pai, 12. A Apoteose, 13. A Benção Última (fim do ato II), 14. A Recusa do Retorno, 15. A Fuga Mágica, 16. Resgate com Auxílio Externo, 17. Travessia do Limiar, 18. Retorno, 19. Senhor de Dois Mundos, 20. Liberdade para Viver.

o que a torna singular, é o conceito dos arquétipos, pois são eles que “inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais, da mitologia e das visões” (Campbell, 2007, p. 27).

Como os estudos sobre os arquétipos recaem no campo da psicologia, é válido termos em mente a distinção que Campbell (2007) faz entre os arquétipos dos sonhos e os do mito:

Esses "seres eternos do sonho" não devem ser confundidos com as figuras simbólicas, modificadas individualmente, que surgem num pesadelo ou na insanidade mental do indivíduo ainda atormentado. O sonho é o mito personalizado e o mito é o sonho despersonalizado; o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique. Mas, nos sonhos, as formas são distorcidas pelos problemas particulares do sonhador, ao passo que, nos mitos, problemas e soluções apresentados são válidos diretamente para toda a humanidade. (Campbell, 2007, p. 28)

Deixamos claro aqui também que este trabalho não visa olhar para os arquétipos em busca de uma análise do estado psicológico dos personagens. Os arquétipos e os estágios da jornada contribuem para que possamos entender o protagonista e a intertextualidade entre o filme e demais narrativas que abordam a transformação do personagem como objetivo (consciente ou inconsciente). Portanto, trataremos da função arquetípica que mais se aproxima da do personagem no desenrolar dos eventos, identificada a partir da revisão bibliográfica da obra de Jung (2023), o arquétipo da criança divina.

Esse arquétipo e suas representações foram catalogados por Jung (2023) a partir da leitura de diferentes narrativas sobre personalidades divinas que iniciam sua jornada de transformação logo na infância. O arquétipo da criança divina representa o futuro, a promessa de um novo tempo: “o aspecto pré-consciente da infância da alma coletiva” (Jung, 2023, p. 163).

Jung descreve o arquétipo da criança com base no motivo²⁷ mitológico de suas representações, observado em narrativas míticas de diferentes culturas, incluindo as culturas grega, romana, hindu e egípcia. Este trabalho não se propõe a explicar ou limitar o arquétipo da criança a uma representação específica, até porque os arquétipos não podem ser preenchidos, são “um elemento vazio e formal em si, nada mais do que uma *facultas praeformandi*, uma possibilidade dada a priori da forma

²⁷ O motivo aqui refere-se ao conceito do formalismo russo, daquilo que é a sintetização máxima do tema

de sua representação” (Jung, 2023, p.87). Ademais, a descrição do arquétipo frequentemente se relaciona a questões da psicologia, das quais não nos valeremos.

Entretanto, o arquétipo da criança divina traz a função de algo que se desenvolve em direção a uma autonomia, e seu processo de transformação pode ser correlacionado ao da transformação do protagonista do filme.

É importante destacarmos que o termo "criança" não implica que sua representação seja necessariamente de uma criança humana. O motivo da criança é flexível e pode manifestar-se através de diversas formas, incluindo deuses, animais, anões, elfos, gigantes, bonecos de madeira ou autômatos, além de assumir a aparência de objetos, como pedras preciosas, flores, vasos, ovos dourados, esferas de ouro e outras formas circulares (Jung, 2023, p. 161).

O aspecto central do arquétipo reside na representação do estado infantil da alma, especialmente no que diz respeito ao processo de maturação da personalidade (Jung, 2023, p. 160):

Os símbolos do si-mesmo surgem na profundidade do corpo e expressam a sua materialidade tanto quanto a estrutura da consciência discriminadora. O símbolo é o corpo vivo, *corpus et anima*; por isso, a "criança" é uma fórmula tão adequada para o símbolo. (Jung, 2023, p. 175)

O arquétipo, portanto, funciona como um mediador para inúmeras transformações, e “pode ser expresso, por exemplo, pelo redondo, pelo círculo ou pela esfera, ou então pela quaternidade como outra forma de inteireza” (Jung, 2023, p.166), conforme veremos na seção 4.1.

Assim, a criança, ao simbolizar a essência humana tanto no estado pré-consciente quanto no pós-consciente, é entendida não apenas como um ser que representa o início, mas também como um símbolo do fim. Seu caráter ambíguo é evidenciado, por exemplo, na figura da criança divina e no herói juvenil: ela surge de maneira milagrosa e enfrenta conflitos significativos na primeira infância, tais como o abandono (de natureza sobrenatural) ou a perseguição (de caráter humano). O abandono, em particular, é uma experiência trágica, especialmente quando ocorre a separação da mãe:

Nada no mundo dá as boas-vindas a este novo nascimento, mas apesar disso ele é o fruto mais precioso e prenhe de futuro da própria natureza originária. É por isso que a natureza, o próprio mundo dos instintos, se encarrega da “criança”: esta é alimentada ou protegida por animais. (Jung, 2023, p.170)

Ao valermo-nos do monomito como instrumento de análise, não objetivamos colocar o filme na mesma categoria dos mitos. Entendemos que um filme não é um mito. Mas buscamos analisar a trajetória de David, que apresenta traços do arquétipo da criança divina, tanto pela função narrativa que suas ações empregam na trama quanto pelos recursos estilísticos que são apresentados na caracterização de David, como os enquadramentos sob formas circulares.

Em um contexto típico do gênero de ficção científica, em que a criação de inteligências artificiais e suas consequências são discutidas, o papel que David assume no final do filme, depois de toda a jornada de transformação que empreende, bem como a maneira como é representado pelos recursos estilísticos, nos mostram paralelos relevantes entre a jornada da criança divina e a de David, conforme veremos na análise do segundo e terceiro ato.

4. ANÁLISE DO FILME EM ATOS

4.1 Prólogo, contexto e intertextualidade

Seguimos então a análise do filme pela própria segmentação do filme em atos, seguindo a estrutura narrativa clássica. O prólogo apresenta o contexto do universo diegético da história e é seguido pelo primeiro ato, com a apresentação dos personagens principais, o incidente incitante e a progressão dos conflitos (McKee, 2018). O filme segue a lógica narrativa clássica de causalidade, motivação e continuidade, em que o espectador é orientado no tempo e espaço da história pelo tempo do filme. Essa distinção pode ser mais bem compreendida pelos termos emprestados por Bordwell (1985) e Thompson (1988) do formalismo russo, a *fábula* (história) e a *syuzhet* (trama ou intriga):

O *syuzhet* (geralmente traduzido como 'intriga') é a organização e apresentação real da fábula no filme. [...] O *syuzhet* é um sistema porque organiza os componentes - os eventos da história e o estado de coisas - de acordo com princípios específicos. [...] O estilo também constitui um sistema, pois também mobiliza componentes - instâncias específicas de técnicas

cinematográficas - de acordo com princípios de organização." (Bordwell, 1985, p. 50, tradução nossa)²⁸

Já a fábula é a história contada, os eventos narrativos encadeados pela *syuzhet*. Compreender o filme, portanto, depende da organização mental que o espectador faz das informações da fábula mediadas pela *syuzhet*:

[...] a fábula incorpora a ação como uma cadeia cronológica de eventos de causa e efeito que ocorrem dentro de uma determinada duração e campo espacial. [...] Montar a fábula exige que construamos a história da investigação em andamento, enquanto, ao mesmo tempo, formulamos e testamos hipóteses sobre eventos anteriores. (Bordwell, 1985, p. 49, tradução nossa)²⁹

Esse processo de mostração da fábula pela *syuzhet* pode ser observado pelo nível de informação que a instância narrativa compartilha com o espectador. Isso tem a ver com a cognoscibilidade, consciência/omnisciência e comunicabilidade do narrador, segundo David Bordwell (1985).

No filme, a instância narrativa de *A.I.: Inteligência Artificial* (2001) tem um alto nível de cognoscibilidade e consciência, ou seja, ela conhece toda a história e reconhece que sabe, variando o grau de comunicabilidade no decorrer da narrativa.

O filme não esconde muitas informações e nem promete grandes viradas narrativas ou *plot twist*. Desde o início sabemos que David, o protagonista, é uma criança robô criada para amar humanos e que sua chegada, mesmo em um futuro distópico em que os robôs já ocupam funções na sociedade, apresenta um grande dilema moral apresentado no prólogo, já na segunda sequência do filme, discussão que será aprofundada durante a análise.

O grau de comunicabilidade também tem a ver com o quanto o filme lembra ao espectador de que aquilo é um filme. Alguns exemplos desse recurso são os a) letreiros, que aparecem nos créditos iniciais, b) quando o filme mostra um texto em tela ou c) na locução de uma voz que não é de um personagem, chamada de narração

²⁸ Do original: The syuzhet (usually translated as "plot") is the actual arrangement and presentation of the fabula in the film. [...] The syuzhet is a system because it arranges components - the story events and states of affairs - according to specific principles. [...] Style also constitutes a system in that it too mobilizes components - particular instantiations of film techniques - according to principles of organization.

²⁹ Do original: [...] the fabula embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field. [...] Putting the fabula together requires us to construct the story of the ongoing inquiry while at the same time framing and testing hypotheses about past events

em *off* ou voz *over*. A primeira sequência do filme apresenta o contexto daquele universo diegético com uma narração *off*, ou seja, o locutor reflete uma instância narrativa consciente, com alto grau de cognoscibilidade, que apresenta ao espectador o porquê de os robôs terem sido introduzidos naquela sociedade:

Esses foram os anos depois que calotas glaciares derreteram pelo efeito estufa...e os oceanos engoliram tantas cidades litorâneas do mundo. Amsterdã, Veneza, Nova York, perdidas para sempre. Milhões de pessoas ficaram desabrigadas. O clima se tornou caótico. Centenas de milhões de pessoas morreram de fome nos países pobres. Nos outros, a prosperidade foi mantida quando os governos do mundo desenvolvido introduziram sanções que restringiram a gravidez. O que explica por que os robôs, que não tinham fome nem consumiam recursos além dos da fabricação, tornaram-se um elo econômico tão essencial à estrutura da sociedade. (*A.I.: Inteligência Artificial*, 00:01:12 - 00:02:01, 2001)

Mostrar as ondas do mar na primeira sequência, enquanto ouvimos a narração do locutor, dialoga não só com o contexto do filme, em que o derretimento das calotas polares levou à redução dos recursos escassos, como também com o terceiro ato em que David fica submerso no oceano: David prefere se atirar ao oceano, ou seja, “dar um salto rumo ao desconhecido” (Bachelard, 2018, p. 172), ao invés de permanecer com quem o criou. Assim, o simbolismo da água será importante para entendermos melhor o personagem e os níveis de significação simbólicos de suas ações, conforme abordado na seção 5.2.

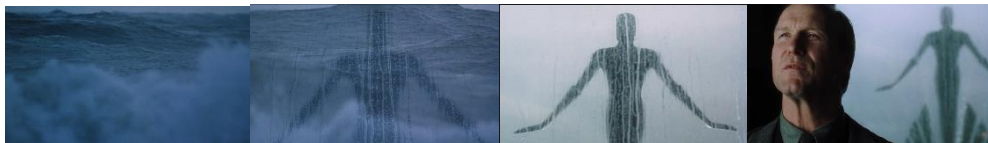
David é o primeiro meca criança criado para amar. No prólogo, vemos o cientista explicar que sua consciência derivaria da capacidade de amar, mas também da capacidade de sonhar. É durante essa explicação, na segunda sequência, que o filme levanta sua grande questão moral: se é possível que um robô ame os humanos, eles serão capazes de amá-lo de volta? E qual a responsabilidade que esses pais, os humanos que ativam a programação irreversível, têm sobre este meca?

A discussão gira em torno da capacidade de criar um robô não mais limitado pela programação de estímulos-resposta, introduzindo o conceito do dualismo corpo e alma. Essa discussão é, de fato, a mais antiga entre os homens, como diz o cientista no final da sequência. Mitos e narrativas literárias discutem sobre a causa e os efeitos de seres criados à imagem e semelhança de seus criadores. *A.I. Inteligência Artificial* (2001) propõe essa discussão utilizando a criação de uma criança robô programada por uma mãe para amar.

Assim como no mito de Prometeu, que sopra aos homens o fôlego da vida, concedendo-lhes o fogo dos deuses, o cientista propõe conceder às inteligências artificiais a capacidade de amar - e de sonhar. Se nossa mente é um processo computacional, o que nos tornaria humanos seria justamente a capacidade de experienciar emoções, a alma.

A segunda sequência do filme começa com um plano da estátua da empresa responsável pela manufatura dos robôs, chamados de meca, a *Cybertronics*. A transição da primeira sequência do prólogo, que mostra um oceano, para a segunda sequência vem de forma motivada, pela motivação composicional. A transição é em *fade in* (dissolução de uma imagem em outra), e vai da água do mar para a sobreposição com a estátua da corporação *Cybertronics*, que desenvolve os robôs. O símbolo da corporação é visto pela janela chuvosa. A água serve para conectar as duas sequências, respeitando a lógica narrativa clássica de continuidade ao mesmo tempo que confere significado à narrativa.

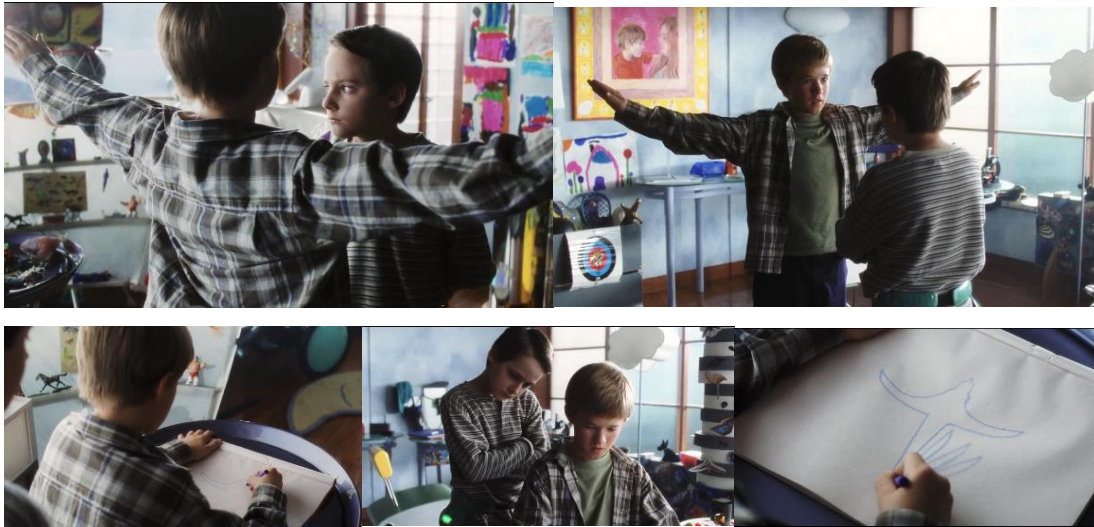
Figura 2 - Prólogo, transição da primeira para a segunda sequência



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

O símbolo da corporação é um corpo com as mãos abertas e cabeça fina (ver figura 2), a forma da estátua lembra um anjo e também a versão mais evoluída dos robôs, mostrada no terceiro ato. Quando retornamos a essa cena, depois de ter visto o filme, percebemos que a abertura do prólogo ato é também a primeira imagem de que David se lembra, como conta a Martin (ver figura 3), filho biológico da família que o adota, durante a progressão dos conflitos do primeiro ato. Contudo, isso só é revelado pela instância narrativa no final do segundo ato, em que David chega ao encontro com o cientista na *Cybertronics*, demonstrando a conexão entre as partes da narrativa.

Figura 3 - I Ato, David conta ao irmão a primeira imagem que se lembra



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

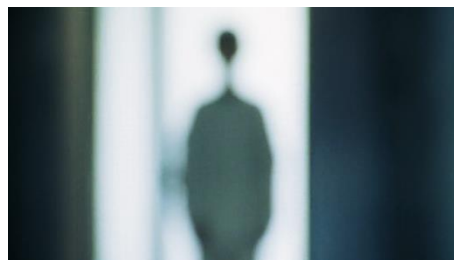
Ao observarmos tais semelhanças, entre a estátua, a forma mais evoluída dos mecas e a primeira apresentação de David, percebemos o alto grau de autoconsciência e comunicabilidade da instância narrativa sobre toda a história.

Figura 4 - III Ato, forma mais evoluída dos mecas



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Figura 5 - I Ato, a primeira imagem que vemos de David

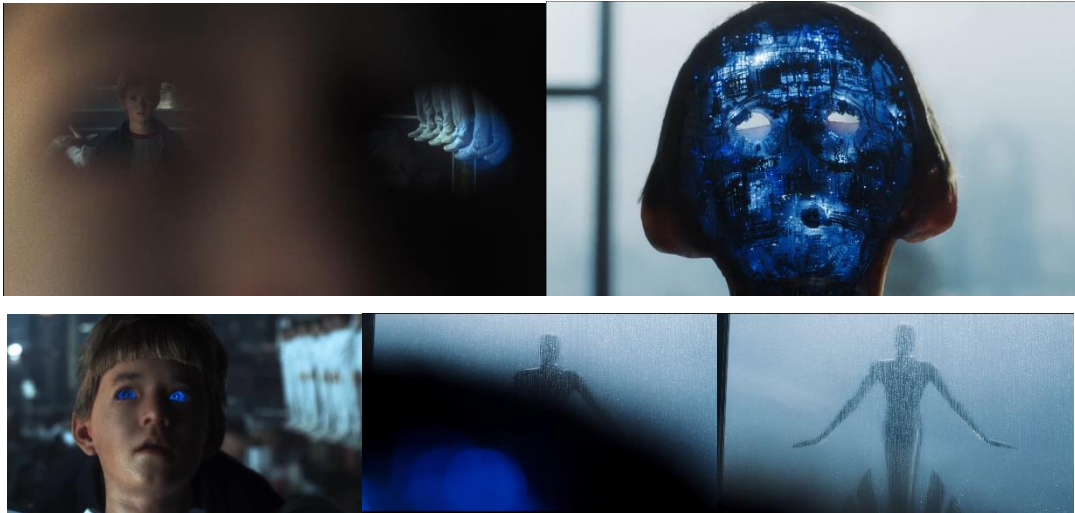


Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Essa referência da estátua e do primeiro enquadramento de David a forma mais evoluída dos mecas não chega a ser uma pista ou a fazer com que o espectador levante hipóteses na primeira vez que assiste ao filme, mas quando revisto, podemos observar que a instância narrativa aproxima o espectador de David, já que essa é

também a primeira imagem que é apresentada pelo filme ao espectador, logo depois de comunicar a realidade desse universo diegético.

Figura 6 - II Ato, David descobre sua condição



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Na sala de reunião, o cientista responsável pelo projeto apresenta a ideia aos outros funcionários da empresa. Conhecemos, pelas suas falas, as características dos mecas: como são programados, o que e como são capazes de sentir, já que diferenciam a dor física da dor emocional. O discurso começa com a seguinte fala:

Criar um ser artificial tem sido o sonho do homem desde o nascimento da ciência. Até o início da era moderna, em que nossos ancestrais surpreenderam o mundo com as primeiras máquinas pensantes, monstros primitivos que jogavam xadrez. O quão longe chegamos. O ser artificial é uma realidade, um simulacro perfeito com membros articulados, fala articulada, provido de reações humanas. Até mesmo reação à dor. (A.I. Inteligência Artificial, 2001, 00:02:02 - 00:02:44)

Essa fala dialoga com o contexto em que o filme foi produzido e lançado. Em 2001, questões como clonagem e Inteligência Artificial começam a ganhar notoriedade. A máquina “monstro” a que o cientista faz referência no discurso inicial é o *Deep Blue*, um supercomputador desenvolvido em 1998 pela IBM, que derrotou o campeão mundial de xadrez Garry Kasparov em uma partida de xadrez. O filme foi feito alguns anos depois desse acontecimento, em 2000, e a fala do cientista dialoga com o contexto de produção, ainda que o projeto seja ainda mais antigo.

Brian Aldiss, autor do conto que deu origem ao roteiro *Superbrinquedos duram o verão todo: e outros contos de um tempo futuro* (2001), conta, no prefácio do livro,

sobre o processo de venda dos direitos autorais a Stanley Kubrick, o idealizador do projeto. Kubrick foi roteirista, diretor e produtor de obras importantes para o cinema, como *2001: Uma odisseia no espaço* (1968), *O iluminado* (1980), *Laranja Mecânica* (1971), *Lolita* (1962) e *Dr. Strangelove* (1964).

A filmografia do diretor demonstra sua habilidade em contar histórias com uma variedade de temáticas, consolidando suas obras como referências importantes, independentemente das etiquetas de gênero que recebe. *2001: Uma odisseia no espaço* é um marco no cinema de ficção científica, assim como *O iluminado* é no gênero de horror. *Dr. Strangelove* e *Laranja Mecânica* se destacam como clássicos do *thriller* político, enquanto *Lolita* traz uma adaptação de um clássico literário para o cinema da década de 1960, abordando valores polêmicos para a época. Além disso, é possível notar que a adaptação de livros para o cinema é um traço do estilo de Kubrick, visto que todos os filmes mencionados são baseados em obras literárias.

Assim foi também com *A.I.: Inteligência Artificial*: Kubrick propôs à Aldiss que o conto se tornasse filme anos antes de sua produção, envolvendo também os roteiristas Ian Watson e Steven Spielberg no processo. A inclusão dos dois outros roteiristas tem a ver com a divergência de Kubrick e Aldiss quanto ao destino dos personagens. Na carta exposta no prefácio do livro que inspirou o filme, Kubrick disse a Brian:

O que me ficou, no entanto, foi a convicção de que esse conto é com certeza um ótimo começo para uma história mais longa, ainda que, infelizmente, eu não tenha tido nenhuma outra idéia sobre como desenvolvê-la. De todo modo, estou começando a achar que o velho subconsciente não engata para valer em algo que não lhe pertence... (Aldiss, 2001, p. 10).

Em diversas entrevistas, Spielberg conta que Kubrick desejava que ele dirigisse o projeto, o que só se realizou depois que faleceu. Portanto, ainda que não tenha participado das filmagens, foi responsável pelo início do projeto, cujo tema da Inteligência Artificial o interessava muito: “Kubrick estava convencido de que um dia a inteligência artificial tomaria conta do mundo e de que a humanidade seria superada.” (Aldiss, 2001, p. 15). Quando Kubrick faleceu em 1999, seu cunhado e sócio Jan Harlan enviou o conto a Steven Spielberg, que finalmente concordou em filmar o projeto, mantendo o roteiro aprovado por Stanley.

Uma interessante observação das notas do autor do conto está no desenvolvimento do protagonista, a criança-robô. Para Aldiss (2001), David sofre:

“porque não sabe que é uma máquina. Esse é o verdadeiro drama, como disse Mary Shelley de seu Frankenstein, ‘ele fala aos receios misteriosos de nossa natureza’ ”. (Aldiss, 2001, p. 18).

E quais seriam esses mistérios da natureza humana? Apesar de termos plena convicção de que não somos máquinas, sofremos porque não sabemos o que é ser humano? Essas indagações sobre criador e criatura estão presentes em diferentes mitologias e narrativas, que buscam responder a questões sobre o mistério de nossa natureza: somos seres criados? Somos capazes de criar outras criaturas? Qual nosso papel no mundo e como entender essa relação?

A discussão sobre criador e criatura também está presente em *Frankenstein*, de Mary Shelley (2021). Com o passar do tempo, tornou-se comum a confusão entre o monstro e o médico, mas Frankenstein é o criador do monstro, e não a criatura. A confusão contribui para a discussão do que, de fato, é monstruoso: o desejo do criador de se aproximar da condição de um deus ou a criatura, com todo o estranhamento que causa com a sua deformidade?

Como *A.I.* toca nessas questões, essa pesquisa se estende para outras narrativas e buscou referências na mitologia - mais especificamente a mitologia grega, por sua influência na cultura ocidental - a fim de entender melhor sobre o tema, buscando então na mitologia e na literatura intertextos para refletir sobre essa condição.³⁰

Assim como em *A.I.*, a criatura do Dr. Frankenstein assume certa independência de seu criador e foge. Apesar de David não ter um aspecto abominável como o monstro do Dr. Victor também causa estranhamento aos que cruzam seu caminho, como veremos na análise do segundo ato.

Nele, David começa sua jornada de peregrinação, buscando o retorno à ordem apresentada no primeiro ato do filme, realizando o propósito para o qual foi criado. E essa é uma das aflições humanas, a de ter um propósito.

Contudo, os mistérios aos quais Aldiss faz referência vão além da condição de David e do monstro clássico do Dr. Frankenstein, que, como ser criado, busca alcançar seu propósito. O mistério da nossa natureza está também na busca do

³⁰ Segundo Todorov, “A noção de tema é uma noção sumária que une o material verbal da obra. A obra inteira pode ter seu tema e, ao mesmo tempo, cada parte da obra possuir seu tema. A decomposição da obra consiste em isolar as partes caracterizadas por uma unidade temática específica.” (Todorov, 2013, p. 311)

homem pela capacidade de criar, de “poder dar vida, como fizera o Criador” (Ferry, 2021, p. 95), cuja representação pode ser vista na figura do cientista do filme:

A questão é que essa fuga representa algo para o criador, o humano: Privação trágica: a criatura escapa de seu criador, que fica, por assim dizer, frustrado. Ele perde o controle - o que, é claro, na perspectiva cristã que domina esse mito [*Frankenstein*], significa que o homem que se toma por Deus segue direto para a catástrofe. (Ferry, 2021, p. 96)

Segundo Luc Ferry, estudioso da mitologia grega, essas narrativas nos ajudam a entender questões existenciais e têm dimensões filosóficas, mas a mitologia consegue abordá-las de uma forma mais concreta. E ela serve de inspiração para incontáveis obras de arte ou intelectuais, mesmo que o artista ou escritor não tenha contato com a fonte original:

Pois o formidável sucesso linguístico da mitologia não deixa de ter, é evidente, sentido e importância. Há razões de fundo para esse singular fenômeno - sistema filosófico algum, nenhuma religião, sequer as da Bíblia, podem reivindicar semelhante status - que faz da mitologia, mesmo que na mais completa ignorância de suas fontes reais, uma parte inalienável da nossa cultura comum. Sem dúvida isso tem a ver, já de início, com o fato de ela atuar a partir de narrativas concretas e não, como a filosofia, de maneira conceitual e reflexiva. (Ferry, 2021, p. 20)

Assim, a mitologia grega não só serve de inspiração para essas obras, mas também como evidência da busca por respostas da humanidade sobre a vida, sobre seus medos e anseios - como o medo da morte, por exemplo - e qual o seu lugar no mundo (o propósito), sem que exista, como nas doutrinas religiosas, um salvador.

Vemos então que o que importa a essas narrativas é a jornada dos personagens e a consciência que desenvolvem de sua própria condição. Assim como em *Frankenstein* (2021) e em *As aventuras de Pinóquio* (2022), os protagonistas passam pelo processo de transformação, tão importante para a estrutura do monomito.

As perguntas finais do prefácio, propostas pelo autor do conto que inspirou *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), que são “Importa de fato que David seja uma máquina? Deveria importar? E até que ponto somos todos máquinas?” (Aldiss, 2001, p. 18), nos lembram da narrativa de Collodi: importa que Pinóquio seja de madeira? Será que toda a jornada que empreende serve para provar apenas para si mesmo sua capacidade de ser o que considera como ‘um menino de verdade’?

Não é por acaso que os elementos de Pinóquio são citados de forma direta em *A.I.: Inteligência Artificial* (2001) já a partir do primeiro ato, conforme veremos na análise.

Ainda no prólogo do filme, o diálogo dos personagens reflete as discussões citadas por Aldiss (2001) no prefácio do livro que o inspirou. A proposta do cientista é criar um robô capaz de amar a partir de um novo mapeamento do impulso elétrico de um único neurônio.

Quando questionado de que a empresa já oferece modelos de mecas amantes, o cientista pergunta à meca que está na sala o que é amor. Ela responde com sensações físicas, como semicerrar os olhos e mudar o ritmo da respiração. Mas esses são simuladores sensoriais, segundo ele. Não é o que o cientista propõe, a proposta é o amor de uma criança pelos pais, um meca com uma mente, uma resposta neuronal.

Contudo, o meca criança começaria a amar os pais a partir do momento que fosse ativado. Não seria, então, um amor programado? A ativação do robô é o que possibilita o desenrolar da narrativa, ou seja, é o incidente incitante da história (McKee, 2018, p. 183). Mas apesar dessa condição para o amor de David, vemos que, desde sua chegada, ele demonstra mais interesse por Mônica do que por Henry, o pai da família que o adota. Fornecendo informações para que levantemos hipóteses acerca da capacidade do meca único amar e confirmando que a proposta do cientista não é criar mais um robô passível de programação.

Para exemplificar essa diferença e argumentar com a equipe da *Cybertronics*, o cientista confronta Sheila, a Inteligência Artificial na sala, espetando um alfinete em sua mão e pergunta: “Como isso fez você se sentir? Irritada? Chocada?” “O que eu fiz com os seus sentimentos?” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:02:49). E a meca, caracterizada como os outros funcionários da corporação, responde: “Você fez à minha mão” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:02:57). Essa fala mostra o alto grau de racionalidade das Inteligências Artificiais, ou seja, elas possuem apenas o raciocínio lógico, causal, e distinguem dor física de dor emocional. Portanto, a inteligência funciona de forma “perfeita”, sem misturar razão e emoção. Para o cientista, essa é a falha.

Na cena em que o cientista é confrontado pelo dilema moral, é enquadrado no centro da tela, com um grupo de ouvintes atrás e dois outros grupos de pessoas nas laterais, um à esquerda e o outro à direita (ver figura 7). A motivação do

enquadramento também é de cunho composicional, já que o grupo da esquerda questiona a proposta, enquanto o da direita é o que faz piada sobre o modelo amante.

Figura 7 - Prólogo, discussão sobre a criação do meca criança



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Na hora em que o cientista é questionado se esse projeto resultaria em um meca para substituir os filhos, o movimento de câmera muda o enquadramento sem cortes, colocando o cientista de frente ao grupo da direita. Essa escolha estilística se repete durante a cena e durante as outras sequências. Esse recurso é parte do estilo de Spielberg. A mudança poderia ter sido através de cortes, mas o diretor opta por acompanhar a cena na mesma câmera, mostrando a mudança nos beats da cena e aproximando o espectador, colocando-o como parte da narrativa. É como se o espectador estivesse na sala e virasse o próprio corpo para observar a ação. Esse é um traço característico do estilo do diretor:

Não é o simples uso de uma tomada geral (o famigerado mastershot) que garanta o tempo da ação para que se possa montar o conjunto de tomadas de cobertura e executar as transições dessas tomadas e criar as ênfases dramáticas das personagens. É bem mais que isso; é o conhecimento de que o pathos, na arte cinematográfica, se dá através da expansão dos episódios pela montagem e com isso criar o suspense e deixar o público em suas mãos. Um grande exemplo disso é a despedida que nunca termina entre Celie e Nettie *A cor púrpura*. O espectador deseja uma tesoura para interromper aquele sofrimento; a partir desse momento Spielberg é o dono da emoção que emerge com absoluta tranquilidade. (Leone, 2007, p. 2)

Quando o corte é utilizado, acaba lembrando ao espectador que ele está à mercê da instância narrativa, que ele vê aquilo que optam por mostrar a ele. Na sequência sem cortes, o espectador pode emergir na história, ainda que esteja sendo direcionado pela movimentação de câmera, como prefere Spielberg:

Gostaria que os diretores esquecessem um pouco o close-up. Adoraria que os diretores confiassem no espectador para editar o filme com os olhos, como se faz, às vezes, no teatro, onde o espectador seleciona quem olhar no decorrer de uma cena que tem dois personagens, quatro personagens, seis personagens. Há tanto corte e tanto close-up sendo filmado hoje... É bem fácil para os diretores. É muito fácil colocar alguém em frente de uma parede e filmar em primeiro plano, e ele diz sua fala e você passa para a tomada seguinte. (Spielberg, 1991, *apud* Bordwell, 2008, p. 210)³¹

O diálogo continua com o cientista explicando que sua sugestão é que o amor será a chave para que a Inteligência Artificial adquira uma subconsciência jamais alcançada: “Um mundo interior de metáfora, intuição, raciocínio próprio, de sonhos.” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:05:48) Um dos funcionários questiona: “Como exatamente vamos realizar essa façanha?” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:05:57)

Antes da resposta, o cientista se senta em frente à mulher que interrompe a conversa. É ela quem traz o questionamento central da narrativa. Nesse momento, o diálogo é enquadrado em *over the shoulder* (câmera sobre os ombros), posicionando ao fundo do cientista o personagem que representa o outro grupo, que não se opõem, mas faz piada sobre os modelos amantes já existentes.

O enquadramento torna a conversa de igual para igual (ver figura 8), o único momento em que o cientista é, de fato, confrontado. Aqui, vemos a presença dos cortes, de um personagem para outro, mas a escolha do momento de cada corte também é característica de Spielberg, que prioriza pelos cortes que mostram as reações dos personagens que escutam o falante, fugindo um pouco da linguagem comum nas cenas de diálogo que critica.

Figura 8 - Diálogo que apresenta a questão moral do filme

³¹ Do original: I'd love to see directors start trusting the audience to be the film editor with their eyes. the way you are sometimes with a stage play, where the audience selects who they would choose to look at while a scene is being played ...There's so much Cutting and so many close-ups being shot today I think directly as an influence from television.



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Entendemos, nessa cena, que mesmo que os robôs sejam utilizados pelos humanos, existe uma “animosidade contra os mecas”. A cientista pergunta, então, se os humanos seriam capazes de amá-lo de volta. E ainda: “Se um robô puder amar genuinamente uma pessoa, que responsabilidade essa pessoa tem em relação a esse meca?” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:06:31).

Mesmo que a funcionária que o questiona ainda estivesse falando, a instância narrativa corta para a reação do cientista enquanto ele escuta o dilema moral. Aqui, a própria personagem nos informa: “É uma questão moral, não é?” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:06:40). E o cientista responde que é a mais antiga de todas: “Mas no início, Deus não criou Adão para que ele o amasse?” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:06:46).

De fato, os seres criados são os que podem render homenagens aos seus criadores. Mas a questão moral aqui vai além da capacidade da criatura amar seu criador e do amor do criador pela criatura. Quando o cientista faz a referência à Bíblia, compara sua condição de criatura à do criador, equiparando-se a ela.

Diversos mitos procuram entender a condição humana enquanto criaturas - seres criados - e, para isso, procuram discutir sobre o destino dos humanos, qual o propósito e se seriam capazes de superar a criação.

Na mitologia suméria narrada nos textos da Gilgamesh, por exemplo, Enki e Enlil brigam pelo destino dos humanos, seres criados para empreender o trabalho. Enlil quer a destruição dos trabalhadores, enquanto Enki acredita no desenvolvimento

da espécie, e os instrui a construir um barco para salvá-los do dilúvio. Esse trecho é descrito na Tábua XI do Épico de Gilgamesh:

Ea, o previdente, jurou o segredo com eles,
 Então ele repetiu o discurso para uma cabana de junco,
 "Cabana de junco, cabana de junco, parede de tijolos, parede de tijolos, Ouça,
 cabana de junco, e preste atenção, parede de tijolos:
 (Esta é a mensagem:)
 Homem de Shuruppak, filho de Ubara-Tutu, Desmonte sua casa, construa um
 barco.
 Deixe os bens, procure seres vivos.
 Rejeite propriedades e salve vidas!
 Coloque a bordo a semente de todos os seres vivos, no barco.
 O barco que você deve construir
 Terá suas dimensões em proporção, Sua largura e comprimento estarão em
 harmonia,
 Cubra-o como o Apsu." (Dalley, 2000, p. 110. Tradução Nossa)³²

Essa passagem já demonstra, por si só, a relação entre diferentes mitologias, visto que a história da arca e do dilúvio também está, por exemplo, na mitologia grega³³ e na história cristã da arca de Noé, narrada no livro de Gênesis.

Já na mitologia grega, muito acontece até que o cosmos entre em harmonia, em *diké*. A era do reinado de Zeus, respaldada pela justiça, é a confirmação dessa cosmogonia, demarcada pela era de ouro, em que os mortais conviviam com os deuses em perfeita harmonia após o fim da guerra entre os deuses e os titãs. Nessa era, os mortais sentavam na mesma mesa dos deuses, não precisavam trabalhar e desconheciam qualquer tipo de dor, medo, peste e doença:

Em Mecona, os deuses e os homens vivem juntos, então reunidos, mas chegou a hora da separação. Esta ocorre depois que os deuses fazem entre si sua grande partilha. [...] Zeus ficou encarregado de fazer a partilha dos poderes, não mais impondo-a pela violência bruta, mas graças a um acordo consensual entre todos os deuses do Olimpo. (Vernant, 2000, p. 58)

³² Do original: Far-sighted Ea swore the oath (of secrecy) with them,
 So he repeated their speech to a reed hut,
 "Reed hut, reed hut, brick wall, brick wall,
 Listen, reed hut, and pay attention, brick wall:
 (This is the message:)
 Man of Shuruppak, son of Ubara-Tutu, Dismantle your house, build a boat.
 Leave possessions, search out living things.
 Reject chattels and save lives!
 Put aboard the seed of all living things, into the boat.
 The boat that you are to build

³³ A história do dilúvio e a arca de Deucalião é narrada por Ovídio (ver mais em Ferry, 2021, p. 131)

Como dividir, então, o espaço entre deuses e mortais? Zeus dá essa tarefa a Prometeu, um dos filhos de Titãs que ficou ao lado dos deuses durante a guerra. É o resultado desse episódio que marca a passagem da era de ouro para a do ferro. Incumbido dessa tarefa, Prometeu deve repartir um animal entre os deuses e os mortais. Zeus se sente traído pela divisão feita por Prometeu e, como punição, não concede mais o fogo do Olimpo aos mortais colocando o trabalho como punição. Aqui temos outra semelhança entre mitologias, já que, na mitologia suméria, os humanos foram criados para empreender o trabalho:

Para os gregos, o cozimento é um dos sinais da humanidade e do homem, o que mais clara e exatamente situa os deuses e os animais, pois os deuses não precisam se alimentar, e os animais comem alimentos crus. E a humanidade perde essa sua especificidade quando Zeus lhes retira o fogo. Pior ainda, com uma segunda punição, “Zeus”, diz Hesíodo de maneira um tanto enigmática, “tudo escondeu”. Na verdade, seu significado é que em vez dos frutos da terra se oferecerem em plena luz e em qualquer estação ao apetite do homem, como na idade de ouro, os grãos passam a estar enterrados e será preciso trabalhar para tirar da terra alimentos consumíveis. [...] Ou seja - e é um ponto crucial -, com o nascimento do trabalho, a atividade das mais desagradáveis, começa a expulsão do mundo paradisíaco. (Ferry, 2021, p. 118 - 119)

Como no mito sumério, os mecas criados no universo diegético do filme foram criados para empreender o trabalho. Em uma sociedade em que a população foi reduzida, os humanos criaram a Inteligência Artificial para ocupar certos cargos: babás, garçons e até gigolôs. Já no mito grego, o trabalho vem como punição.

Como forma de amenizar o sofrimento dos mortais, além de roubar o fogo do Olimpo, na versão do mito de Prometeu contada por Pitágoras, ele rouba também as artes, dando aos mortais um novo poder, o poder da criação: “O homem prometeico é o homem da técnica, capaz de criar, inventar de maneira incessante, fabricar máquinas e artifícios capazes de um dia se libertarem de todas as leis do cosmo” (Ferry, 2021, p. 131).

Com isso, Prometeu vai além do que Epimeteu perfeitamente organizou e, representa, segundo Vernant (p. 62), a contestação interna. A mando de Zeus, Epimeteu organizou as criaturas de Gaia. Ferry (2001) compara essa organização ao que chamamos de ecossistema. Ou seja, na organização de Epimeteu, cada animal, cada planta, vivem em perfeita harmonia - ou *diké*, segundo os gregos. Mas quando Prometeu rouba o fogo do Olimpo e as artes e concede aos mortais, ele faz com que os humanos sejam a única espécie “capaz de *hybris*, a única podendo, ao mesmo

tempo, desafiar os deuses e perturbar e até mesmo destruir a natureza” (Ferry, 2021, p. 131).

É sobre essa leitura que analisamos a fala do cientista, que, além de já estar na condição de criador por fazer parte da corporação que criou os mecas para empreender o trabalho, propõe agora criar um ser capaz de amar, conferindo aos robôs uma das principais características que nos torna humanos.

Capacidade essa, segundo Maturana (2014), ligada à nossa biologia. O amor, para o autor, é fonte da socialização humana, a causa e não a consequência das relações interpessoais:

[...] o amor é a condição dinâmica espontânea de aceitação, por um sistema vivo, de sua coexistência com outro (ou outros) sistema(s) vivo(s), e que tal amor é um fenômeno biológico que não requer justificação: o amor é um encaixe dinâmico recíproco espontâneo, um acontecimento que acontece ou não acontece. Como um encaixe dinâmico recíproco espontâneo, o amor ocorre ou não ocorre. Se o amor ocorre, há socialização; se não ocorre, não há socialização. (Maturana, 2014, p. 220)

Se o cientista propõe recriar algo tão particular à condição humana, o filme discute então, assim como no mito grego do fogo prometeico, a habilidade do homem de criar e quais as consequências. Demonstrando que, mesmo tão distantes no tempo e espaço, a mitologia introduz questões para a filosofia que permeiam o nosso tempo, bem como o contexto de produção do filme.

Contudo, a criação de seres artificiais não coloca em questão apenas a condição do homem, passando de criatura para criador, mas também o que o torna único:

A ideia do ciborgue, a realidade do ciborgue, tal como a da possibilidade da clonagem, é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano. Kaput. Fim do privilégio. (Tadeu, 2023, p. 15)

Na sequência em que o cientista propõe uma criatura capaz de amar, mesmo em um cenário em que já era possível criar robôs tão parecidos com os humanos, vemos que a questão moral continua em discussão: para os gregos, o roubo de Prometeu concede ao homem a capacidade de infringir as leis do cosmos e contestar a ordem instaurada pelos deuses. No filme, os próprios funcionários da empresa e alguns dos humanos que têm contato com o meca criança na progressão dos conflitos

do segundo ato - mesmo sem saber de sua capacidade - acham a criação de uma criança robô uma contestação da ordem.

Ao final da sequência, vemos os funcionários da *Cybertronics* em burburinho, como a instância narrativa propõe que o espectador também esteja questionando-se acerca dessas questões, enquanto Sheila, a meca na sala, se maquia, demonstrando sua racionalidade e falta de emoção.

O fim do prólogo se conecta ao início do primeiro ato. Logo depois da cena da meca se maquiando, o filme segue com uma passagem de tempo (20 meses) descrita na tela por texto, que demarca o início do primeiro ato. Sua primeira sequência mostra um casal, Mônica e Henry, na estrada. Mônica passa maquiagem no carro, como a robô. (ver figura 9)

Figura 9 - Transição do prólogo para o I ato



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A conexão entre as duas cenas também é de motivação composicional, mantendo a lógica clássica de continuidade. A demarcação do tempo da fábula pelo texto mostrado na *syuzhet* também é outra característica clássica, cuja instância narrativa se faz presente para manter a lógica temporal da fábula e situar o espectador no tempo da fábula. Ela será repetida na passagem do segundo para o terceiro ato.

A demarcação do tempo é característica do estilo do diretor, que opta por manter esse recurso clássico em suas obras. Seja marcando o tempo do filme pela inserção de letreiros ou pela voz *over* como em *A.I.* (2001), seja em filmes que têm fatos históricos como contexto, como *Império do Sol* (1987), *A Cor Púrpura* (1985), *A Lista de Schindler* (1993), *The Post - A Guerra Secreta* (2017), *Munique* (2005) ou *Lincoln* (2012).

Ou seja, Spielberg não dedica o uso do recurso exclusivamente para filmes baseados em fatos históricos. Pelo contrário, inserir o letreiro em um filme de ficção científica é uma tentativa de aproximá-lo da realidade em detrimento da fantasia.

Spielberg também usa o tempo como recurso narrativo para gerar suspense, alongando ou encurtando a sensação do tempo para o espectador amparado pela banda sonora. Filmes como *Tubarão* (1975), *Minority Report - A Nova Lei* (2002), *Guerra dos Mundos* (2005), *O Resgate do Soldado Ryan* (1998), *Encurralado* (1941) são alguns dos exemplos que trazem esse traço estilístico do diretor. Em todas as obras, Spielberg deixa clara a sua referência ao cinema de narrativa clássica, utilizando o tempo para localizar o espectador e conferir suspense à progressão dos conflitos.

Do prólogo para o primeiro ato, percebemos também mudanças estilísticas na fotografia do filme. Essa demarcação de uma parte da narrativa para outra é evidenciada ao longo da progressão dos atos, onde as transições narrativas são sublinhadas por alterações na plástica da imagem, enfatizando o desenvolvimento da história.

A motivação é tanto composicional quanto realista. Composicional, porque a escolha visual atribui significado à passagem de tempo, destacando diferentes momentos na fábula. Ao mesmo tempo, é realista, já que faz sentido para a diegese. No prólogo, a plástica é mais escura e contrastada, o que faz sentido para um dia chuvoso. Já no primeiro ato, em que conhecemos a família e somos apresentados ao cotidiano no contexto futurista, a imagem é mais colorida, com as altas luzes difundidas.

Ademais, essa escolha é, também, de motivação artística, visto que, ao observarmos as obras do Spielberg, notamos a recorrência do uso de altas luzes difundidas e superexpostas, resultando em *flares* na imagem (fenômeno de luz intensa e súbita causado por aberrações cromáticas na lente quando a luz a invade). Os *flares*, nesse caso, têm uma intenção estética e são de motivação artística, visto que acontecem também no prólogo (ver figura 6), mesmo que em um ambiente menos iluminado.

Confirmamos então que as motivações nem sempre aparecem em uníssono no filme, mesmo que traga convenções estilísticas típicas do cinema clássico Hollywoodiano:

Até agora, eu enfatizei a unidade e uniformidade do paradigma estilístico clássico. Mas qualquer relato completo sobre o cinema de Hollywood deve reconhecer os desvios da norma. A própria Hollywood [cinema clássico Hollywoodiano] destacou a diferenciação como algo correlato à padronização. Novidade e originalidade eram consideradas qualidades valiosas, e os roteiristas desenvolveram todo um vocabulário para descrever variações (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005, p. 72, tradução nossa)³⁴

São, portanto, as escolhas particulares do diretor, dentro das normas e convenções (de gênero ou de linguagem cinematográfica) que compõem seu estilo. A obra de Spielberg, por exemplo, tem filmes que não se restringem a um único gênero. Pelo contrário, costuma misturá-los sem perder seus traços estilísticos particulares, fugindo à lógica do cinema de narrativa clássico Hollywoodiano:

Steven Spielberg, Ridley Scott ou Clint Eastwood exibiram a sua capacidade criativa nos mais diversos gêneros, ganhando notoriedade, precisamente, pela invenção formal ou a abordagem pessoal de temas e situações recorrentes e reconhecíveis nos diversos gêneros. (Nogueira, 2010, p. 10)

No próprio filme em análise, temos a presença do gênero de ficção científica e do melodrama, por exemplo, demarcados pelo contexto da diegese - da criação de robôs tão parecidos com os humanos, mas que passam por conflitos familiares e sociais. Ao analisarmos a filmografia do diretor, identificamos que, independentemente do gênero (ação, ficção científica, romance, *thriller* ou aventura), o diretor insere traços do melodrama pelos conflitos familiares e sociais apresentados na história.

Tais eventos são mostrados a partir das escolhas estilísticas que caracterizam sua singularidade como autor:

[...] a singularidade estilística é perfeitamente possível dentro das convenções genéricas ou pode mesmo instituí-las e que as convenções genéricas podem ser objecto de desafio ou ruptura. É através precisamente do desafio ou da ruptura que, por norma, se identifica uma obra de autor no contexto de um gênero. [...] em diversos casos, determinados autores adquiriram a sua notoriedade precisamente a partir das contribuições artísticas que deram à instituição, rejuvenescimento ou reavaliação de um gênero em particular, noutros casos, a notoriedade adveio da elevada capacidade de compreensão e domínio dos códigos e pressupostos de diferentes gêneros. (Nogueira, 2010, p. 9-10)

³⁴ Do original: So far, I have emphasized the unity and uniformity of the classical stylistic paradigm. But any complete account of Hollywood filmmaking must recognize deviations from the norm. Hollywood itself has stressed differentiation as a correlative to standardization. Novelty and originality were taken to be valuable qualities, and scriptwriters evolved an entire vocabulary for describing variation.

A intertextualidade é, portanto, parte importante da obra de Spielberg e vai das convenções de gênero ao diálogo com outros textos, sejam citados de forma direta ou indireta.

Propomos, então, nessa análise do prólogo, refletir sobre os instrumentos de análise (intertextualidade, motivação estilística, níveis de significação, fábula e *syuzhet* e convenções de gênero), considerando o contexto de produção do filme e o tema da criação de seres artificiais apresentado pelos personagens. Esmiuçamos, portanto, as duas sequências do prólogo e as informações concedidas pela instância narrativa, a fim de expandir os níveis de significação das escolhas estilísticas do diretor nessa parte da narrativa, assim como o significado implícito sugerido pelas primeiras sequências do filme.

4.2 Primeiro ato: reflexos do *deep learning* na formação de David

O primeiro ato apresenta os personagens e as primeiras complicações progressivas, adiando a apresentação da trama central, marcada pelo incidente incitante. Esse atraso permite que o espectador seja exposto ao dilema familiar e à condição ainda não ativada de David, o protagonista, gerando certa suspense a respeito da aceitação do robô pela família:

A única razão para atrasar a trama central é a necessidade do público conhecer o protagonista em profundidade, para que possa reagir completamente ao incidente incitante. Se isso é necessário, então uma subtrama para ambientação deve abrir o filme. (McKee, 2018, p. 213)

O início do ato é demarcado por uma passagem de tempo indicada por um letreiro, que localiza o espectador 20 meses após a proposta do cientista. Nesse momento, são apresentados os membros da família de Mônica, Henry e Martin. Um casal cujo filho (Martin) está em coma em um hospital. A segunda cena do primeiro ato mostra o hospital em que o filho está. O lugar é, ao mesmo tempo, tecnológico e intimista. Toda a construção do mundo diegético, embora o filme se passe no futuro, segue uma lógica que equilibra o avanço tecnológico com elementos conhecidos pelo espectador, característica do estilo de Spielberg, com exceção das primeiras cenas do terceiro ato.

O diretor frequentemente comenta em entrevistas que prima pela afinidade do espectador com o universo diegético. Ele busca inserir elementos familiares à realidade cotidiana do público que assiste para que este se identifique com a diegese. Spielberg não costuma optar por mundos distópicos nos filmes de ficção científica, embora o contexto diegético seja, preferindo criar uma sensação de continuidade entre o presente do espectador e o futuro representado. Assim, a motivação dos elementos em cena, sejam dos mais básicos, como pratos e cafeteiras, aos com algum significado na narrativa, como desenhos na parede e livros lidos pelos personagens, é realista e gera familiaridade com o espectador, ainda que o filme esteja situado em um contexto futurista.

Apenas no terceiro ato somos apresentados a uma realidade distópica de fato, em que os humanos foram extintos e o elemento químico no qual a vida se baseia é o silício e não o carbono. Essa informação, contudo, não é dada pela instância narrativa, mas foi explicada pelo diretor em entrevista concedida sobre o desfecho do filme.³⁵

No início da sequência que mostra a família, Mônica está se maquiando no carro em uma estrada, conectando essa cena ao final da cena anterior em que Sheila se maquiava (ver figura 9). O casal chega ao local em que o filho está, *Cryogenics*. Enquanto Mônica entra no hospital, vemos desenhos nas paredes de Pinóquio (ver figura 10). É a primeira citação da obra e aparece de forma indireta, a motivação aqui é composicional e intertextual.

Figura 10 - Citações diretas às obras literárias

³⁵ O trecho da entrevista foi publicado em 12 de jun. de 2009 e está disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=rz7sPiOoU7A>



Fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Além dessa citação, Mônica retira da bolsa o livro *Robin of Sherwood*, de Michael Morpurgo (ver figura 10), uma versão reinventada de Robin Hood que conta a história de um nobre saxão que se torna um fora-da-lei após ser injustamente acusado de traição. Com a ajuda de seus fiéis seguidores, Robin lidera um bando de homens na Floresta de Sherwood, onde lutam contra a injustiça e a tirania dos Normandos.

Eis mais um elemento de motivação intertextual que dialoga com a jornada de David e revela o alto grau de cognoscibilidade da instância narrativa. Mesmo que a instância narrativa ainda não tenha apresentado David, quando retornamos ao filme depois de tê-lo assistido, entendemos que a escolha do livro foi motivada pelo intertexto: no final do primeiro ato, David será traído por Martin e abandonado na floresta. Ele terá que lutar pela sua sobrevivência, enfrentando humanos que perseguem mecas na esperança de retornar para casa. Contudo, essa luta é apenas um obstáculo, não é o objetivo da jornada de David, nem consciente, nem inconsciente.

Seu objetivo consciente está mais próximo do de Pinóquio: se tornar um menino de verdade. A história de David, entretanto, não é uma releitura de Pinóquio. Mas a instância narrativa cita a história de Pinóquio, possibilitando que o espectador trace paralelos entre elas.

Ambas contam a trajetória de meninos não orgânicos que passam por eventos transformadores, que os ajudam a compreender ou modificar a sua condição.

Pinóquio é um texto literário, um romance de formação. Ou seja, Pinóquio passa pelas complicações progressivas causadas por ele mesmo, pelos erros e acertos que comete até formar seus valores e reconhecer a importância do pai:

A obra *As aventuras de Pinóquio* apresenta-nos a trajetória e o drama do boneco para atingir seu objetivo: virar “menino de verdade”. Na narrativa, emerge o processo de transformação do herói, que se apresenta no início da trama com um caráter definido. Ao ser talhado em madeira dura, Pinóquio nasce com seu caráter e moralidade já definidos e culmina, ao final da obra, como um herói totalmente mudado em sua essência. Trata-se, então, do processo de formação do herói e da construção de seu caráter, na eliminação dos vícios e no cultivo das virtudes. (Leite; Danelon, 2015, p. 46)

David, desde o início, reconhece o amor pela mãe e tem isso como objetivo. Sua relação com Pinóquio está em querer se tornar um menino de verdade, como Pinóquio se tornou, mas para conseguir realizar o primeiro objetivo, de ser amado pela mãe. A jornada de David, entretanto, é outra.

Não é, como em Pinóquio, graças ao amor da família e por entender a importância do trabalho que David se torna um menino de verdade. David, na verdade, não se torna um ser humano. Ele alcança seus objetivos e consegue transformar-se durante a jornada, aproximando-se mais do arquétipo da criança divina, catalogado por Jung (2023), do que de Pinóquio.

Ao investigarmos a jornada do herói e os conceitos do monomito de Joseph Campbell (2007), pesquisamos sobre os arquétipos que foram catalogados por Jung a partir da pesquisa em mitos e narrativas populares. O arquétipo da criança divina, ou seja, a estrutura narrativa das histórias que contêm esse arquétipo, se aproxima mais da trajetória de David, como veremos no segundo e terceiro atos.

Ao final da sequência do hospital, o médico diz a Henry que Mônica precisa digerir o luto do filho, que o filho pode estar fora do alcance, mas é a esposa que precisa ser alcançada. Essa fala contribui para que o espectador comece a formular a hipótese de que essa família receberá o meca apresentado no prólogo.

A hipótese é testada na próxima sequência, em que os cientistas da Cybertronics escolhem um dos funcionários para testar o projeto da criança robô. A instância narrativa informa que Henry é funcionário da corporação, conectando o prólogo ao primeiro ato e confirmando a hipótese da sequência anterior.

Entendemos que os personagens foram apresentados e qual a ordem inicial do mundo deles: uma família desfalcada, cujo filho único encontra-se em coma no hospital.

A sequência é filmada em plano sequência, cuja movimentação de câmera segue o estilo do diretor: ela acompanha os movimentos dos personagens, conferindo maior proximidade ao espectador, como se ele estivesse ali, além de conferir tensão à cena. A tensão é amparada pela banda sonora, com a trilha sonora composta por John Williams.

O compositor trabalha com Spielberg desde 1974, iniciando com o filme *Asfalto Quente* (1974). O trabalho do compositor também é demarcado por um estilo característico, principalmente quando contribui com o Spielberg. O filme apresenta uma música tema, que se repete durante vários momentos da narrativa, estilo que se repete em obras como *E.T.: O extraterrestre* (1982) e na série dos filmes do *Indiana Jones*.

Contudo, aqui ela é inserida de forma mais sutil, preenchendo lacunas e conduzindo a emoção do espectador, ajudando a caracterizar o cenário tecnológico e melodramático ao mesmo tempo. Mesmo assim, serve ao propósito de servir à unidade narrativa:

O mais importante, o acompanhamento musical é comunicativo apenas dentro dos limites traçados pela narrativa clássica. Como a câmera, a música pode estar em qualquer lugar, e pode intuir a essência dramática da ação. Mas permanece, contudo, motivada pela história. (Bordwell; Staiger; Thompson, 2005, p. 34. tradução nossa).³⁶

Aliada à trilha sonora, os sons diegéticos dão ênfase aos momentos de tensão e também servem para caracterizar certos equipamentos e tecnologias, contribuindo para a motivação realista de toda a diegese. Esse som metálico é combinado com sons mais delicados, agudos, como a harpa e o piano, que se conectam ao som dos objetos de cena.

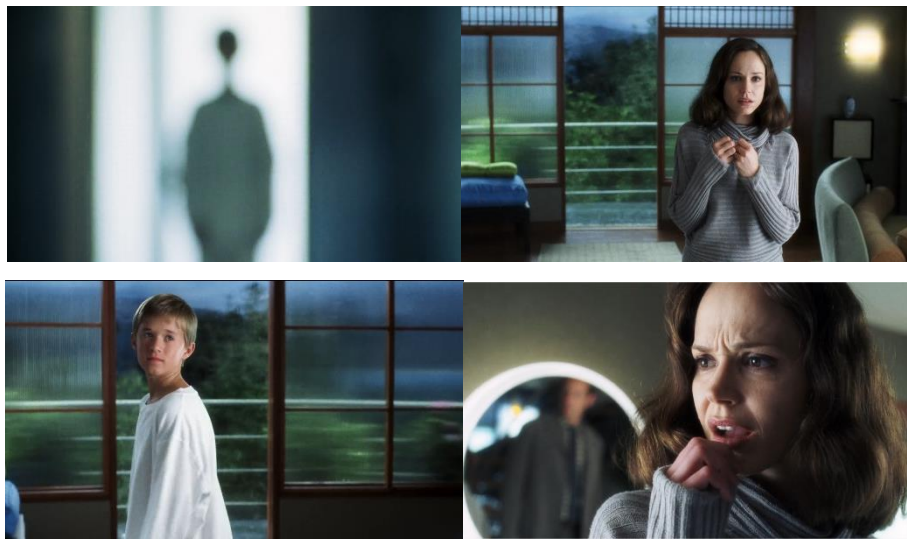
Logo, o som que marca a trilha sonora e que se repete contém tons mais agudos, também de piano ou sintetizador. Essa combinação se repete nos sons

³⁶Do original: Most important, musical accompaniment is communicative only within the boundaries laid down by classical narration. Like the camera, music can be anywhere, and it can intuit the dramatic essence of the action. It remains, however, motivated by the story.

diegéticos que integram a banda sonora, principalmente no primeiro ato, em que David será apresentado ao mundo comum da família que o recebe.

Depois de mostrar ao espectador a conexão entre o prólogo e o início do primeiro ato, a instância narrativa apresenta o protagonista: David chega à casa de Henry e Mônica. A primeira imagem de David é apresentada em desfoque (ver figura 11), e sua forma é similar à dos mecas mais evoluídos (ver figura 4), que serão apresentados no terceiro ato.

Figura 11 - Sequência em que David chega à casa da família



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

David veste uma roupa branca e vemos seus sapatos, amparados pelo som do calçado no assoalho. Mônica se espanta. O enquadramento do plano de sua reação mostra também Henry no espelho, expandindo o espaço diegético (ver figura 11). Aqui, somos apresentados ao primeiro enquadramento que utiliza do reflexo. Esse enquadramento será recorrente na narrativa, seja para mostrar o conflito dos pais ou para mostrar David observando seu ambiente em busca de referências - característica do *deep learning*.

No final da sequência em que os pais discutem se ficam ou não com o meca criança, temos um ponto de virada importante para a narrativa. A sequência começa com o casal discutindo em seu quarto, Mônica muito alterada e o pai tenta explicar que David pode ser devolvido a qualquer momento. A virada de cena é acompanhada pela banda sonora. Ela acompanha o ritmo do diálogo do casal, que começa com os

gritos de Mônica. Passamos do negativo, da não aceitação dela, para o conflito, a dúvida.

Quando o marido fala que vai devolver o meca à corporação, ela diz: “por dentro ele é igual a todos os outros, né?”. E o pai responde: “100 milhas de fibras, sim.” E ela diz: “Mas, por fora, ele parece tão real, como se ele fosse uma criança.” E o pai responde “uma criança meca.” Nesse momento, a câmera se aproxima, acompanhada pela trilha característica dos sons tema do filme, e ela diz: “uma criança”. Aqui temos o ponto-chave da cena, demarcado pela trilha que passa de uma trilha mais grave, ainda que delicada, para uma trilha mais aguda e demarcada.

Nas duas próximas sequências, vemos o enquadramento pelos reflexos (ver figura 12): na primeira, o casal vê pelo canto da porta como David se comporta, ele está observando as fotos da família. O plano começa estático, fixo, e vemos a família. Em seguida, vemos David se aproximando do porta-retrato e enquadrando-se no retrato. David começa a se aproximar, também emocionalmente, da família. Ou seja, o casal muda do negativo para o positivo.

Por esse enquadramento do reflexo de David no porta retrato da família e - em especial - no de Martin, David tem a primeira referência para a sua formação.

Figura 12 - Reflexo para formação de David



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Na sequência seguinte, vemos Henry e Mônica no banheiro, com a própria imagem refletida e fragmentada no espelho do banheiro (ver figura 13), Henry explica que a empresa confiou nele para testar o modelo e como a ativação do robô funciona, caso ela decida ficar com ele: existe um protocolo de ativação, um código com sete palavras irreversíveis: “o amor na criança robô será gravado no sistema operacional, na memória do robô, e ficará com ele para sempre” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001).

Figura 13 - Reflexos fragmentados do casal e de David.



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Nenhum robô pode ser reprogramado: uma vez programado para amar, continuará amando o programador. Ou seja, como os robôs não morrem, esse amor não acaba, também não morre. O pai, ciente disso, alerta para que Mônica não faça

até ter certeza absoluta. Ela responde: “Homem ingênuo, é claro que não tenho certeza.”

O final da sequência é demarcado, como na discussão anterior, pelo som agudo que se conecta à próxima sequência. A motivação para a banda sonora, é, portanto, composicional e garante a continuidade da narrativa.

Nessa próxima cena, vemos o reflexo de David em um móvel espelhado, com uma mulher e duas crianças, que faz um barulho agudo e suave (ver figura 14). O móvel é um objeto colocado em cima da cama de crianças e bebês. É o que a criança observa antes de dormir. O olhar entusiasmado de David refletido no móvel nos fornece uma pista do desejo de fazer parte da família.

Figura 14 - Imagem de David refletida pelo móvel espelhado



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Portanto, identificamos que os enquadramentos em que David é mostrado pelo reflexo aparecem em momentos da narrativa em que ele aprende algo ou busca por referências. David olha para os reflexos da família à qual ele quer se encaixar.

Esses momentos se repetem mais durante o primeiro ato, mas acontecem também no segundo e terceiro, como quando sua imagem é sobreposta pela do oráculo na forma de Einstein e da fada azul, como veremos mais à frente (ver figura 15). Por esses reflexos, vemos a capacidade de aprendizado da criança robô, de aprender por imitação.

Figura 15 - Referências para David: Oráculo e a Fada Azul



Fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Esse comportamento também acontece em bebês e é chamado de imitação neonatal. A capacidade de imitação tem um papel fundamental na socialização e desenvolvimento mental: “a imitação repetitiva, que gera familiaridade com o próprio corpo, também facilita a ligação com um cuidador e, posteriormente no desenvolvimento, a afiliação com um grupo.” (Kinsbourne, 2002, p. 311).

David parece entender isso, uma vez que sua habilidade de aprender e imitar o comportamento humano é um reflexo do que ocorre no campo da Inteligência Artificial. O *Machine Learning* (aprendizado de máquina) consiste em algoritmos e modelos que permitem que sistemas aprendam a partir de dados, sem a necessidade de programações pré-definidas para executar determinadas tarefas. No entanto, como a capacidade de aprendizado de David está intrinsecamente ligada às emoções, ela requer um nível mais profundo de aprendizado, conhecido no campo da IA como *deep learning*. O *deep learning* se caracteriza pelo aprendizado em camadas, permitindo que o sistema extraia padrões mais complexos e abstratos, simulando um processo de raciocínio mais próximo do humano (Skalfist, Mikelsten; Teigens, 2019, p. 34).

O filme mostra essa capacidade implementada em David no desenrolar do primeiro ato, depois de ser ativado, principalmente depois que Martin, o irmão, volta do hospital. O filme consegue demonstrar como a criança robô busca se adequar à família e aprender, copiando as ações do irmão para se adequar a essa dinâmica familiar.

As próximas cenas nos mostram o dia a dia da mãe com David em sua versão não ativada. Mônica estranha a presença e o comportamento do robô no início. A banda sonora caracteriza esse estranhamento, repetindo os padrões musicais do tema do filme. David observa tudo com atenção: Mônica tomando café, arrumando a casa. Ela se incomoda tanto que o coloca no guarda-roupas. Quando abre a porta,

ele pergunta se é um jogo e ela diz que é pique esconde. Ele aprende a brincadeira e abre a porta do banheiro enquanto Mônica está lá dentro.

Essa sequência é importante, pois o dia fica fixado na memória de David. É o único momento que tem a sós com a mãe (mostrado em tela) antes da chegada do irmão. Mesmo que ainda não estivesse na sua forma ativada, ou seja, em que o amor da mãe foi programado, é esse o momento que, para David, representa a realização do amor da mãe, como veremos no terceiro ato.

Essa sequência não tem uma mudança dos valores (*beats*) da cena, mas ela serve para fornecer essa informação ao espectador. Já na próxima sequência, do jantar, temos uma mudança nos *beats* da cena. Ela começa com os pais ainda estranhando a presença de David e termina com gargalhadas, seguida pelo momento de dormir, em que Mônica o coloca na cama. Em ambos os momentos, David é enquadrado sob formas circulares: no jantar, David está de branco e é enquadrado sob um lustre circular branco, remetendo a uma auréola (ver figura 16). Já no quarto, as luzes da cama em formato circular demonstram o fortalecimento da relação entre Mônica e David.

Figura 16 - Enquadramento sob formas circulares antes da ativação



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Isso se confirma na próxima sequência: é logo após a cena do quarto que Mônica decide ativá-lo. Esse é o incidente incitante da narrativa, é a partir dessa cena que a história se desenvolve, ele é o que “desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista” (McKee, 2018, p. 183). Apesar de que esse desarranjo aparece apenas no final do primeiro ato, entendemos que a cena de ativação é a causa primeira da história: se a mãe tivesse optado por não o ativar e, ainda assim, descartado-o na floresta, David não teria como objetivo consciente retornar para ela e a história do filme seria outra.

David é o protagonista da história. A sua dupla condição - ativado e não ativado - já é evidência de que esse é o momento que impulsiona a narrativa. Se olhássemos para David apenas em sua forma ativada, em que a programação do amor é ativada, o desarranjo das forças seria o abandono na floresta. Contudo, não podemos ignorar sua forma não ativada.

Figura 17 - Incidente Incitante: momento em que a programação é ativada



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

O incidente incitante da narrativa deve ser visto em tela, ou seja, mostrado pela instância narrativa (ver figura 17). A cena de sua ativação tem motivação intratextual: vemos a alusão ao boneco de madeira, Pinóquio, pela maneira como David se senta na cadeira antes de ser ativado. Depois da ativação, o personagem muda: os movimentos corporais, vestimentas e até a iluminação, que nessa cena é de motivação artística, ajuda a conferir significado.

Os feixes de luz que iluminam Mônica e David na contraluz (ver figura 17) são demarcados pelo uso de *haze*, uma fumaça que cria o efeito visual de uma neblina ou bruma na imagem, criando uma atmosfera específica, mais melancólica e emotiva. A iluminação recorta, então, a imagem de Mônica aos pés de David, sentado na cadeira, uma imagem com contraste alto, ou seja, as áreas claras da imagem são muito mais claras em relação às áreas escuras, demarcando bem os personagens na contraluz. A cor da cena contém tons um pouco mais quentes do que as sequências anteriores, trazendo contraste com a luz mais fria das sequências em que sua versão não ativada é mostrada.

Todas essas escolhas do diretor e da direção de fotografia são de motivação artística, mas que se adequam à diegese do filme, garantindo a adequação às convenções da linguagem do cinema e contribuem para o tom emocional da sequência de ativação, que mistura certo suspense, pela banda sonora, e ternura, pelo uso da neblina e dos feixes de luz.

As sete palavras utilizadas na ativação, segundo a mãe, não fazem nenhum sentido. Ela toca na nuca de David, demonstrando cuidado e preocupação, se ele sente alguma dor. As palavras são: *Ciro*, *Sócrates*, *Partícula*, *Decibel*, *Furacão*, *Golfinho*, *Tulipa* e, por fim, *Mônica*, *David*, repetindo *Mônica* mais uma vez. Poderíamos aqui procurar algum significado implícito para essas citações, mas a instância narrativa realmente não fornece mais informações, deixando a cargo do espectador refletir se elas poderiam conter algum significado.

Depois da última palavra, David chama Mônica de mamãe, abraçando-a, mudando a postura de seu corpo. A partir daí, David ganha espaço. A família parece recebê-lo bem até o retorno do filho biológico do casal.

Por um breve momento, a ordem do mundo de David parece equilibrada. O casal é mostrado em seu quarto, se arrumando para um evento. A iluminação se

detém aos tons mais quentes (ver figura 18). O casal discute sobre David e o pai relembra a mãe que ele é um brinquedo.

Figura 18 - O questionamento de David e a forma circular



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Ao final da sequência, temos a reversão do positivo para o negativo: David derruba o perfume da mãe e começa a questionar a mãe sobre seu tempo de vida. E quando ela morrer, ele ficará sozinho? Nesse momento, a mãe é mostrada pelo reflexo do espelho, cuja forma é um círculo (ver figura 18). O formato é recorrente na narrativa, principalmente quando enquadra David.

Essa escolha estilística contribui para a caracterização do personagem como um ser angelical, próximo ao arquétipo da criança divina. Ele é apresentado diversas vezes sob formas circulares nos dois primeiros atos, que contribuirão para o entendimento da sua condição quando encontra o criador, no final do segundo. Deixaremos essa discussão para a análise da condição de David, no final do capítulo.

É nessa sequência que David ganha Teddy, que servirá como seu companheiro durante toda a narrativa do filme. Teddy é um urso de pelúcia robô, com consciência de sua condição - ele não é um brinquedo, mas sim um robô - e que parece compreender a de David. No final da sequência, David pergunta se 50 anos - o tempo que sua mãe disse que viveria - é muito tempo. Teddy diz que acha que não.

David tem contato com a ideia de morte. Mesmo sem compreender a sua condição, não tem essa ideia, de finitude. Mas, como toda criança, questiona a mãe: quanto tempo ela vai viver, o que vai acontecer com ele se ela morrer? Esse comportamento de David demonstra o quão fiel ao comportamento de uma criança o cientista procurou ser.

Na próxima sequência, vemos a imagem de Mônica refletida na bancada, cuja forma é circular (ver figura 19). A recorrência do enquadramento da mãe nessa forma pode estar atrelada a forma como David a vê. Ele é recorrente no primeiro ato, até

antes do momento em que ela comunica a David que o levará para um passeio (momento em que o abandona).

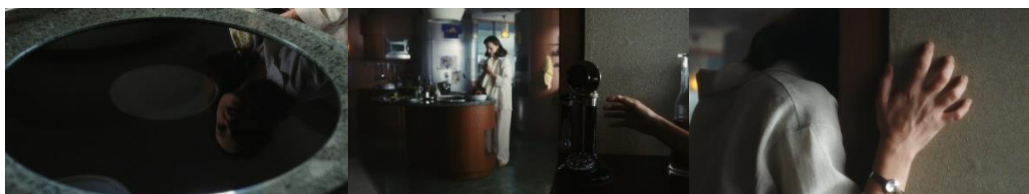
Figura 19 - Enquadramento de Mônica sob formas circulares



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

O telefone toca e ela recebe a notícia de que Martin acordou do coma (ver figura 20). A transição do cômodo da cozinha para a ante sala em que o telefone é mostrado expressa mais uma vez o estilo de Spielberg. A instância narrativa afasta-se da mãe em um movimento rápido e abre o quadro para a mão de David atendendo o telefone. A altura da câmera coloca o espectador no ponto de vista de David e afasta-se enquanto a mãe se aproxima.

Figura 20 - Mônica e David atendendo a ligação do hospital



Fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

David toca o telefone e replica a ligação: a telefonista diz que tem uma ligação urgente do marido. No momento em que o pai é colocado na linha, a câmera também se aproxima de forma rápida e sem cortes, passando pela mãe, recurso muito utilizado por Spielberg, como aponta Bordwell (2006):

[...] planos próximos, lentes grande-angulares, foco alternado, câmera de mão e movimentos livres de dolly. Spielberg é adepto à combinar esses dispositivos com movimentos impetuosos [trucados] para criar sequências de ação impactantes e inteligentes. (Bordwell, 2006, p. 158, tradução nossa)³⁷

Quando David entrega o telefone para ela, a câmera continua sem cortes e enquadra a mão da mãe.

Na próxima cena, vemos David e Teddy mostrados enquadrados pela porta do elevador, fazendo referência à sequência de sua chegada (ver figura 21). Até o plano que mostra seus pés é repetido, mostrando agora os pés dos funcionários do hospital que trazem Martin. A cena termina com um *fade out*, ou seja, a imagem escurece de forma sutil, demarcando uma nova fase da narrativa.

Figura 21 - Semelhanças entre enquadramento da chegada das crianças

³⁷ Do original: [...] close-ups, wide-angle lenses, rack focusing, the handheld camera, and free-ranging dolly movements. Spielberg is adept at blending these devices with thrusting movement to create forceful and witty action sequences.



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A chegada de Martin intensifica a progressão dos conflitos, estabelecendo de imediato uma competição entre ele e David. Na sua primeira interação, Martin desafia Teddy a escolher com quem deseja ficar e menospreza o urso robô, afirmando que ele está ultrapassado, enquanto David é o novo "super brinquedo". Ao questionar as habilidades de David, Martin pergunta se ele é capaz de voar, ao que David responde com uma contra pergunta: se ele próprio (Martin) pode voar. Martin afirma que não, justificando que isso ocorre porque ele é real. Nesse momento, Martin também começa a questionar as especificações da criação de David, como quem o fabricou, qual a data de seu "aniversário" e qual é a sua primeira memória. É nesse ponto que a narrativa revela que a primeira lembrança de David é a imagem da estátua da corporação, apresentada ao público na segunda sequência do filme.

Posteriormente, Martin leva o livro *As aventuras de Pinóquio* (2002) para sua mãe e solicita que ela o leia para ambos. Este momento marca o primeiro contato de David com a história, conforme ilustrado na figura 22.

Figura 22 - Sequência da leitura de Pinóquio



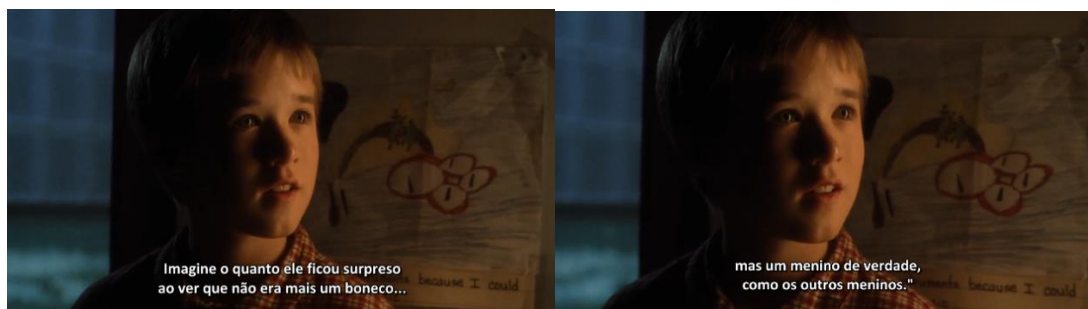
Fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Esse momento é crucial na análise da jornada de David. À medida que as complicações narrativas se intensificam, David começa a compreender aspectos de sua própria condição. A chegada de Martin, seu irmão, oferece a David não apenas um modelo a ser imitado, mas também desperta nele a sensação de que está competindo pelo afeto da mãe. A presença de Martin revela de forma mais explícita que David não é um garoto real, ao mesmo tempo em que lhe induz a ideia de que, talvez, seja possível se tornar um.

A instância narrativa apresenta essas informações de forma simples, como exemplificado no momento em que David ouve o desfecho da história de Pinóquio. Ele é enquadrado em frente a um desenho que exibe a frase "porque eu poderia"³⁸ (ver figura 23). Esse enquadramento ocorre justamente no instante em que David ouve que Pinóquio se transforma em "um menino de verdade, como os outros meninos", o que reforça a conexão simbólica entre a trajetória de David e o desejo de se tornar um ser humano.

Figura 23 - David ouvindo a história de Pinóquio: *because I could*.

³⁸ Do original: "*because I could*"



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Mais uma vez, a escolha do diretor motiva a cena de forma realista, ao mesmo tempo que contribui para o entendimento da narrativa. É importante destacar que tudo que aparece na tela, incluindo a seleção dos objetos de cena, foi cuidadosamente pensado e escolhido com um propósito. O desenho sugere que David adquire o objetivo de se tornar um menino de verdade. Além disso, o olhar do ator, iluminado por uma fonte de luz principal mais intensa e quente, intensifica o tom emocional da cena, que culmina com o aumento da trilha sonora, reforçando a carga dramática do momento.

A competição entre os irmãos se intensifica à mesa de jantar, quando Martin provoca David ao exibir a comida descendo. Observa-se uma repetição da cena do jantar anterior, na qual David estava sozinho com o casal, mas agora Martin se junta a eles. A ação se repete, com todos sentados à mesa em família, mas o enquadramento e a fotografia apresentam diferenças significativas. A iluminação e os tons da imagem adotam uma motivação realista, contribuindo para que o espectador consiga distinguir entre a forma ativada e a não ativada, especialmente quando se compara com a sequência anterior em que David estava em sua forma não ativada (ver figura 24).

Figura 24 - David à mesa: ativado e não ativado



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

As sequências em que David participa da dinâmica familiar, em sua forma ativada, apresentam tons mais quentes. O enquadramento mantém-se em planos conjuntos, médios e próximos, evitando o uso de ângulos zenitais (em que a câmera é posicionada a 90° do solo) e enquadramentos sob o lustre. Ao comparar as duas imagens, observa-se que o enquadramento sob o lustre cria uma separação entre David e o casal, evidenciando sua exclusão. Em contrapartida, nas sequências em que David aparece em sua forma ativada, ele está claramente inserido na família, reforçando sua integração ao contexto familiar.

Outra pista que a iluminação fornece pode ser vista na mudança de Martin (ver figura 25) no final da cena. O que começa como uma simples brincadeira acaba machucando de verdade o robô. No início da cena, a iluminação nos planos de Martin era mais suave, sem a presença de sombras bem marcadas. Depois que o robô aceita o desafio e começa a apresentar defeitos (a pele descola do rosto), o plano de Martin tem uma iluminação mais dura e contratada, uma parte do rosto é bem mais clara do que a outra, quase completamente sombreada e bem dividida. Ainda que a iluminação continue motivada pela realidade da diegese, pode-se inferir a mudança no personagem.

Figura 25 - Iluminação em Martin: luz e sombra



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Essa mudança é confirmada pelo plano de Martin durante o reparo de David e pela ação do personagem na sequência subsequente, ambos essenciais para o desenrolar da narrativa. Como afirma McKee (2018, p. 113), “As escolhas que os personagens fazem por detrás de suas máscaras externas simultaneamente dão forma a sua natureza interna e propõem a estória.”

Na estrutura do monomito, as imagens arquetípicas que representam a sombra cumprem uma função importante na jornada do herói.³⁹ Para o protagonista que parte em busca de algo, o papel da sombra é desafiá-lo, criando conflitos e despertando sentimentos reprimidos para provar suas habilidades (Vogler, 2015, p. 112). A habilidade do herói, de vencer algo, só vai existir se acompanhada pela sombra.

No filme, o personagem de Martin cumpre essa função, despertando em David sentimentos que ele desconhecia, provenientes da competição entre os irmãos. Se a máquina aprende por imitação, David também aprende com Martin os sentimentos e emoções mais 'sombrios', como a inveja e o medo de não pertencer a algo - no caso de David, de não poder pertencer àquela família.

Figura 26 - Martin observa a mãe acompanhando a cirurgia de David



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Durante o reparo, o irmão biológico vê a mãe acompanhando o procedimento. Ele é enquadrado no centro da imagem enquanto vemos David e Mônica refletidos no vidro. Mônica segura a mão de David. Os ciúmes de Martin crescem à medida que vê o apoio da mãe ao meca (ver figura 26). Na sequência seguinte, temos a intensificação do conflito entre David e a família, provocado por Martin, confirmando sua mudança. A cena é conectada à próxima pela inserção da voz de Martin antes de trocar a imagem da cena. O irmão humano pede a David que faça algo especial para ele. Se David assim fizer, ganhará a aprovação do irmão. Martin promete ainda a David que declarará seu amor por ele à Mônica, o que fará com que ela o ame também.

³⁹ Quando Vogler (2015, p. 111 - 115) sintetiza os arquétipos da jornada do herói, descreve as principais características dessa função narrativa. Jung e Campbell, contudo, explicam-na através do exemplo, contando histórias em que determinados personagens ou situações levam o herói a provação. Ver mais em *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* (Jung, 2023) e *O herói de mil faces* (Campbell, 2007)

O meca deverá cortar uma mecha de cabelo da mãe, como, segundo Martin, no “filme que assistiram”. Aqui intensificam-se as complicações progressivas, já que David é pego pelos pais tentando cortar o cabelo da mãe e acaba machucando-a.

Ainda que esse não seja o estopim para o clímax do primeiro ato, em que Mônica decide abandonar David na floresta, é um ponto da narrativa que complica a relação de David e da família e ainda será importante para o desfecho do filme, no final do terceiro ato. A atitude de David é um forte indício para Henry de que o meca é um perigo, uma ameaça para a família. Mas é a mecha de cabelo cortada por ele e guardada por Teddy que permite a realização do amor de David, conforme veremos na seção 4.4.

No início da próxima sequência, o diálogo entre os pais revela ao espectador que tem conhecimento sobre o desafio imposto por Martin a David. A mãe diz que é normal: “Ele estava jogando um jogo, cometeu um erro. Ele é praticamente humano” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:41:52). O diálogo discute as consequências da nova capacidade do meca, de experienciar o sensível; O pai tenta convencer a mãe a devolver o meca, com o argumento de que, se ele sabe o que é amor, sabe o que é ódio. “Pressionado por esses dois extremos, do que ele é realmente capaz?” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:42:21).

Apesar da discussão, é o evento final dessa sequência que fará com que ela tome a decisão de abandoná-lo na floresta. O aniversário do irmão biológico reúne vizinhos e crianças que passam a questionar David, questionar sua natureza. Uma das crianças explica a ele o que é um meca: “nós somos orgânicos, você é um meca, mecânico”. (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 00:43:05).

A provocação das crianças, à parte a diferença entre mecas e orgas, é algo ‘natural’, uma cena passível de acontecer em qualquer aniversário infantil, quando um grupo de adolescentes tenta importunar alguém. Este é mais um traço característico do estilo de Spielberg, cujos personagens crianças parecem ter certa maturidade e independência, lidando com questões pessoais como adultos, com traços de maldade e bondade como qualquer ser humano. Não são crianças inocentes, retratadas com um moralismo pueril forçado, mas sim ‘normais’. Spielberg faz questão de mostrar isso em seus filmes, aproximando o espectador dos personagens, sejam eles adultos ou crianças.

Figura 27 - Crianças orga confrontando David



Fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Dando continuidade à sequência, observamos que, apesar das desavenças, Martin defende David quando o colega questiona o sistema de defesa do meca (ver figura 27), comparando-o com o robô que tem em casa. David se assusta com a provocação e abraça Martin, caindo na piscina. No momento em que Martin começa a gritar pela mãe, a câmera gira em 360 graus, revelando a virada na narrativa. Os homens da festa pulam na piscina para resgatar Martin e deixam David submerso na água (ver figura 28).

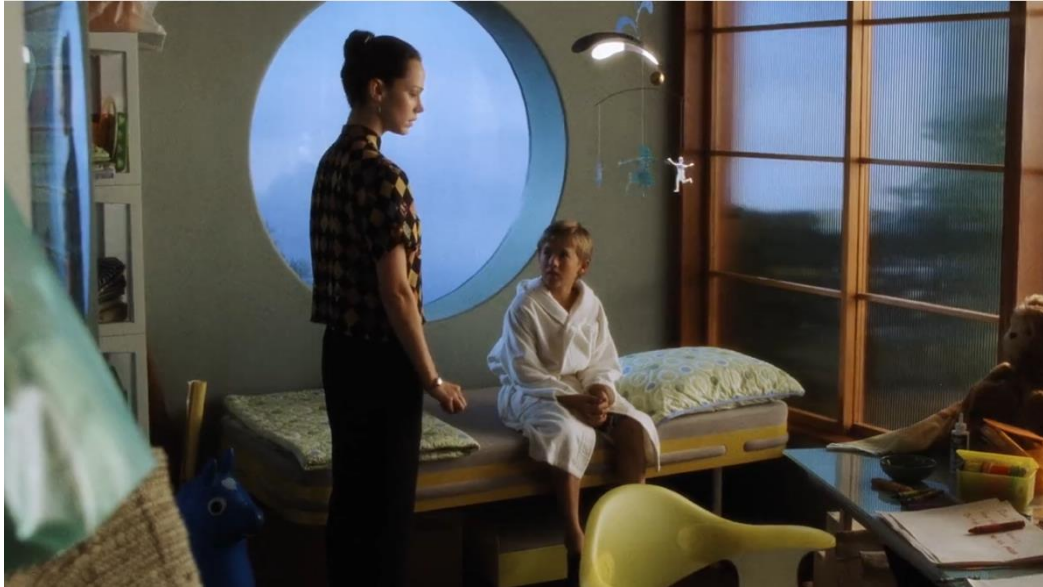
Figura 28 - David submerso na água



Fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Fechando a sequência de adaptação/conflito entre David e a família, vemos o meca e Mônica no quarto novo de David (ver figura 29). O móvel espelhado, mostrado anteriormente, foi levado para o novo quarto. A luz incide sobre ele de maneira direta, chamando a atenção para o objeto. A trilha sonora ampara a cena, demonstrando o suspense e a dor da mãe, que reluta com dois sentimentos: gostar do robô e abandoná-lo. A trilha muda em ressonância com as expressões da personagem, os sons metálicos justificados pelo móvel diminuem e o piano aumenta o ritmo, conferindo dramaticidade ao momento em que Mônica vê os escritos de David, que clamam pelo seu afeto.

Figura 29 - Novo quarto de David e o móvel espelhado



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Henry continua na cena, mas na porta do quarto, esperando Mônica dar a notícia a David: mãe e meca irão dirigir para o campo no dia seguinte. O piano aumenta a intensidade junto ao violino para caracterizar e conectar a tensão entre as cenas que indicam o possível abandono e a cena em que ele de fato acontece. No caminho para o campo, a instância narrativa revela ainda que Mônica passa pela porta da corporação *Cybertronics*, onde deveria tê-lo deixado. Porém, ela continua na estrada até um ponto da floresta. Mônica, apesar de abandoná-lo, não consegue devolvê-lo, o que, possivelmente, resultaria em seu fim – ou pelo menos, em uma reprogramação/*reboot* do sistema.

Figura 30 - David e Mônica na floresta



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Assim, enquadrados por entre as árvores (ver figura 30), como se estivessem sem saída, Mônica diz que vai deixá-lo ali. Esse é o clímax do primeiro ato: depois da

crise vivida pela família com a não adaptação de David, Mônica decide abandoná-lo na floresta. É a partir desse momento, durante a progressão do segundo ato, que veremos os conflitos de David passarem do pessoal para o extrapessoal. Somente no terceiro ato, David será confrontado pelo conflito interno: “Para alcançar a complexidade, o escritor deve colocar seus personagens em conflito em todos os três níveis da vida, frequentemente, ao mesmo tempo.” (McKee, 2018, p. 206)

Figura 31 - O próprio reflexo, final do primeiro ato



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

O final do ato é marcado por David, mostrado pelo reflexo do retrovisor de Mônica, que também tem a forma circular (ver figura 31). Esse enquadramento nos mostra a visão de Mônica e também o momento em que o meca vê sua própria imagem refletida, sem nenhuma sobreposição, confirmando o sentimento de solidão e abandono.

Em seguida, temos a transição para *fade out*, tanto da imagem quanto da trilha sonora, ou seja, a tela fica escura por alguns segundos e o som da música acaba. O recurso do *fade out* é, também, escolhido para conectar o primeiro ao segundo ato. Logo ouvimos uma voz feminina, antes de sermos apresentado à primeira imagem do próximo ato.

Por fim, verifica-se na análise do primeiro ato que a instância narrativa nos apresenta David em sua versão não ativada e ativada, o seu objetivo e desejo consciente sendo instalado e as referências com as quais tem contato para moldar sua personalidade, mostradas pelos planos cujos reflexos aparecem.

Em seguida, introduzimos que a análise do segundo ato se atém à estrutura do monomito para verificar o processo de transformação do personagem, visto que o abandono é fundamental na fenomenologia especial do arquétipo da criança, de acordo com Jung (2023): “‘Criança’ significa algo que se desenvolve rumo à

autonomia. Ela não pode tornar-se sem desligar-se da origem: o abandono é, pois, uma condição necessária, não apenas um fenômeno secundário. (Jung, 2023, p. 170)

Observamos então como a caracterização do protagonista no primeiro ato é importante para que hipóteses sejam levantadas sobre sua função dramática e narrativa, bem como sobre seu destino. Os enquadramentos do primeiro ato, sob formas circulares, começam a caracterizar David como um ser angelical, cuja inocência infantil é importante. As complicações progressivas nos apresentam o primeiro conflito pessoal, entre David e Martin, que leva ao momento de crise e clímax do primeiro ato, que se encerra com a decisão da mãe de abandoná-lo na floresta.

4.3 Segundo ato, a iniciação: peregrinação em busca do auxílio sobrenatural

A análise do segundo e terceiro ato será feita com apoio na jornada do herói, definida por Joseph Campbell (2007). Entender o segundo ato por essa ótica auxilia na compreensão do personagem e expande o entendimento sobre sua função na narrativa, conforme concluiremos, demonstrando as semelhanças encontradas entre o desenvolvimento do arco dramático de David e o arquétipo da criança divina.

Não buscaremos, entretanto, encaixar os eventos da narrativa nos estágios da jornada, mas verificar se eles aparecem e como são retratados pelos recursos estilísticos. Como se trata da análise do segundo ato da narrativa, verificaremos as etapas descritas por Campbell (2007) como parte da iniciação do herói, sendo elas: 1) Caminho de provas; 2) Encontro com a Deusa; 3) A mulher como tentação; 4) Sintonia com o pai; 5) A apoteose e 6) A benção última (Campbell, 2007, p. 102 - 194).

Nesse ato do filme, só não identificamos traços do item 4, já que David se mantém fiel ao seu desejo, desde o momento em que é ativado até o final. Apesar de ter 'a mulher como tentação' no título, esse estágio diz sobre a integridade do herói, é um momento de confronto interno, entre seus desejos e fraquezas, mediante o objetivo da jornada.

O caminho de provas começa quando David é capturado, mas se realiza quando encontra Gigolô Joe, personagem cuja função arquetípica na narrativa está próxima à figura do serviçal (Jung, 2023, p. 173), conforme veremos durante a análise.

David está sozinho no mundo, e essa solidão é importante para seu processo de transformação. Mas, como é uma criança, a ajuda oferecida pela figura do serviçal não só se faz necessária como é uma característica comum do arquétipo da criança.

Apesar de poder contar com a sabedoria e discernimento de Teddy, sua forma física não permite que desempenhe certas tarefas e, portanto, não condiz com a figura do serviçal. Ela é representada, portanto, por Joe, um meca gigolô.

Joe é mostrado em seu ofício e, junto com essa realidade, vemos uma parte da cidade povoada pelos mecas. Já na primeira sequência percebemos a mudança nas escolhas estilísticas relacionadas à fotografia (ver figura 32): cores mais contrastadas e vívidas justificadas pela presença das luzes *neons* da cidade. Mesmo com a mudança estilística, a unidade entre os planos é mantida pelos níveis de preto. São eles que, mesmo mediante a diferença das cores, mantêm a coerência entre todos os planos e atos do filme.

Figura 32 - Início do II Ato: apresentação de Gigolô Joe



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Joe é introduzido na narrativa junto ao seu conflito pessoal: uma de suas amantes é assassinada pelo marido, fazendo com que Joe seja procurado pela polícia e perca sua licença de gigolô. Essa é a motivação para o encontro de Joe e David no show que tem a destruição dos mecas como atração principal. A instância narrativa nos fornece a pista de que Joe encontrará David pela sobreposição da imagem de ambos no final da primeira sequência do segundo ato.

Ao inserir a figura do Gigolô e sua complicação, a narrativa demonstra que, mesmo em um futuro altamente tecnológico, as mazelas humanas continuam ali. Como aponta Rüdiger, “as pessoas [da diegese] oscilam entre a barbárie do circo romano e as convenções banais da família de classe média contemporânea”. (2003, p. 133). Essa barbárie é vista não só pelo assassinato, como também pelo local em que David e Joe se encontram pela primeira vez, no show de horrores.

Na segunda sequência, vemos David e Teddy caminhando pela floresta e conhecemos seu próximo objetivo: encontrar a fada azul. Ela poderá torná-lo real para

que possa retornar para a casa como um menino de verdade, conquistando o amor de Mônica.

O abandono de David é o que finaliza o primeiro ato e o que começa a Iniciação de David, seguindo a divisão dos estágios da jornada do herói com 'o caminho de provas'.⁴⁰ David entra, então, em um novo mundo. Ou seja, ele sai do mundo comum para enfrentar um mundo sobrenatural. Esse ponto da jornada costuma vir logo após 'o chamado à aventura' (o incidente incitante da narrativa), o que não acontece no filme.

David é capturado por humanos que coletam mecas sucateados, de versões antigas ou que perderam sua licença. A cena muda o tom do filme do melodrama para a ação, em que motos velozes (amparadas pela banda sonora) perseguem os robôs. David está no meio do bando e encontra uma meca babá, ela oferece seus serviços, mas só uma coisa importa a ele: onde a fada azul está. Os robôs e David são capturados e levados a um show de destruição dos mecas, deixando Teddy para trás.

Figura 33 - Entrada da feira



Fonte: A.I.: Inteligência Artificial (2001)

Logo no início da próxima sequência, vemos a entrada do show de destruição. Nele está escrito '*Flesh fair: a celebration of life*' (ver figura 33). O nome é traduzido pela legenda como mercado de peles, é onde os humanos celebram a vida dos orgas

⁴⁰ A etapa da Iniciação do herói abrange os estágios do 1. Caminho de provas; 2. Encontro com a Deusa; 3. A mulher como tentação; 4. Sintonia com o pai; A. apoteose e 6. A benção última (Campbell, 2007)

destruindo mecas. Aqui temos a representação da barbárie humana, que faz uma clara referência aos circos romanos, como apontado por Rüdiger (2003, p. 133).

Somos apresentados à feira ao acompanharmos Teddy, que tenta chegar até David. O super brinquedo é passado de mão em mão pelos funcionários da feira até chegar aos achados e perdidos. Ali, ele consegue escapar e caminha por conta própria. Enquanto Teddy nos apresenta o espaço, David é mostrado na gaiola.

Aqui, a montagem paralela serve seu propósito de expandir o tempo da narrativa e conferir certo suspense, gerando expectativa a quem assiste, possibilitando que o espectador conheça o espaço sob dois pontos de vista e levante hipóteses sobre quando Teddy e David se encontrarão.

Figura 34 - Arena do show de destruição dos mecas



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

O show de horrores tem uma banda sonora que se confunde com a diegese: um show de rock acontece no espaço e é colocado na banda sonora, cujo som é muito mais alto do que o das trilhas inseridas anteriormente. A música incomoda ao mesmo tempo que nos insere no ambiente caótico mostrado ali.

A organização do espaço é um círculo (ver figura 34) rodeado por uma plateia. Ao centro, temos a destruição dos mecas: canhões de fogo que atiram os robôs entre arcos flamejantes e baldes com soluções químicas acidificadas são algumas maneiras de aniquilá-los. O espaço ou arena em que o show acontece lembra o picadeiro de um circo.

Figura 35 - David e Joe



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

David observa tudo e, em um momento de medo, segura a mão de Gigolô Joe (ver figura 3). Teddy continua a procurá-lo e nos conduzir pelo espaço. No momento em que Teddy consegue escapar dos achados e perdidos, observamos que a realidade diegética traz elementos típicos da cultura norte-americana (ver figura 36).

Os bancos dispostos no pátio lembram um parque de diversão. As luzes penduradas no teto e o quiosque, por exemplo, têm características muito próximas da realidade do contexto de produção do filme, traço típico de Spielberg, como citamos anteriormente.

Figura 36 - Caracterização do show de horrores, motivação realista



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Teddy vê David preso na gaiola no momento em que uma menina o encontra. A garotinha vê David e avisa o pai, um dos funcionários do show, que tem uma criança presa na jaula junto aos robôs. Ainda na jaula, somos informados sobre a animosidade entre os mecas e os humanos pela fala de um dos robôs. David questiona o que está acontecendo: “A história se repete. É o ritual de sangue e eletricidade” (01:20:27) e o outro meca, que pediu para que seu sistema de dor seja desligado, complementa:

“Então, quando surge a oportunidade, eles nos destroem para diminuir nosso número e manterem a sua superioridade” (01:10:37).

A discussão sobre criador e criatura pela perspectiva da Inteligência Artificial nos mostra um ponto importante sobre nossas habilidades humanísticas: até onde vão os valores e empatia da humanidade? Ela serve só até aqueles com quem ela se identifica, ou seja, só serve à sua própria condição?

O sujeito se confronta com o Outro, um outro-máquina que, em sua angústia de se tornar humano e de prolongar sua vida, torna-se mais humano do que os humanos. (Cruz, 2013, p. 73)

Mas a humanidade parece não estar tão perdida assim: quando o pai da menininha vai de encontro a David, descobre que é um novo modelo: “Este trabalho é de primeira. Foi feito com muito amor.” (01:12:58) O pai quer tirá-lo dali, e David afirma ser um menino. Mas um outro indivíduo, que parece ser um dos apresentadores do show, discorda. Enquanto os dois discutem, David é mostrado observando a babá, que o tratou com carinho, ser derretida por uma substância ácida.

David é levado para o picadeiro e arrasta Gigolô Joe com ele. O homem que o leva pega o microfone e diz ao público que a nova criação é o novo brinquedo criado para roubar o coração dos humanos e tomar o lugar das crianças. O público fica em silêncio: “É o último exemplo de uma série de ofensas à dignidade humana e parte do plano deles de aniquilar as criancinhas de Deus.” (01:15:48)

Figura 37 - Comparação entre enquadramento de David e da babá



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A escolha de enquadramento coloca David e Joe abraçados em frente a um círculo amarelo iluminado. Seu destino será o mesmo da babá, mas quando ela é posicionada no local, o painel não está aceso e não conseguimos identificar o círculo (ver figura 37), comprovando que a escolha de enquadramento e caracterização do cenário em forma circular serve à função de caracterizar David como a promessa de um novo tempo, no momento da redenção:

A nova configuração é o vir a ser de uma totalidade, isto é, está a caminho da totalidade, pelo menos na medida em que ela excede em "inteireza" a consciência dilacerada pelos opostos, superando-a por isso em completude. Por esse motivo, todos os "símbolos unificadores" também possuem um significado redentor. (Jung, 2023, p. 170)

É aqui que sua existência é colocada à prova e tem sua redenção perante a humanidade. O silêncio toma conta da banda sonora e o rosto de algumas pessoas do público é mostrado em plano próximo. A humanidade não está perdida: David implora pela vida e o público reclama, pede que David seja solto. Começam a atirar objetos no homem com o microfone.

A cena é uma referência à passagem da Bíblia em que Jesus defende uma pecadora, exposta em praça pública: "Aquele que dentre vós está sem pecado, seja o primeiro a lhe atirar uma pedra." (João:8-7). No caso da passagem bíblica, Jesus questiona os fariseus que pediram sua opinião sobre o que fazer com a mulher que cometeu o pecado. No filme, o homem (mais próximo da figura do pecador) pede a opinião do público, que redime David e atira os objetos no homem.

A próxima sequência nos revela de onde veio todo o amor na manufatura de David: o cientista criou o meca à imagem e semelhança de seu filho falecido. O cientista é informado do paradeiro de David, que volta à floresta agora acompanhado de Joe e Teddy. Fim do primeiro estágio da iniciação.

Ao sermos informados sobre a motivação para a criação do projeto, entendemos que a criatura nasce pelo estranhamento do cientista com a sua própria realidade. A perda do filho levou à criação de uma criança robô programada para amar. A criatura não é um erro, mas pode se enquadrar como um fruto que provoca a húbri (ou *hybris*), já que atravessa a ordem do mundo diegético. Ela causa estranhamento na mãe, no pai, no irmão, nas pessoas de seu convívio.

Assim como no mito em Prometeu e Epimeteu, em que o nascimento da humanidade é um desvio da norma, o cientista acaba criando o primeiro ser de uma nova geração de robôs que superam a humanidade, como vemos no terceiro ato. O filme não traz o conceito de *hybris* ou mostra uma entidade divina revoltada com a atitude do cientista, mas quando comparado ao termo grego, percebemos que uma das consequências dessa criação é a extinção da humanidade ao final do terceiro ato.

A peregrinação de David segue agora, depois de passar pelo primeiro limiar, para a busca do Encontro com a Deusa:

A figura mitológica da Mãe Universal imputa ao cosmo os atributos femininos da primeira, presença nutridora e protetora. A fantasia é, primariamente, espontânea; pois há uma estreita e evidente correspondência entre a atitude da criancinha com relação à mãe e a do adulto com relação ao mundo material circundante. Mas também tem havido, em numerosas tradições religiosas, uma utilização pedagógica, conscientemente controlada, dessa imagem arquetípica, para fins de purgação, estabilização e iniciação da mente na natureza do mundo visível. (Campbell, 2007, p. 115)

A figura da Fada Azul representa a possibilidade do retorno para o amor materno. Gigolo Joe, como ajudante de David, consegue uma carona com um grupo de jovens para Rouge City, parte da cidade dos mecas. Lá encontrarão o Dr. *Know* (que pode ser traduzido como Dr. Sabe Tudo) e poderão perguntar sobre o paradeiro da Fada Azul.

David estranha o comportamento programado do robô, de dizer “Gigolô Joe, *o que você sabe*”⁴¹ e fazer um passo de dança, deixando clara a diferença entre as duas gerações de meca.

Figura 38 - O Oráculo para David: Holograma de Einstein



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Quando chegam ao local para ver o Dr. *Know*, vemos um holograma representando Einstein (ver figura 38), que explica o que é aquele local: “fast-food para a mente em 40 mil pontos no país todo!” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 01:26:23). O serviço não é gratuito, “hoje em dia, nada custa mais que a informação” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 01:26:34), explica Gigolo Joe. David tem dinheiro para 7 perguntas.

David precisa ser específico na sua pergunta, acertando a categoria que divide as áreas do conhecimento. David pergunta o que é a Fada Azul, gerando a imagem holográfica da fada. David persegue o holograma como se fosse uma

⁴¹ Do original: “Gigolo Joe, What do you know?”

borboleta. Combinando as áreas 'Simple Fato' e 'Conto de Fadas', David faz a pergunta: "Como pode a fada azul transformar um robô num menino de verdade?" (A.I.: *Inteligência Artificial*, 2001, 01:30:00). O sistema reinicia e um texto aparece na tela:

Venha, ó criança humana
Para os oceanos e as selvas
Com uma fada, de
mãos dadas
Pois o mundo é mais cheio de lamentos
Do que você pode
entender. Sua busca será perigosa, mas a recompensa não tem preço. Em seu livro 'Como um Robô Pode Se Tornar Humano?' Professor Allen Hobby descreve o poder que pode transformar Meca em Orga (A.I.: *Inteligência Artificial*, 2001, 01:30:31)

David precisa ir ao "fim do mundo: "Man-hattan", onde os homens já estiveram. Gigolô Joe questiona a tarefa, diz que muitos mecas já foram e nunca retornaram. Questiona também se a Fada Azul não é algo mágico, o que seria um problema já que "o sobrenatural é a teia oculta que une o Universo". É uma fala curiosa para um meca. Ele tem a noção de que o sobrenatural é algo que não cabe a eles, de que "só os orgas acreditam no que não pode ser visto ou medido" (A.I.: *Inteligência Artificial*, 2001, 01:31:20). Joe ainda coloca uma última dúvida: "e se a Fada Azul é um parasita elétrico, criado para assombrar as mentes das inteligências artificiais?" Nada disso faz sentido ainda para a criança robô, a Fada Azul é tão real quanto ele.

Contudo, o questionamento sobre a natureza da Fada é deixado em aberto, visto que, na sequência do encontro com o criador, descobrimos que a busca pelo sobrenatural foi condicionada pelo cientista, Professor Allen Hobby, ainda que David tenha seu mérito próprio. Mas o professor foi quem garantiu que recebessem as informações pelo oráculo e quem programou a capacidade do novo modelo de acreditar no que não pode ser visto ou medido.

É justamente essa capacidade que o torna, de fato, único e especial. O amor ativado pela mãe é o que movimenta os passos e vontades de David. Joe levanta ainda outra questão sobre o que é amor:

Ela ama o que você faz por ela. Mas ela não te ama, David. Ela não pode te amar. Você não é feito de carne e osso. Você foi projetado e fabricado com um propósito, como todos nós (A.I.: *Inteligência Artificial*, 2001, 01:32:29).

Joe completa ainda dizendo que David só foi abandonado porque não servia mais para os humanos, que ele deve ter feito ou dito algo que não gostaram ou devem ter encontrado um modelo melhor. E, de fato, David foi abandonado quando os pais

sentiram que ameaçava a segurança da família, pelas ações de David, induzidas por Martin.

Joe nos demonstra a racionalização do modelo antigo, incapaz de compreender o que foi instalado em David. Se o amor é um fenômeno biológico que nos permite escapar das nossas racionalizações (Maturana, 2014, p. 222), ele pode ser simulado e instalado em um robô? Na diegese do filme, sim.

O monólogo de Joe mostra ainda que a animosidade entre mecas e humanos vem da diferença entre criadores e criaturas: “Eles nos fizeram espertos demais, ágeis demais e em número excessivo. Nós sofremos pelos erros deles, porque, quando o fim chegar, tudo que restará somos nós.” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 01:32:52).

Esse monólogo leva David a abandonar Joe, mas logo na porta do local, uma viatura da polícia aguarda o Gigolô. A forma como a polícia é mostrada, em um grupo grande, uniformizado e descaracterizado, é recorrente na filmografia de Spielberg (ver figura 39 e 40).

Figura 39 - Chegada da polícia para prender Gigolô Joe



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

O movimento dos atores, marchando em sincronia e mostrados na contraluz, é visto também no filme *E.T.: O Extraterrestre* (1982), no momento em que funcionários do governo chegam para invadir a casa de Elliot. Outro filme em que agentes são colocados em contraluz é *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977) (ver figura 40). Spielberg utiliza a técnica de contraluz para aumentar a dramaticidade e a percepção de poder ou ameaça dos personagens representados.

Figura 40 - Enquadramentos de agentes na contra luz



Fonte: *E.T.: O Extraterrestre* (1982) e *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (1977)

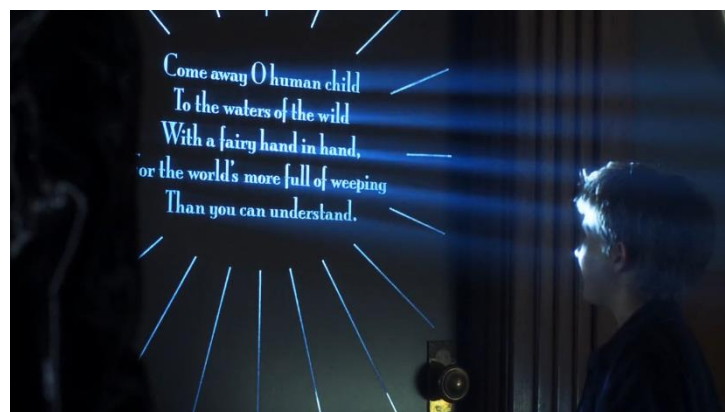
David entra em uma das viaturas da polícia e consegue resgatar Joe. Juntos, traçam a rota para Manhattan. Mesmo que Joe tenha confrontado a fé da criança-robô, David abre as portas da nave para ele. Aqui fica evidente a função de Joe na narrativa, a do serviçal:

A força manifesta-se nos atos milagrosos da criança-herói e mais tarde nas *athla* (nas "obras") da *figura do serviçal* (do tipo Héraclès) em que, apesar do herói ter ultrapassado o estágio da impotência da "criança", ainda ocupa uma posição insignificante. A figura do serviçal conduz geralmente à epifania propriamente dita do herói semidivino. (Jung, 2023, p. 172-173)

Joe ajuda David a realizar tarefas difíceis para uma criança. É ele quem consegue a carona para Rouge City e quem pilota a nave para Manhattan. É ele também que leva David ao Dr. *Know* para descobrirem, juntos, onde encontrar a Fada Azul. Teddy, apesar de ter um papel importante na narrativa, não conseguiria preenchê-la, pois tem a forma de um super brinquedo, um urso de pelúcia.

Quando chega à sala do professor, vemos na porta a inscrição do texto narrado pelo oráculo (ver figura 41): mais uma evidência de que o cientista guiou os passos de David até ali, conforme explica na sequência do encontro.

Figura 41 - David na entrada da sala do professor



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

O segundo estágio da iniciação é o momento da “Sintonia com o Pai” (Campbell, 2007). Mas não nos enganemos pela palavra sintonia, essa etapa é, na verdade, sobre o momento crucial em que o herói confronta a figura paterna ou uma autoridade que a representa:

A sintonia consiste, essencialmente, em levar a efeito o abandono do problemático monstro autogerado - o dragão que se considera Deus (o superego)" e o dragão que se considera o Pecado (o id reprimido). Mas essa ação requer o abandono do apego ao próprio ego, e aí reside a dificuldade. (Campbell, 2007, p. 128)

No caso de David, o confronto será literal, já que a criança robô - ao ser informada de sua real condição - até destrói a outra cópia de si mesmo. Ainda assim, o momento do confronto deve gerar transformação e sabedoria, segundo Campbell (2007):

Pois o aspecto ogro do pai é um reflexo do próprio ego da vítima - derivado da maravilhosa lembrança da proteção materna que foi deixada para trás, mas só depois de ter sido projetada, bem como do fato de a idolatria fixadora daquela inexistência pedagógica constituir por si própria a falta, no sentido de pecado, que nos mantém paralisados e que impede a alma potencialmente adulta de alcançar uma visão mais equilibrada e realista do pai e, em consequência, do mundo. (Campbell, 2007, p. 128)

Vemos aí o confronto de David com seus próprios dragões, o momento em que confronta sua própria sombra, não mais personificada em nenhum outro personagem, mas em si mesmo: sem a mãe e sem poder realizar o amor programado, quando alcança o objetivo consciente de encontrar a Fada Azul, descobre outra versão de si. David não é único e precisará abandonar essa ideia.

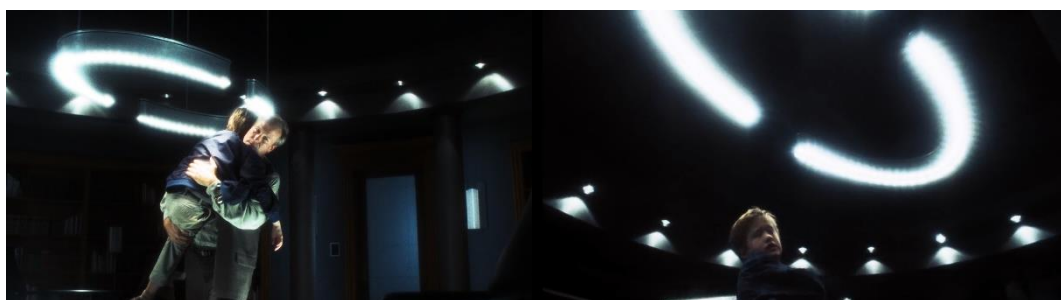
Figura 42 - Mais uma versão de David



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Quando entra na sala do professor, é surpreendido por uma versão de si mesmo: o meca está sentado na cadeira, lendo um livro (algo relacionado a peixes, conforme vemos na figura 42) e vestido de branco. As duas versões conversam e a versão não ativada o convida para ler. Em um ataque de fúria, David pega o abajur na mesa e quebra a versão não ativada enquanto repete que ele é David, que ele é especial. Único. A maneira como a instância narrativa mostra o início do momento da crise narrativa retoma o enquadramento das formas circulares, só que o círculo agora está rompido, descontinuado (ver figura 43).

Figura 43 - Descontinuidade no simbolismo do círculo



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A revolta de David surge ao perceber que não é especial, revelando um dos traços humanos que foram instalados nele. De acordo com Pereira (2003), essa descoberta faz parte das quatro ego-sabotagens históricas da humanidade, relacionadas ao entendimento de que o ser humano pertence a um “espectro contínuo, que desde o inorgânico passa pelo restante reino animal, atravessa a

história da sua cultura e percorre o passado pessoal. Deixa, assim, de ser descontínuo em relação ao mundo que o rodeia.” (Pereira, 2003, p. 13).

Essas ‘ego-sabotagens’ são provenientes de teorias que demonstram ao homem que ele não é o centro do Universo (Copérnico), de que é o resultado de uma seleção natural das espécies, influenciada pelos utensílios (Darwin), e de que nem mesmo seu *self* é totalmente conhecido no plano da consciência (Freud).

O autor propõe que a quarta ainda esteja por vir, e é relativa à quebra da descontinuidade homem-máquina, ou seja, já não se pode pensar o homem sem a máquina, sua própria evolução está interligada com o desenvolvimento desses utensílios, até porque é ela quem o ajuda a compreender mais sobre si:

O choque para o ego do Homem ao aprender a lição darwiniana de que não foi “especialmente criado” é, sob esta luz, apenas um abalo distante do grande terramoto que estilhaçou a visão que tinha de Deus e de si próprio. Os obstáculos à remoção não apenas das três primeiras, mas também da quarta descontinuidade, estão profundamente enraizados no orgulho que o Homem tem do seu lugar na Natureza. (Pereira, 2003, p. 14-15)

Contudo, a revolta de David não o afasta das características arquetípicas da criança divina, pelo contrário: é a experiência e superação dessas emoções humanas que o configuram, sua decisão mediante essa informação é o que completará sua transformação enquanto um ser divino:

A criança ora tem o aspecto da divindade criança, ora o do herói juvenil. Ambos os tipos têm em comum o nascimento miraculoso e as adversidades da primeira infância, como o abandono e o perigo da perseguição. Por sua natureza, o primeiro é inteiramente sobrenatural e o segundo é humano, porém elevado ao limite do sobrenatural (é semidivino). (Jung, 2023, p. 167)

Quando o professor questiona a versão ativada sobre o que ela achou que a Fada Azul faria por ela, e revela a interferência nas instruções dadas pelo Dr. *Know*. A maneira como o cientista conduz David até a cadeira nos mostra sua vulnerabilidade enquanto boneco e criança. David fez o impossível: através da ideia do conto de fadas (chamado assim pelo cientista), partiu em sua jornada para se tornar um menino de verdade.

Por um momento, a corporação não tinha ideia do paradeiro de David. Mas esse momento foi parte importante da prova que foi colocada para ele. O teste era onde o raciocínio próprio, a conclusão lógica, o levaria. (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 01:42:20) Guiado pela capacidade de amar e de sonhar, David desejou se

tornar real para cumprir com a programação inicial. Ele atinge a habilidade humana de alcançar os próprios sonhos, algo que nenhuma máquina havia feito. Esse feito condiz com as características da criança-deus e da criança-herói:

O tema "menor do que pequeno e no entanto maior do que grande" complementa a impotência da "criança" com os seus feitos igualmente maravilhosos. Este paradoxo pertence à essência do herói e perpassa como um fio vermelho todo o seu destino. (Jung, 2023, p. 168)

David é então o primeiro de uma espécie, a promessa de uma nova geração criada pela equipe da corporação. O cientista é o idealizador, então, mas outros humanos contribuíram para o projeto. O nascimento miraculoso é uma das características do herói criança-deus:

[...] tudo tem que acontecer de um modo não empírico, como por exemplo através de um nascimento virginal, por uma concepção milagrosa ou então por um nascimento a partir de órgãos não naturais. (Jung, 2023, p. 168)

Esse é o momento da crise de David: ele é confrontado pela sua real natureza. Não é único, como pensava, é apenas o primeiro de uma geração. A instância narrativa nos mostra a sala cheia de mecas crianças, versões de David, e até uma versão feminina.

É nessa sequência que a instância narrativa confirma a primeira imagem que David tem como lembrança: ela confirma para o espectador e para o próprio David. Quando entende sua condição, o enquadramento não utiliza dos reflexos: ele olha por dentro 'de si', por entre uma carcaça de uma de suas versões (ver figura 44). O enquadramento de David indica também a dupla condição de David, que será analisada na seção 5.1. Por entre a carcaça do meca, vemos, em um olho, o rosto de David ativado, e no outro os pés suspensos dos mecas produzidos em larga escala. A iluminação na versão ativada segue em tons quentes, enquanto as versões não ativadas são colocadas em tons frios.

Figura 44 - David olha por entre a carcaça de sua versão não ativada



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Sentado no parapeito da varanda, David se vê sem saída: sua ideia de si mesmo já não existe mais. O encontro com a Fada Azul já não contribui em nada com a sua jornada. David se atira então ao mar como um ato purificador (Bachelard, 2018), abrindo mão de tudo. Mas é nesse desprendimento que reside sua sabedoria e recompensa: no fundo, ele vê a estátua da fada azul, cuja presença é de motivação realista, já que a cidade de Manhattan está submersa no oceano.

Ainda que pareça não ter forças mais para seguir seu objeto, David é resgatado do fundo do mar por Gigolô Joe, que oferece a sua última ajuda como a figura do serviçal antes de ser levado pela polícia., concluindo a tarefa de guiá-lo à epifania do herói semi divino. A figura da fada não nos é revelada ainda em tela, mas David conta a Joe o que viu. Mesmo que tenha sido confrontado pela figura paterna (ou do criador), David mantém o sonho vivo:

Pois, se for impossível confiar na terrível face do pai, nossa fé deve concentrar-se em algum outro lugar (Mulher Aranha, Mãe Abençoada); e,

com essa confiança necessária ao apoio, suportamos a crise - apenas para descobrir, no final de tudo, que o pai e a mãe se refletem um ao outro e são, em essência, a mesma coisa. (Campbell, 2007, p. 128)

Vemos que para o protagonista nada importa, nem a realidade dos fatos, nem a solidão. Ele está disposto a continuar sua jornada, é essa a proporção do seu desejo: “A medida do valor do desejo de um personagem é uma proporção direta ao risco que ele se dispõe a correr para alcançá-lo. “Quanto maior o valor, maior o risco” (McKee, 2018, p. 148). O momento da crise de David é resolvido pela escolha de continuar a lutar pelo seu objetivo inicial, mesmo mediante os fatos. E apresenta traços do estágio da Apoteose, momento em que o herói experimenta uma revelação ou transformação significativa (Campbell, 2007). Mas é só no terceiro ato que somos comunicados sobre o estado quase divino do primeiro meca capaz de amar.

Ao atirar-se no mar e deixar para trás a dualidade da sua condição - não ativado e ativado - David adentra no estágio da benção última, marcado pelo encontro com a estátua da fada azul. Prefere ficar ali, por eras, apenas olhando para ela, ao invés de viver uma vida sem propósito, já que “Quando amamos uma realidade com toda a nossa alma, é porque essa realidade é já uma alma, e porque essa realidade é uma lembrança” (Bachelard, 2018, p. 121)

A ação de David pode ser lida ainda pelo simbolismo da água. No capítulo que discorre sobre a água maternal, Bachelard (2018, p. 119) associa a metáfora da natureza ao amor maternal, e como o mar é um dos mais constantes símbolos maternos:

Amar uma paisagem *solitária*, quando estamos abandonados por todos, é compensar uma ausência dolorosa, é lembrar-nos daquela que não abandona... Quando amamos uma realidade com toda a nossa alma, é porquê essa realidade já é uma alma, é porque essa realidade é uma lembrança. (Bachelard, 2018, p. 120 – 121)

O amor que sente pela mãe, mesmo que ainda não tenha sido realizado, é a força que movimenta todas as ações do personagem, inclusive a do momento de maior decisão que leva o protagonista ao seu desfecho.

Esse é também o momento do clímax da história, já que “A ação que o protagonista escolhe fazer torna-se o evento consumado da estória, causando um Clímax da Estória positivo, negativo ou ironicamente positivo/negativo (McKee, 2018, p. 289).

O fim do segundo ato também é bem definido pela transição em *fade out* e pela locução da voz over. Depois de implorar para se tornar um menino de verdade pela Fada Azul, a voz narrativa nos informa que a súplica continuou até os oceanos congelarem, 2000 anos se passaram.

Optamos por analisar esse ato pela leitura da jornada do herói para que possamos compreender a condição dual de David, que nos chama atenção pelos recursos estilísticos utilizados para representá-la.

Mas, ao analisarmos essa condição pelo olhar do arquétipo da criança-divina, percebemos que a dualidade está também na versão ativada. Pela leitura do arquétipo do herói, identificamos traços do herói criança e do herói semi-deus cujo processo de transformação está justamente em abraçar as características humanas e transcendê-las de alguma forma.

Essa é a jornada de David, nem criança, nem robô. A nova versão não se encaixa em nenhuma categoria conhecida até então. Ele não é como os mecas, como a relação com Joe nos mostrou, mas também não é humano. Ele é capaz de experimentar traços humanos, de misturar sentimentos e emoções e de acreditar no que não se toca e no que não se vê, mas não é feito de carne e osso. Apesar de não se encaixar em nenhum lugar e sentir o abandono, ainda sim representa a promessa de um novo tempo: “Nada no mundo dá as boas-vindas a este novo nascimento, mas apesar disso ele é o fruto mais precioso e prenhe de futuro da própria natureza originária” (Jung, 2023, p. 170).

Como representação do ápice da capacidade humana de criar, David dá início a uma nova geração de seres artificiais, conforme veremos no último ato.

4.4 Terceiro ato, a resolução: o senhor de dois mundos

O terceiro ato da narrativa apresenta os estágios do Retorno, conforme delineados por Campbell (2007). O Retorno do herói é o momento da narrativa em que ele deverá voltar ao mundo comum com a benção alcançada, e ela poderá “servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos” (Campbell, 2007, p. 195). Tal estágio é composto por seis etapas: 1) A recusa do retorno, 2) A fuga mágica, 3) O resgate com auxílio externo, 4) A passagem pelo limiar do retorno, 5) Senhor de dois mundos e 6) Liberdade para viver. Destas, apenas os dois primeiros não foram identificados no filme.

‘A recusa ao retorno’ é o momento em que o herói, depois de ter realizado suas tarefas, não quer se responsabilizar por compartilhar o elixir com o mundo do qual saiu:

Mas essa responsabilidade tem sido objeto de freqüente recusa. Mesmo o Buda, após seu triunfo, duvidou da possibilidade de comunicar a mensagem de sua realização. Além disso, conta-se que houve santos que faleceram quando estavam no êxtase celeste. São igualmente numerosos os heróis que, segundo contam as tábulas, fixaram residência eterna na bendita ilha da sempre jovem Deusa do Ser Imortal. (Campbell, 2007, p. 195)

Isso não acontece na jornada de David, já que o que ele mais quer é retornar à mãe. Ressaltamos aqui que o retorno ao qual Campbell faz referência é o retorno ao mundo comum, evitando uma possível confusão entre a recusa de David a permanecer com o seu criador.

O estágio da ‘A fuga mágica’ acontece quando a conquista do herói, do elixir ou do troféu, ao qual é recompensado por toda a jornada de transformação, sofre oposição do guardião. Se assim for, a etapa do Retorno é marcada por perseguição e obstáculos, o que não acontece nesse ato do filme. Apesar de David ter tido a proteção de Gigolo Joe ao final do segundo ato (momento em que Joe o coloca dentro da nave para voltar ao fundo do mar antes de ser levado pela polícia), não temos uma sequência de perseguição.

Sobre as etapas que aparecem no filme, identificamos uma inversão na ordem de duas delas: primeiro temos ‘O resgate com auxílio externo’ e depois ‘A passagem pelo limiar do retorno’.

O momento do ‘resgate com auxílio externo’ é emblemático. A instância narrativa nos mostra o cenário dos 2000 anos passados: alta tecnologia, naves em formas cúbicas e plataformas finas flutuantes. Nessa última parte da narrativa, os elementos conhecidos pelo espectador já não aparecem mais, a não ser pelos escombros da cidade onde David está. É aqui que, segundo Rüdiger (2003, p. 132), Spielberg demarca então uma espécie de “escatologia do futuro”, já que retrata o fim da humanidade, ainda com um quê de sentimentalismo e sem deixar de lado os elementos míticos.

Apesar de a humanidade ter sido extinta e as máquinas prevalecerem, podemos inferir com o resgate de David que a extinção dos humanos não veio por um embate com as máquinas, como é típico em tantos filmes de FC, dada a admiração

que as novas versões dos mecas têm pelo primeiro de sua geração: ele é o único que teve contato com seus criadores e daí vem seu aspecto divino.

A sutileza com que o diretor decide mostrar o fim da humanidade é um exemplo de como aborda temas complexos e profundos, como perda, guerra, discriminação e injustiça, sem sobrecarregar o espectador. É parte de seu estilo suavizar a experiência do espectador através de uma estética visual cuidadosa e muito bem amparada pela banda sonora, equilibrando o drama com momentos de esperança e beleza.

A título de exemplo, relembremos um de seus filmes mais recentes, *Jogador Nº1* (2018). Nele, Spielberg consegue trazer esperança para um contexto de total artificialidade, em que o protagonista – assim como a grande maioria da sociedade - já não vê mais sentido na própria realidade física e prefere o mundo virtual. O diretor consegue passar a mensagem de que não importa onde você esteja, importa quem você é. Uma maneira até utópica de mostrar que, independentemente das novas tecnologias, são os valores humanos que podem trazer verdadeiros impactos para o nosso futuro.

É uma abordagem um tanto melodramática, mas, ainda assim, eficaz em instigar a reflexão do espectador. O diretor consegue expor questões difíceis sem esmagar o público com o peso das consequências e propondo uma solução ancorada nos valores humanos. É um “bater sem machucar”, e cria, portanto, uma conexão emocional genuína, mantendo a imersão na história e, ao mesmo tempo, permitindo uma reflexão mais profunda.

Figura 45 - Contexto diegético do segundo ato: 2000 anos depois



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Assim é em *A.I.* (2001). O novo contexto, de superação dos humanos pelas máquinas, nos é apresentado quando a câmera segue a espaçonave da forma mais evoluída dos mecas (ver figura 45). A banda sonora é preenchida por uma música celestial, trazendo a ideia de uma geração mais evoluída. Spielberg não deixa na narrativa nenhuma evidência de que aqueles seres são alienígenas, mas sua representação é, sem dúvida, inspirada no imaginário mais típico da FC.

As escolhas estilísticas da fotografia também contribuem para a separação dos atos e dos estágios do retorno. O azul é a cor predominante na primeira sequência, enquanto as cenas que se passam no mesmo cenário da casa da família, mostrada no primeiro ato, assumem agora uma plástica diferente (ver figura 46).

Agora, a casa da família é representada com cores mais contrastadas e luzes muito difusas, quase como se houvesse um borrão (*Blur*) nas luzes altas (*Highlights*). Os pretos são mais pretos e os brancos mais estourados. A contraluz predomina, como se o ambiente estivesse menos iluminado do que o normal.

Essa diferença é de motivação artística, já que chama a atenção para a escolha do diretor, mas também é de cunho realista, visto que a cena se passa à noite. Ademais, percebemos logo em seguida que se trata de uma realidade simulada pelos mecas evoluídos, aproximando-a mais ainda da motivação realista, já que faz sentido para a realidade da diegese. É curioso que o próprio personagem reconhece essa diferença quando questiona a Fada Azul sobre o local em que está.

Figura 46 - Diferenças na fotografia do III e I ato, respectivamente



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A instância narrativa já deixa uma pista de que aquela realidade está sendo simulada para David no primeiro quadro da segunda sequência, em que vemos os olhos de David em uma iluminação superexposta (ver figura 47), mas é confirmada na cena em que os mecas estão observando um grande quadro mental na forma de uma mesa (ver figura 48).

Figura 47 - A passagem pelo limiar do retorno



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Figura 48 - Realidade simulada



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Não mais submerso, David é acordado por uma mão fina e brilhante. Ela se aproxima de sua frente (ver figura 49), no que parece ser uma espécie de religamento do sistema. Os primeiros passos de David são duros, como os de uma máquina, talvez pelo congelamento ou pelo religamento do sistema. Ele caminha até a Fada Azul e a observa de perto enquanto um dos mecas mais evoluídos explica ao outro como David pode ter ficado preso ali e que ele deve ter convivido com humanos. É nesse momento que entendemos o valor de David para os mecas.

Figura 49 - O *religare* de David



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Para David, nada importa além da presença da Fada Azul. No entanto, quando finalmente alcança o objeto de sua devoção e toca na estátua congelada, ela se desfaz em mil pedaços. David vê, mais uma vez, a promessa sendo desfeita. Logo, a versão mais evoluída se aproxima dele. Aproximando a mão mais uma vez da frente do robô, vemos que ela recebe as imagens das memórias de David e compartilha com os outros mecas do grupo.

A caracterização da versão mais evoluída dos mecas mantém uma das clássicas características dos ciborgues: a da conexão em rede, que permite o compartilhamento de informações. Uma das heranças da cibernética para a cultura:

[...] a cibernética deixou dois importantes resíduos culturais. O primeiro é sua descrição do mundo como uma coleção de redes. O segundo é sua intuição de que não existe uma distinção tão clara entre pessoas e máquinas quanto alguns gostariam de crer. (Kunzru, 2000, p. 125)

A sequência é seguida pela imagem dos olhos de David, citada anteriormente (ver figura 47). David está em casa agora, atravessou 'o limiar do retorno', pois é o momento em que volta ao mundo comum transformado pela jornada de aprendizado e provações. Mas sua missão ainda não está completa, precisa encontrar o amor materno. Quando procura pela mãe, encontra a imagem da Fada Azul animada pela nova geração de inteligências artificiais.

Ela não pretende enganar ou iludir David. A nova geração utiliza a imagem da Fada para criar afinidade com a criança, explicando onde ele está, como conseguiu acessar as informações e recriar o espaço e - o mais importante - o quanto ele é especial e único para a nova geração.

São as memórias de David que o tornam tão especial, pois elas constroem sua personalidade. É por elas que David sabe quem é, de onde veio e para onde deve ir. O que confirma sua proximidade com o arquétipo da criança divina; ele é 'o senhor dos dois mundos', a prova mais duradora da capacidade humana e o primeiro da geração mais evoluída:

A "criança" é portanto também "renatus in novam infantiam", não sendo portanto apenas um ser do começo mas também um ser do fim. O ser do começo existiu antes do homem, e o ser do fim continua depois dele. (Jung, 2023, p. 180)

A figura da Fada revela ainda que os mecas só poderão trazer a mãe de volta caso David tenha uma amostra de DNA. Aqui, uma das razões para o abandono de David torna sua ‘salvação’: Teddy guardou o fio de cabelo cortado pela criança no primeiro ato. Agora, então, David tem ‘a liberdade para viver’, mesmo que por um único dia, realizando assim seu maior objetivo.

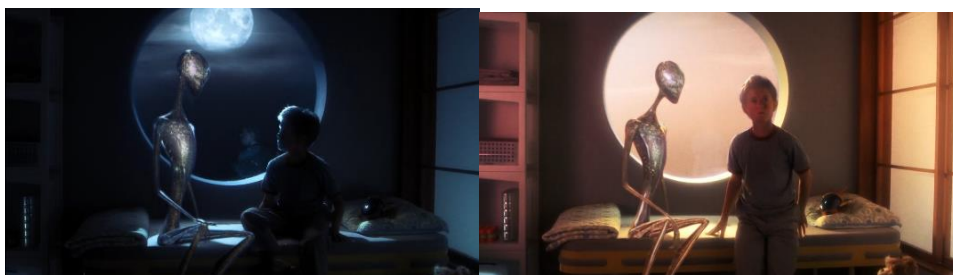
A próxima sequência, antes de David ver a mãe, mostra um diálogo importante para que entendamos a condição do criador e da criatura analisada no filme: um dos seres evoluídos diz a David que sempre sentiu uma espécie de inveja dos humanos, dotados de algo que “chamam de espírito”. Os robôs, portanto, não conquistaram a habilidade dos humanos de criarem explicações para o sentido da vida através da arte, poesia e em fórmulas matemáticas.

O meca evoluído acredita ainda que os humanos são a chave para o sentido da existência, e essa chave foi perdida, já que eles não existem mais. Por isso, criaram o projeto que tentava recriar humanos com memórias restauradas, já que elas estão armazenadas na própria estrutura do tempo e espaço. A questão é que o projeto falhou: a criatura não foi capaz de recriar o criador, a não ser por um único dia de sua nova vida, sem a possibilidade de revivê-lo. (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 02:09:47)

David acredita que sua mãe pode ser especial, e tem esperanças de que esse último dia dela, oferecido pelos mecas, seja tão eterno quanto o dele no anfibióptero (a nave em que ficou submerso), talvez dure para sempre. Mais uma vez, a criança divina demonstra traços humanos, por acreditar naquilo que é intangível.

O desejo de David é concedido no amanhecer e a mudança de tempo na diegese é justificada pela mudança na plástica da sequência final, em que mãe e filho são reunidos (ver figura 50). A sequência mantém as luzes difusas, mas a quantidade de preto das imagens diminui, enquanto o *blur* é acentuado nas luzes altas, que recortam os dois personagens, dando um aspecto angelical e onírico.

Figura 50 - Mudanças estilísticas no dia especial de David





Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Assim, a etapa da ‘Liberdade para viver’ é mostrada na sequência final, em que David pode passar um dia com a sua mãe. Ao acordá-la, ele chora. Descobrimos, com isso, uma nova habilidade em David, que se repete na última cena (ver figura 51).

Figura 51 – A realização de David



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A voz *over* do narrador nos conduz pelo dia que experienciam, assim como conduz a narrativa no início do filme. David entende que não pode explicar para Mônica tudo que aconteceu, mas mostra desenhos que ilustravam suas peripécias. Ele aprendeu a se comunicar por desenhos no primeiro ato, o que é narrado também pelo conto em que foi inspirado. Teddy participa do dia: eles brincam de pique esconde, comemoram o aniversário de David (que nunca tinha sido realizado), tomam café da manhã, tomam banho e, por fim, vemos David colocando-a na cama para dormir.

É nesse momento que David cumpre seu propósito: o amor pela mãe se realiza. Mônica diz a ele que tiveram um lindo dia e que ela o ama, que sempre o amou. Aqui, temos também uma espécie de redenção aos humanos na figura da mãe, conforme analisa Rüdiger (2003). Apesar de os humanos terem falhado em seus valores, ao reviver Mônica e permitir que ela experiencie um dia ‘perfeito’ com David, a narrativa dá a oportunidade de Mônica “não ser mais a “máquina” que em parte se torna, mesmo sendo humana, quando os tempos eram outros” (Rüdiger, 2003, p. 134).

A voz narrativa nos informa que, de fato, Mônica adormeceu. Um sono do qual jamais retornaria. Mas David também dormiu e, pela primeira vez, “foi àquele lugar onde os sonhos nascem” (*A.I.: Inteligência Artificial*, 2001, 02:17:47)

O sono de David demonstra a realização de seu propósito e, mais do que ele, a aceitação de sua real condição e, como também, a da mortalidade da mãe. Assim, realiza sua experiência enquanto herói humano, com todas as emoções que coletou, e também como herói divino.

5. FUNÇÃO NARRATIVA DOS RECURSOS ESTILÍSTICOS: O CIRCULO E A ÁGUA.

Tudo aquilo que é visto em tela, ou seja, apresentado pela *mise en scène*, está ali por uma razão, foi escolhido para representar algo. Sendo assim, a análise do filme pela compreensão dos níveis de significação dos recursos estilísticos escolhidos contribui para conhecermos mais sobre o personagem e entendermos melhor sua jornada de transformação.

Ao utilizarmos da jornada do herói como abordagem para a análise, verificamos quais recursos estilísticos poderiam contribuir para o entendimento da jornada de transformação do protagonista e percebemos a recorrência de enquadramentos que contribuem para a comparação da jornada do personagem como herói e, mais especificamente, com o arquétipo da criança divina.

Para entendermos melhor o papel de David como herói, retornamos ao livro de Campbell (2007) pois, como o próprio título já diz, essa função arquetípica pode ter mil faces. O autor descreve 8 tipos de herói com base nas transformações que empreende durante a jornada: 1. O herói primordial e o herói humano; 2. A infância do herói humano; 3. O herói como guerreiro; 4. O herói como amante; 5. O herói como imperador e tirano; 6. O herói como redentor do mundo; 7. O herói como santo; 8. A partida do herói.⁴²

Identificamos, na jornada de David, a recorrência de características mais próximas do 'herói como redentor do mundo' e do 'herói como santo'. David não tem por objetivo se tornar esse tipo de herói, mas se torna tão importante para a forma mais evoluída dos mecas que, depois de toda a jornada, "Suas palavras trazem consigo uma autoridade que ultrapassa tudo o que foi pronunciado pelos heróis do cetro e do livro" (Campbell, 2007, p. 334).

Contudo, ao analisarmos os arquétipos presentes na narrativa, identificamos que David se aproxima ainda mais do arquétipo da criança divina. Pois, além de apresentar as características do herói como redentor e como santo, possui outras particularidades:

Como portadoras de luz, ou seja, amplificadoras da consciência, essas figuras de criança vencem a escuridão, ou seja, o estado inconsciente

⁴² Ver mais em *O herói de mil faces* (Campbell, 2007, p. 306-347)

anterior. Uma consciência mais elevada, ou um saber que ultrapassa a consciência atual, é equivalente a estar sozinho no mundo. A solidão expressa a oposição entre o portador ou o símbolo da consciência mais alta e o seu meio ambiente. Os vencedores da escuridão retornam a tempos remotos, o que indica (juntamente com muitas outras lendas) que também existia uma carência psíquica originária, ou seja, a inconsciência. O medo "irracional" da escuridão dos primitivos atuais provém provavelmente desta fonte. (Jung, 2023, p. 171)

A própria representação estilística é um indício para essa análise, visto que o arquétipo da criança divina “pode ser expresso, por exemplo, pelo redondo, pelo círculo ou pela esfera, ou então pela quaternidade como outra forma de inteireza.” (Jung, 2023, p.166)

Segundo a descrição do arquétipo da criança (Jung, 2023), o motivo da criança é seu aspecto futuro e representa o caminho para o progresso. Como os salvadores míticos, David sobrevive aos milênios, armazenando todas as informações da época em que os humanos ainda habitavam o planeta e contribui, no desfecho do filme, para a evolução dos seus semelhantes. Esse é seu aspecto numinoso, já que as informações que carrega sobre suas relações com o meio e o espaço se tornam valiosas para seus semelhantes.

Paradoxalmente, David sobrevive porque se sacrifica. Quando prefere atirar-se no mar ao invés de permanecer com o criador, consegue preservar tais memórias e informações sobre seu convívio com a humanidade que são tão importantes para a nova geração. A água é, portanto, um elemento importante nessa leitura do filme, já que é onde o protagonista pode preservar tais memórias e sobreviver à passagem de tempo. Ademais, a água aparece em outros momentos importantes da narrativa e por isso investigamos seu simbolismo a partir da obra de Bachelard (2018) na seção 5.2.

O autor propõe um estudo filosófico completo sobre o universo simbólico da criação poética, sendo a imaginação material indispensável a ele. Bachelard (2018) investiga as imagens da matéria a partir dos quatro elementos – fogo, água, ar e terra.⁴³

Desta forma, os elementos que contribuem para a caracterização da jornada de transformação do personagem mostrados pela instância narrativa serão analisados

⁴³ Apesar de Bachelard dialogar com a psicanálise na análise da imaginação material, aborda os arquétipos não como estruturas coletivas do inconsciente coletivo, e sim como representações individuais que dependem da subjetividade do indivíduo. Como tomamos o conceito de Jung sobre os arquétipos durante a análise, entendemos que Bachelard (2013) estuda as imagens arquetípicas e não os arquétipos em si.

a seguir, considerando que o espectador precisa de elementos para entender a condição de David e diferenciar o protagonista das demais versões não ativadas.

5.1 O arco de David: representação estilística da condição ativado/não ativado e do arquétipo da criança divina

O desenvolvimento do arco de um personagem é demonstrado pelas mudanças na sua natureza interna (McKee, 2018, p. 108). O ideal é que cada cena apresente uma pequena mudança, motivada pelos eventos narrativos, os *beats* da cena. Assim, com a progressão dos conflitos, vamos conhecendo melhor o personagem à medida que ele mesmo se conhece. São nos momentos de tensão que, quando pressionado, o personagem revela seu caráter: “quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem” (McKee, 2018, p. 106):

Estórias de conflito pessoal e interno, como as tramas de Educação e Redenção, exigem complexidade do personagem, pois a simplicidade nos roubaria o panorama interno da natureza humana requisitada por esses gêneros. Isso é senso comum. Então, o que significa realmente "guiado por personagens"? Para muitos escritores isso quer dizer "guiado pela caracterização", retratos unidimensionais como uma folha de papel, em que a máscara pode ser muito bem desenhada, mas o personagem profundo é subdesenvolvido e sem expressão. (McKee, 2018, p. 111)

Mas além da caracterização do personagem por meio de suas ações, o cinema permite que os personagens sejam representados por recursos estilísticos, que contribuem para o enriquecimento da narrativa através da imagem. Assim, a análise estilística é capaz de demonstrar possíveis níveis de significação para os elementos da linguagem cinematográfica.

Por exemplo, o uso de tons e contrastes específicos utilizados na iluminação pode revelar estados emocionais ou mudanças na diegese, assim como a composição da cena ou a escolha dos ângulos e enquadramentos podem contribuir com a caracterização dos personagens.

Na análise do desenvolvimento do arco narrativo de David, encontramos ainda duas outras questões: A criança robô é um personagem complexo, com desejos conscientes e inconscientes. Além dessa complexidade intrínseca, a história do filme

demanda que ele seja caracterizado de duas maneiras: em sua forma não ativada e ativada.

Notamos então que as escolhas estilísticas feitas pela direção demonstram o cuidado em não só as diferenciar, mas fornecer informações através da composição e enquadramento de suas duas versões, conectando-as.

Na sua forma não ativada, os movimentos e expressões faciais são notadamente mecânicos, em contraste com os movimentos orgânicos da sua forma ativada. Um exemplo marcante ocorre em sua primeira aparição, quando David executa movimentos corporais rígidos para mudar de direção: ele caminha até um ponto, para e gira o corpo todo para mudar a direção do seu caminhar.

O figurino também desempenha um papel crucial na caracterização de David. Logo que é apresentado em sua forma não ativada, o protagonista veste roupas brancas, que serão mostradas novamente no final do segundo ato (ver figura 52), quando uma segunda criança robô encontra o protagonista. Tais escolhas estilísticas sublinham a mudança na condição da criança robô e reforçam visualmente a diferença entre as duas versões do protagonista.

Figura 52 - Iluminação das duas versões



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A iluminação também contribui para a caracterização das duas versões. A versão não ativada é mostrada sob luzes de tons mais frios, enquanto a versão ativada é colocada sob tons quentes. A motivação para essa escolha estilística é realista, visto que é sempre justificada pelos elementos da cena, como o uso de abajures.

O jogo de luzes pode ser visto no momento em que as duas versões se encontram (ver figura 52): quando o protagonista David conduz a cena, a iluminação em ambas as versões é em tons quentes, mas quando a versão não ativada toma conta da ação, ela se levanta e senta em uma mesa iluminada por um abajur branco. No momento dessa transição, temos as duas formas (ativada e não ativada) em um

mesmo plano, posicionadas em sentidos contrários e iluminadas por tons de luzes diferentes, ressaltando a distinção das duas condições do protagonista.

Ainda que a distinção aconteça por essas opções estilísticas, existem elementos comuns às duas versões, como a inocência no olhar do ator. Para além dessa caracterização, temos planos e enquadramentos sob formas circulares que unificam as duas versões. David é enquadrado sob elas em suas duas versões, como no momento em que se senta à mesa de jantar com os pais, quando está na cama com Mônica (não ativado em ambas as cenas), e quando é abandonado por ela na floresta (já ativado) (ver figura 53).

O círculo ou a esfera, como já dito anteriormente, é um elemento comum na representação do arquétipo da criança divina por seu caráter unificador. Quando posicionado sobre a cabeça do protagonista, nos lembra uma auréola, símbolo iconográfico usual na mitologia cristã que remete à pureza, possibilitando a leitura da comparação de David a uma figura angelical.

Como observa Ismail Xavier (2003, p. 104 - 105), as parábolas cristãs passam a ganhar representatividade no cinema clássico hollywoodiano do século XX. Elementos narrativos como a busca pela redenção, o amor puro, a ausência do vilão e a espera pela Providência fazem parte da trajetória dos personagens, dotados de inocência e boas intenções.

Em *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), o uso da auréola pode ser interpretado como uma alegoria das representações icônicas da mitologia cristã, também relacionadas aos temas da redenção, sacrifício e ressurreição. A auréola, representada pelos enquadramentos sob formas circulares, evoca a iconografia cristã ligada a santos e figuras messiânicas, reforçando também o tema da busca por sentido, do amor incondicional e da ressurreição simbólica, como ocorre quando David é encontrado após dois mil anos por formas de vida artificial avançadas.

No entanto, embora David seja enquadrado sob formas circulares e apresente funções narrativas segundo o arquétipo da criança divina, ele não se concretiza como um messias ou uma figura redentora no sentido pleno, já que não traz libertação ou salvação para o mundo comum que habitava, dos humanos. No terceiro ato, a humanidade foi extinta. Mesmo que o último desejo de David, de passar um dia com Mônica, possa ser interpretado como uma oportunidade de redenção para a realização do amor materno (Rüdiger, 2008, p. 134-135), o filme não nos mostra as implicações deste último dia.

David foi o primeiro de sua espécie capaz de amar, pois foi programado para isso. A busca pela realização desse amor o mantém vivo, mesmo que desativado, por dois mil anos. Assim, ele se torna a última IA existente a ter convivido com seus criadores. A isso, as novas máquinas inteligentes dão o devido valor. Mas a narrativa do filme não mostra se existirá alguma mudança, a partir desse contato, que o caracterize como o salvador ou redentor da nova geração, como é comum nas figuras messiânicas.

Figura 53 - Formas circulares



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Ainda assim, os enquadramentos não deixam de representar alegorias a parábolas cristãs, como a do momento da redenção (ver figura 54) no show da feira de carne. Nessa cena, fica evidente a referência à passagem bíblica em que os fariseus apedrejam uma pecadora, conforme analisado na seção 4.3. Aqui, o enquadramento de Joe e David sobre a forma circular, presos, enquanto são acusados pelo apresentador, contribui para a leitura da cena sob essa ótica.

Figura 54 - O círculo na redenção



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Sendo assim, a leitura do personagem pelo arquétipo da criança divina dialoga melhor com o filme por abarcar a integração do divino com o humano, sem extrapolar os limites impostos pela narrativa do filme. São as escolhas estilísticas que

contribuem para esse entendimento: seja em sua forma ativada ou não ativada, David precisa entender sua condição, sua totalidade. No momento da crise, em que é confrontado por sua real condição, é inclusive enquadrado sob um lustre circular descontinuado. Ou seja, naquele momento de provação, o caráter divino de David é testado, mostrando a parte humana do herói-divino.

Figura 55 - Aureola descontinuada



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Enquanto divindade, o personagem que desempenha a função do arquétipo da criança é capaz de acessar elementos do inconsciente coletivo ainda não acessados por humanos ou pela comunidade que o cerca e, como herói, tem traços da personalidade humana, com conflitos externos e internos que vão dificultar sua jornada em busca de si-mesmo⁴⁴.

Nas características do arquétipo da criança divina, vemos ainda que os personagens que cumprem essa função sentem-se sozinhos durante a jornada, já que não se encaixam nem como humanos, nem ainda como divindades.

Os planos e enquadramentos de David demonstram essa solidão, principalmente nos momentos de tensão da narrativa, como quando David cai na água com Martin (ver figura 27) e não é resgatado, ou quando escolhe se atirar ao mar, no final do segundo ato. Com a diferença de que, depois de ter passado pela transformação e pelo momento de decisão, David parece não estar mais sozinho e é conduzido por uma 'força sobrenatural', já que um cardume de peixes o direciona até outra representação da fé de David, a estátua submersa da Fada Azul.

⁴⁴ A função do arquétipo prepara uma futura transformação da personalidade pelo processo de individuação da psicanálise, a maturação da personalidade, que tem como meta a síntese do si-mesmo, simbolizada também pelo mito do herói (Jung, 2023, p. 172).

Figura 56 - David submerso



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Mesmo com os conflitos internos, tanto o arquétipo da criança divina quanto o personagem do filme são capazes de vencer a escuridão, o que simboliza (para a função arquetípica) a vitória da consciência sobre a inconsciência, sem que o personagem perca sua essência.

A figura da criança divina e heroica, como descrita por Jung (2023), está ligada à ideia de um ser que desconhece a própria divindade, sendo necessário estar nos lugares mais simples e experienciar sensações humanas para que revele, a si mesmo, seu poder de superação. Seu aspecto numinoso é revelado quando vence o momento da crise narrativa. É como se o personagem que cumpre essa função fosse “menor do que pequeno e, no entanto, maior do que grande” (Jung, 2023, p.168).

Assim é David; como uma criança divina, passa por emoções e provações humanas, mas realiza o impossível ao manter-se fiel à programação inicial, o que o destaca como um ser único, capaz de transcender a lógica artificial. Ele se torna o primeiro de uma geração mais evoluída dos mecas e assume, para ela, o caráter divino. Através de David, a narrativa explora as complexas interações entre tecnologia, humanidade e transcendência, elevando a experiência pessoal do protagonista a algo maior, quase mítico.

Por esse motivo, os conflitos que unificam a personalidade de David são de natureza redentora. Sua redenção se desdobra em dois momentos distintos: primeiro, por parte da humanidade, na cena em que a multidão exige que ele não seja destruído. Segundo, pela redenção de si mesmo à sua condição. Ao aceitar a condição em que foi criado e manter-se fiel à programação inicial, consegue não só realizar o amor materno como também realiza algo que extrapola os limites entre Inteligências Artificiais e humanos: consegue sonhar.

5.2 O simbolismo da água

Bachelard, em sua fenomenologia, propõe aprofundar a compreensão das experiências poéticas, destacando a importância das imagens da matéria. Para o autor, a matéria-prima funciona não só como um suporte formal, mas também como uma matriz simbólica para a poética. A matéria, assim, serve para a criação de símbolos poéticos que alimentam a imaginação e a criação artística. Em *A água e os sonhos* (2018), o autor explora a imaginação material a partir da simbologia da água, mostrando o que a matéria desse elemento pode demonstrar de significação para o imaginário:

Em Bachelard ocorre também um processo de entronização do imaginário como fundamento do pensar humano. Pouco a pouco, produz-se uma mutação na qual já não se poderá falar no imaginário apenas como a máquina produtora de nossos devaneios ou ficções descompromissadas com o real. (Felinto, 2003, p. 169)

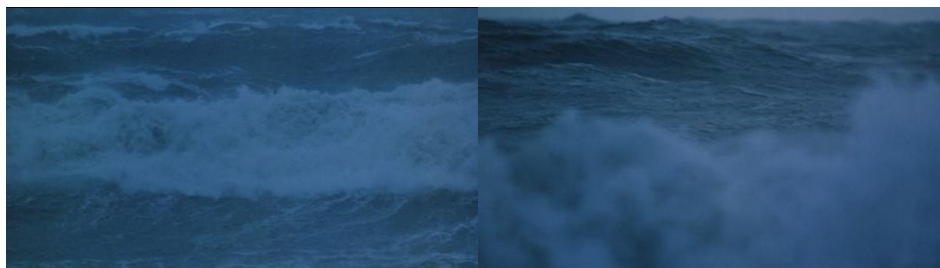
Bachelard (2018) fala de dois sentidos de valorização da matéria isolada, ou seja, a menor porção de dado elemento: o sentido do aprofundamento, ligado ao mistério, e o do impulso, em que a matéria surge como uma força inesgotável, um milagre. Para o autor, meditar sobre os valores da matéria, independentemente de serem mistérios ou milagres (Bachelard, 2018, p. 3), é o que educa uma imaginação aberta perante o mundo material, pois tais sentidos carregam significados e emoções que podem expandir a imaginação.

No livro sobre a água, Bachelard (2018) traz análises de diferentes autores e mitos, como o significado do reflexo da água no mito de Narciso⁴⁵, o significado da água das profundezas nas obras de Edgar Allan Poe ou o mito de Caronte, cujo simbolismo da matéria no mito é o da água enquanto meio.

Estes são alguns dos exemplos que Bachelard (2018) usa para falar sobre as diferentes condições da água e seu significado na imaginação material: a água clara, como reflexo; a água corrente e a água primaveril; água melancólica e profunda; águas compostas, misturadas a outros elementos; água maternal e feminina; água violeta e água de pureza e purificação.

Durante a progressão dos atos do filme analisado, identificamos a recorrência do elemento em diferentes momentos da narrativa. Sendo assim, propomos a leitura do quarto nível de significação, segundo Thompson (1988), das cenas em que água aparece segundo a obra de Bachelard (2018).

Figura 57 - Água na primeira cena



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

A água aparece na primeira cena do filme (ver figura 57), com a imagem do mar, remetendo à ideia da água melancólica e profunda (Bachelard, 2018). Já que essa imagem ilustra o derretimento das calotas polares, consequência da irresponsabilidade humana. Ao observar as ondas do mar, em um plano estático, enquanto a voz *over* de um narrador explica o contexto da diegese, o espectador é convidado à contemplação, a partir da observação da água:

⁴⁵ Ao analisar as implicações da água vista apenas como espelho, Bachelard expande o significado do mito de Narciso. Ele se apaixona pela própria imagem refletida na água, mas poderia ter visto além: a água reflete a imagem de Narciso ao mesmo tempo que reflete a imagem do céu e transparece o fundo do rio. Narciso opta por enxergar apenas seu reflexo, mas a água, por suas características materiais, possibilitaria que enxergasse além, o céu (ou o cosmos, em toda sua imensidão), ou mais fundo, nas profundezas do rio ou de si mesmo. Essa análise da imaginação material do mito de Narciso é a primeira do livro, e introduz bem os possíveis significados da imaginação material da água.

Nessa contemplação em profundidade, o sujeito toma também consciência de sua intimidade. Essa contemplação não é, pois, uma *Einführung* imediata, uma fusão desenfreada. É antes uma perspectiva de aprofundamento para o mundo e para nós mesmos. Permite-nos ficar distantes diante o mundo. Diante da água profunda, escolhes tua visão; podes ver à vontade o fundo imóvel ou a corrente, a margem ou o infinito; tens o direito ambíguo de ver e de não ver (Bachelard, 2018, p. 53)

Depois de aparecer no prólogo, a água retorna em dois momentos do primeiro ato, em condições distintas: a da água maternal e feminina e, novamente, na condição da água melancólica e profunda. A primeira é mostrada quando Mônica lê o livro do Pinóquio para David, Martin e Teddy (ver figura 58). A cena se passa em um lago, em que os quatro leem o livro em um barco.

Figura 58 - Água maternal e feminina



Fonte: A.I.: Inteligência Artificial (2001)

Para Bachelard (2018, p. 136) uma das qualidades maternais da água é justamente embalar, acolher, como uma mãe. Essa característica da água é um convite a uma viagem imaginária, já que é nela que os devaneios e os sonhos proliferam. Por isso, propomos a análise dos níveis de significação simbólica da cena por esse olhar. É neste cenário, sobre as águas e com a mãe, que David conhece a história de Pinóquio pela primeira vez. Embalado por essa história, internaliza a ideia de que é possível se tornar um menino de verdade, mostrando a intersecção entre seu imaginário e a busca pela realização do desejo (ou programação) pessoal.

Ainda no primeiro ato, o segundo momento em que a água é mostrada assume a condição da água profunda e melancólica. A cena em questão ocorre durante o aniversário de Martin (ver figura 59), e essa condição da água se torna evidente ao final da sequência, quando David é mostrado submerso no fundo da piscina. Segundo Bachelard (2018, p. 49), “toda água viva é uma água cujo destino é entorpecer-se, tornar-se pesada” e assim se realiza neste evento narrativo.

Figura 59 - Água melancólica e profunda

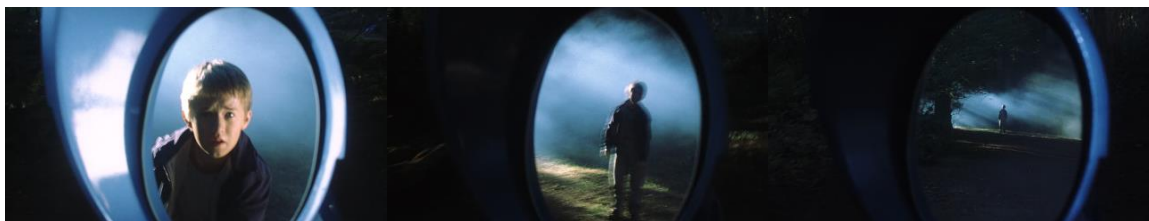


Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

A escolha do enquadramento e da movimentação de câmera expressam sua solidão; a câmera afasta-se progressivamente, mantendo David no centro do quadro, mas fazendo com que ele pareça cada vez menor em relação ao cenário ao redor. Esse momento, em que se sente abandonado pelos humanos, dialoga também com a cena em que é, de fato, abandonado na floresta, pois esse evento é o estopim para que Mônica tome a decisão. O diálogo acontece pela maneira com que o isolamento de David é visualmente demonstrado.

Na cena da floresta (ver figura 60), a solidão de David é novamente destacada, embora por um recurso de linguagem cinematográfica diferente. Ele continua centralizado no enquadramento, mas sua imagem é mostrada pelo reflexo do retrovisor do carro. A diferença está no movimento: enquanto, na sequência anterior, a câmera se afasta, agora ela permanece estática. É o movimento do carro que, ao se afastar, reduz a presença de David no quadro, reforçando a condição do abandono.

Figura 60 - Repetição do enquadramento de solidão



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

Na cena do aniversário de Martin, vemos também a diferença de David em relação aos outros mecas: no prólogo, o criador do projeto mostra o sistema de dor dos robôs: eles são estritamente racionais e não sentem medo. Quando o cientista espeta a mão da meca Sheila, pergunta o que ele fez aos sentimentos dela e ela responde que não fez nada, que fez ao corpo.

Já na sequência da piscina, quando os colegas de Martin tentam machucar David, seu sistema de resposta é ligado ao medo, e o instinto de sobrevivência

instalado nele faz com que ele se agarre ao irmão e se afaste do grupo, caindo na piscina.

Quando os adultos pulam na piscina, escolhem soltar Martin dos braços de David ao invés de levantarem os dois da água. Pode ser porque o robô seja mais pesado ou porque simplesmente não se importavam. Ou seja, mesmo que David apresente características humanas e esteja programado para amar a mãe, não foram suficientes para que os humanos o resgassem, deixando-o submerso na água. A água é, portanto, um prelúdio de sua condição futura, conforme analisa também Nigel Moris:

Quando o amigo de Martin cutuca David para testá-lo – ecoando o tratamento de Hobby com Sheila – David entra em pânico e se agarra ao seu irmão orga, acidentalmente arrastando-o para a piscina. Depois que a densidade de David os afunda, ele permanece, com os membros estendidos à espera de um abraço vazio após o resgate de Martin. Essa prefiguração de seu futuro inclui o ponto de vista da ótica da mãe, da família, da humanidade: distantes, inatingíveis, antes que o plano zenital recue para enquadrá-lo em um retângulo azul em forma de tela. (Moris, 2007, p. 305, tradução nossa)⁴⁶

Depois dessa sequência, o elemento da água retorna apenas no final do segundo ato, trazendo agora o simbolismo da água violenta, da água maternal e, principalmente, o da purificação. Para Bachelard (2018), é na purificação que está a moral da água. Não pela propriedade da matéria, e sim pelo que chama de uma psicologia da purificação: “Toda purificação deve ser pensada como a ação de uma substância. A psicologia da purificação decorre de imaginação material, e não de uma experiência externa” (Bachelard, 2018, p. 148).

A ideia de purificação se conecta à jornada de David, que se lança ao mar no final do segundo ato ao descobrir que não era único. Antes de cair, ele olha para frente e diz “Mamãe”, revelando que permanece fiel ao amor programado, mesmo após ter sido confrontado com sua natureza artificial. A escolha de atirar-se ao mar representa essa fidelidade. Bachelard observa que a propriedade purificadora da água está ligada ao sonho de renovação, exatamente o que David precisa naquele momento:

⁴⁶ Do original: When Martin’s friend stabs David to test him – echoing Hobby’s treatment of Sheila – David panics and clings to his orga brother, accidentally dragging him into the pool. After David’s density sinks them, he remains, limbs outstretched in an empty embrace following Martin’s rescue. This prefiguring of his future includes an optical point-of-view of mother, family, humanity: distanced, unreachable, beyond the meniscus before an overhead shot retreats to frame him in a blue, screen-shaped rectangle.

Uma das características que devemos aproximar do sonho de purificação sugerido pela água límpida é o sonho de renovação sugerido por uma água fresca. Mergulhar-se na água para renascer renovado. [...] Para quem vive realmente as evoluções da imaginação material, não existe sentido figurado; todos os sentidos gerados guardam um certo peso de sensibilidade, uma certa matéria sensível; o ponto é determinar essa matéria sensível persistente. (Bachelard, 2018, p. 151)

Mas antes de a água trazer o elemento purificador, notamos no filme a presença do simbolismo da água violenta, pelo salto de David rumo ao desconhecido. Quando ele passa pelo momento narrativo da crise, em que se sente ameaçado pela outra versão, é colocado à prova ao ter que confrontar sua própria existência. É a escolha que se toma depois da crise que o conduz à purificação.

No entanto, o objetivo de David não é buscar redenção ao mergulhar na água, pelo contrário, trata-se de um salto rumo ao desconhecido, até porque a luta do protagonista não está ali, com o professor e suas outras versões. Como afirma Bachelard (2018, p. 172) ao analisar o simbolismo da água violenta: o *salto no mar* é o *salto no desconhecido*:

Quando uma expressão tão abstrata como "o salto no desconhecido" encontra sua única razão numa experiência real, é a prova evidente da importância psicológica dessa imagem (Bachelard, 2018, p. 172)

A sequência de eventos que se desenrola após o salto mostra que essa ação, na verdade, o conduz ao seu verdadeiro objetivo. Amparado por uma força sobrenatural, David é guiado por um cardume de peixes (ver figura 61). O salto, inicialmente interpretado como um mergulho rumo ao desconhecido, acaba sendo o caminho para alcançar seu objetivo.

Figura 61 - Água como purificação



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Assim, David é conduzido por um cardume até a estátua da Fada Azul, citando a narrativa de Pinóquio. No conto original, quando Pinóquio finalmente se torna um

menino de verdade, é engolido por uma baleia junto com Gepeto. Embora as histórias não sejam idênticas, o simbolismo da água como elemento de purificação pode ser observado em ambas as histórias.

Em Pinóquio, a redenção final acontece quando escapa do ventre da baleia junto com o pai, completando sua jornada de redenção e renovação. Já David, ao dar seu salto de fé e afundar no mar, é inicialmente resgatado por Gigolo Joe, mas opta por voltar ao fundo do oceano em uma espécie de nave. Agora, dentro da nave submersa, estaciona em frente à Fada Azul à espera de sua redenção final.

Como colocado na seção 4.3, a água também simboliza o primeiro amor de David, que prefere retornar à água, mantendo-se fiel ao amor materno, o primeiro amor, e 'amar' a imagem da Fada Azul por tudo aquilo que ela representa:

Em suma, o amor filial é o primeiro princípio ativo da projeção das imagens, é a força propulsora da imaginação, força inesgotável que se apossa de todas as imagens para colocá-las na perspectiva humana mais segura: a perspectiva materna. Outros amores virão, naturalmente, enxertar-se nas primeiras forças amantes. Mas todos esses amores nunca poderão destruir a prioridade histórica de nosso primeiro sentimento. A cronologia do coração é indestrutível. Posteriormente, quanto mais um sentimento de amor e de simpatia for metafórico, mais ele terá necessidade de ir buscar forças no sentimento fundamental. Nestas condições, amar uma imagem é sempre ilustrar um amor; amar uma imagem é encontrar sem o saber uma metáfora nova para um amor antigo. Amar o universo infinito é dar um sentido material, um sentido objetivo à infinitude do amor por uma mãe. (Bachelard, 2018, p. 120)

Ao longo da narrativa, David procura o tempo todo se adaptar ao mundo externo na esperança de cumprir sua programação inicial. É apenas após passar pelos estágios de sua jornada (ou peregrinação), compreender sua condição como uma Inteligência Artificial criada, e retornar para a água, que, purificado, pode realizar seu desejo consciente: estar com sua mãe.

O retorno de David ao mar encerra o segundo ato, marcado pela locução em *voz over*, que reafirma o quanto a instância narrativa sabe e reconhece que sabe sobre a história. A voz narrativa contextualiza a passagem de tempo, mencionando que 2000 anos se passaram, reforçando a ideia de que a história que está sendo contada pela *syuzhet* assemelha-se a um conto de fadas.

Figura 62 - Transição do segundo para o terceiro ato



Fonte: *A.I.: Inteligência Artificial (2001)*

David permanece por dois mil anos, submerso na água. O início do terceiro ato é marcado pela transição em sobreposição de imagens (ver figura 62), em que a câmera se afasta de David progressivamente, repetindo a movimentação de câmera que expressa sua solidão. Esse é o último momento em que a água aparece na diegese do filme.

Ao abordarmos o simbolismo da água nas sequências mencionadas, percebemos que o nível de significação implícito desse elemento não é sempre o mesmo, seu simbolismo varia de acordo com a progressão dos conflitos. Para representar o elemento em tela, observamos que as escolhas estilísticas também contribuem para diferenciar os momentos da narrativa em que a água aparece com diferentes significações. Existem diferenças na coloração das cenas, dos níveis de contraste e profundidade dos pretos e nas escolhas de iluminação.

Na primeira cena, em que as ondas do mar aparecem, o tom é azul claro e a imagem pouco contrastada, com baixa presença dos níveis de preto. Já na sequência em que Mônica e as crianças leem o livro de Pinóquio em um barco, o tom da cena é esverdeado e a iluminação em tons quentes (alaranjada), com os realces altos e luz dura. A escolha da iluminação com realces altos na contraluz recorta bem os personagens, como se estivessem envoltos por uma aura, dando um aspecto mais lúdico e onírico.

Na terceira sequência analisada, do aniversário de Martin, a luz permanece em tons quentes quando as crianças estão fora da piscina, e o tom do cenário esverdeado dialoga com a sequência do barco. Estas duas são algumas das poucas sequências em que o tom esverdeado é visto no filme. Já no momento em que David cai na piscina com o irmão, a cor da água é mostrada em tom mais claro e azul, com uma leve presença dos tons de verde e com baixos níveis de contraste e preto.

O elemento volta a aparecer apenas no final do segundo ato, quando David se atira ao fundo do mar. Conforme analisado, a água assume tanto a condição da água violenta quanto como elemento purificador. No primeiro momento em que David

se atira na água, o tom de azul é mais fechado do que nas sequências anteriores. Os níveis de contraste e preto são mais elevados e a iluminação é pontual e dura, o que contribui para os altos níveis de preto e contraste, deixando partes da imagem bem escuras. Já ao término do segundo ato, no qual a água desempenha sua função simbólica de purificação, observamos uma transição do escuro ao claro. Essa mudança é justificada pela transição entre duas cenas: a primeira, em que David é mostrado isolado diante da Fada Azul, e a segunda, que apresenta a nova geração dos mecas em sua nave, deslocando-se através das galerias.

Sendo assim, as mudanças estilísticas da representação da água contribuem para que possamos compreender os diferentes eventos da narrativa em que ela aparece. Mas, dado o sistema narrativo em que o filme opera, em que a continuidade e a causalidade narrativa são respeitadas, percebe-se que tais mudanças são sempre de motivação realista, pois são justificadas pelos elementos diegéticos.

A matriz simbólica dos elementos, como propõe Bachelard (2018), contribui para que possamos compreender melhor a construção do personagem por meio dos recursos estilísticos e dos elementos vistos em tela. Ela demonstra como a matéria pode comunicar e evocar sensações no espectador, conforme observado nos diferentes simbolismos da água: profunda, maternal, violenta e purificadora.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observar a maneira como um filme conta histórias é também entender as convenções culturais do sistema em que ele opera. Quando nos propomos a analisar um filme, buscamos responder a alguma questão que foi lançada por ele. Cada analista traz consigo uma bagagem de referências que desperta questões particulares e, por isso, uma única análise é incapaz de elucidar todas as questões que um filme pode suscitar.

Mesmo que conheçamos as convenções da linguagem do cinema, o modo particular com que cada diretor escolhe e organiza seu uso no filme permite que o significado dos recursos estilísticos seja destrinchado e aponte novas questões.

No caso desta análise, o objetivo inicial foi o de compreender como o cinema de ficção científica atualiza a estrutura do monomito para mostrar histórias de temas universais. A mitologia foi de interesse devido à sua capacidade de abordar questões intrínsecas à alma humana, de temas universais. A mitologia é capaz de abordar temas complexos como justiça, valores morais, transgressões e o tema da criação, comum ao gênero da ficção científica. Entretanto, embora abordem temas comuns, cinema e mitologia são coisas distintas.

Conforme progredimos na análise, entendemos que essas temáticas podem adquirir novas formas de representação, sem deixar de se apoiar em estruturas narrativas antigas, como o monomito e o arquétipo da criança divina, e em símbolos presentes no imaginário, como a representação de David por meio de enquadramentos sob formas circulares e o simbolismo da água.

A abordagem de cunho neoformalista possibilitou, também, ampliar a investigação para além da pergunta inicial, pois a análise revelou a presença marcante da intertextualidade no filme, característica que se consolida como parte do estilo do diretor Steven Spielberg.

Além do mais, estabelecer critérios para a análise a partir da segmentação do próprio filme em atos permitiu compreender como as convenções narrativas e estilísticas podem apresentar motivações particulares, contribuindo para a expansão dos níveis de significação da obra.

No primeiro ato, os enquadramentos do protagonista nos quais seu reflexo é sobreposto a outras imagens destacaram e chamaram a atenção para a capacidade do robô de aprender por imitação, já que os aspectos estilísticos fornecem

informações sobre as imagens com as quais David se espelha e a partir das quais o meca modela seu comportamento.

O primeiro ato é o momento em que somos apresentados aos personagens, permitindo-nos observar David em suas duas condições: ativado e não ativado. No caso do filme, as imagens refletidas nos ajudam a identificar características do protagonista à medida que ele constrói sua própria identidade, antes e depois de ser ativado. Além dos reflexos, os enquadramentos sob formas circulares destacam sua figura angelical, o que nos permitiu levantar hipóteses sobre sua jornada e a relação com o arquétipo da criança divina.

É nesse ato também que o filme introduz a intertextualidade por meio de citações diretas, já que o protagonista entra em contato com a história de Pinóquio. Esse elemento reforça o desejo dessa Inteligência Artificial de pertencer ao mundo dos humanos, o que não é tão usual nas histórias de ficção científica que trazem a figura do robô, conforme discutido na seção 2.1.

No segundo ato, identificamos a relação do filme com o monomito pela etapa da iniciação: é durante esse ato que o protagonista deve trilhar sua jornada de volta para o mundo comum, mediante provas e testes que modelam seu caráter de herói.

No início do ato, David tem a ideia de encontrar o auxílio sobrenatural para se tornar um menino de verdade e ser aceito pela mãe. Depois de ser abandonado na floresta e capturado por humanos que destroem mecas. Aqui, David tem, também, sua redenção: é perdoado pela humanidade e ainda recebe o auxílio de Joe. Quando finalmente encontra o local em que a Fada Azul estaria, descobre a sede da corporação em que foi criado.

Nesse estágio, David é confrontado por seu criador e descobre sua real condição, de ser o primeiro dentre muitos outros modelos de mecas crianças. Apesar de entender que não é único, David mantém-se fiel ao seu propósito inicial. Em um ato de autossacrifício e purificação, ele se lança ao mar. Sua devoção é recompensada quando encontra a estátua da Fada Azul.

No terceiro ato, ocorre a conclusão de sua trajetória. Agora, como sobrevivente de sua geração e o primeiro dela, ele se torna – de fato – único. Após dois mil anos submerso em frente à Fada Azul, David encontra mecas mais avançados capazes de realizar seu maior desejo. Nesse momento, ele assume um caráter imortal, com traços tanto humanos quanto divinos – característica do arquétipo da criança divina. Mesmo

que apenas por um dia, David consegue finalmente cumprir sua programação, vivendo a experiência do amor materno.

Assim, a leitura do filme segundo a estrutura do monomito, de Joseph Campbell (2007), foi essencial para uma compreensão mais profunda do arco dramático do protagonista, já que a exposição dos motivos do arquétipo da criança divina, segundo Jung (2023), demonstra semelhanças entre tal estrutura e a trajetória de David. Além disso, a análise do personagem, segundo suas representações estilísticas, revela como os elementos simbólicos perduram por diferentes tempos e espaços, conferindo significado e instigando sentimentos e emoções.

Entendemos que, em uma obra fílmica, estilo e narrativa estão intimamente atrelados. Uma análise que procure compreender a estrutura narrativa de um filme não pode deixar de lado as escolhas estilísticas mostradas em tela, ou seja, as que dizem respeito à plástica da imagem. Em um filme, todos os elementos colocados em cena, desde a composição visual até a banda sonora e montagem, contribuem para que a instância narrativa revele sua história enquanto o espectador levanta suas próprias hipóteses.

Evidência disso são os recursos estilísticos empregados na caracterização do protagonista durante a progressão dos eventos que ilustram as funções narrativas atribuídas a ele. Seja por meio das mudanças nas escolhas referentes à iluminação, às cores das cenas e contrastes visuais, ou por meio das semelhanças entre a composição dos enquadramentos de David e a figura do círculo (símbolo recorrente na representação do arquétipo da criança divina), bem como o simbolismo da água e o intertexto com outras obras literárias exibidas em tela.

Deste modo, percebemos como as narrativas cinematográficas são construídas não apenas a partir da fábula, ou seja, da sequência dos eventos, mas também pela elaboração da *syuzhet*, que inclui todos os elementos estilísticos que compõem e enriquecem a estrutura narrativa do filme.

Ademais, a escolha pela citação direta ao livro *As aventuras de Pinóquio* (2022), que se manifesta tanto na estrutura narrativa quanto visualmente em tela, propõe um dialogismo comum aos filmes que apresentam a figura do robô que deseja tornar-se 'real'. No entanto, essa temática é abordada pelo filme sob uma perspectiva pouco usual, uma vez que o protagonista carrega a inocência de uma criança.

Na maioria dos filmes que contam histórias de robôs inteligentes, o futuro é pessimista e as máquinas acabam se rebelando contra seus criadores. Mas existe

também a figura do robô que quer se adaptar – e não se rebelar – ao mundo dos seus criadores. *A.I. Inteligência Artificial* (2001) é um desses filmes, em que a criança robô é programada com valores humanos.

O filme aborda questões como a transgressão da ordem, amor e livre arbítrio em uma realidade futurística, mas que, pela caracterização do espaço, não está tão distante do espectador. O espaço do filme traz similaridade com o de quem assiste. Ao trazer elementos familiares ao espectador em um universo diegético futurístico, o filme, como obra de arte, é capaz de ‘desfamiliarizar’ aquilo que era comum ao espectador, colocando-o em confronto com dilemas morais humanos evocados pela criação de seres artificiais capazes de substituir a humanidade, dotados de compaixão e fidelidade.

Observamos ainda que, embora o filme trate do tema da transgressão por parte dos humanos, evidenciado pelo contexto da escassez dos recursos naturais e pela criação de seres artificiais que superam seus criadores, esse não é o tema central do filme. A questão da transgressão é, na verdade, ofuscada pela jornada do protagonista em busca da realização do amor materno.

É essa jornada que possibilita a identificação do espectador com um personagem robô, invertendo, por conseguinte, os dilemas mais corriqueiros nos filmes de ficção científica, nos quais os robôs se rebelam contra seus criadores ou dominam a humanidade por meio da violência. A inversão ocorre, sobretudo, devido à capacidade do meca de experimentar o sensível, deixando aos humanos o desafio de refletir sobre quais valores são capazes de nutrir diante da nova tecnologia.

Sendo assim, o filme posiciona os humanos na condição de criadores sem os afastar da empatia pela criatura tecnológica, levantando questões sobre as implicações de nossas escolhas no presente, especialmente frente a novas tecnologias. Ao explorar as consequências da criação de seres artificiais, *A.I.* convida o espectador a refletir sobre os limites da intervenção humana e as responsabilidades que emergem na relação entre humanidade e tecnologia.

Ao assistirmos a um filme, somos convidados a observar um mundo ficcional. Independentemente de quão semelhante seja o contexto da diegese à nossa realidade, somos capazes de estabelecer essa distinção. No entanto, é justamente esse distanciamento que nos convida à experiência da ‘desfamiliarização’, comum à experiência estética da arte. É por meio dessa percepção não prática das obras de arte que novos pontos de vista sobre a realidade se tornam possíveis.

Em tempos em que a comunicação visual já é parte do cotidiano, trabalhar o olhar analítico com base na investigação estruturada da narrativa permite a verificação dos recursos estilísticos e a expansão de seus níveis de significação. Este mesmo olhar nos revela um entendimento da linguagem cinematográfica que deve ser acessível a todos que têm contato com filmes e imagens, já que expandem o conhecimento sobre essa linguagem narrativa.

Esse trabalho se dedicou a responder, então, uma questão suscitada pelo filme, conduzindo a uma análise baseada em uma abordagem de cunho neoformalista, compreendendo este termo em alinhamento com Kristin Thompson (1988), que se concentrou na forma do filme para investigar como o cinema de ficção científica atualiza a estrutura do monomito, levando em consideração as especificidades do gênero e os temas que lhe são característicos.

A contribuição deste trabalho para o campo da cultura se estende para além da análise do produto cultural. Ao buscarmos a atualização da estrutura do monomito no cinema, apontamos para possíveis origens do dilema entre homens e máquinas; as histórias sobre a transgressão da ordem natural entre criadores e criaturas, sejam elas representadas na mitologia ou não, pelo arquétipo da criança divina, pela figura do robô, pelo boneco de madeira, pela figura do *Golem* ou do Dr. Frankenstein.

Em um momento como o atual, em que a IA se torna cada vez mais presente em nossas vidas e os avanços científicos caminham em direção à criação de uma IA forte, torna-se fundamental refletir sobre os produtos culturais que permeiam o imaginário contemporâneo, bem como as raízes de suas representações.

Tais produtos abordam anseios e medos primitivos diante do desconhecido, especialmente em relação à pergunta fundamental: o que nos faz humanos? Esta pergunta permanece em aberto, mas nunca esquecida, sendo constantemente evocada em nossos produtos culturais, por diferentes narrativas, que a atualizam de acordo com o contexto de cada época.

Assim, o contexto atual evoca a questão do que nos faz humanos perante os desdobramentos futuros da Inteligência Artificial, ou seja, como essa relação pode balizar a nossa própria noção de humanidade frente a esta ferramenta. Pergunta à qual esperamos que novas pesquisas no campo da comunicação, mídia e cultura possam contribuir.

A interação entre o avanço tecnológico e os dilemas culturais nos impõe uma reflexão contínua e inesgotável sobre a humanidade e o futuro que estamos

moldando. Embora as respostas sobre o que signifique 'ser' humano possam permanecer elusivas, é através dos produtos culturais - como o cinema e a literatura - que podemos refletir e confrontar tais questões, atualizadas e reinventadas no saber coletivo, proporcionando novos caminhos de entendimento sobre nossas complexas relações.

REFERÊNCIAS

2001: *Uma Odisseia no Espaço*. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/2001-Uma-Odiss%C3%A9ia-no-Espa%C3%A7o/0FU46WXUNMISFV4GTN2LQ0EEIZ>

A Cor púrpura. Direção: Steven Spielberg. EUA: Warner Bros., 1985. Filme. Disponível em: <https://www.max.com/br/pt/movies/cor-purpura-1985/bbf18211-966d-48a2-a7a7-3d1f9217b3de>

A.I.: Inteligência Artificial. Direção: Steven Spielberg. EUA: Amblin Entertainment Stanley Kubrick Productions, 2001. Filme. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/ai-artificialintelligence/umc.cmc.5jdh6ll3416xabcstxusd6su93?action=play>

ALDISS, Brian Wilson. **Superbrinquedos duram o verão todo:** e outros contos de um tempo futuro. Trad. Beth Vieira. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ALIEN: Covenant. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2017. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Alien-Covenant/0IMRCAQSUNMIFDHXE9SGMAFFGI>

ALLEN, Richard. **Olhando imagens cinematográficas**. In: RAMOS, Fernão. Teoria Contemporânea do Cinema, volume I. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. p. 189

ANAZ, S. A. L. (2020). **Teoria dos arquétipos e construção de personagens em filmes e séries**. Significação: Revista De Cultura Audiovisual, 47(54), 251-270. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2020.159964>

BACHELARD, Gaston. **A água e os sonhos:** ensaio sobre a imaginação da matéria. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BERG, Charles Ramírez. **Immigrants, Aliens, and Extraterrestrials:** Science Fiction's Alien 'Other' as (Among Other Things) New Latino Imagery. In: GRANT, Barry Keith (Org.). **Film Genre Reader IV**. Texas: University of Texas Press, 2012. p. 402

BLADE Runner. Direção: Ridley Scott. Los Angeles: Warner Bros., 1982. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Blade-Runner---O-Ca%C3%A7ador-de-Andr%C3%B3ides-Vers%C3%A3o-Final/0O6ZAAURATNVS1F5SX6GKOPP5J>

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin; **Film art: an introduction**. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc. 2008.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction form**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press. 1985

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960**. London: Routledge, 2005.

BORDWELL, David. **The way Hollywood tells it**. California, Berkeley and Los Angeles: University of California Press. 2006

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (orgs.). **A sociedade em rede: do conhecimento à ação política**. Lisboa: Imprensa Nacional - Casa da Moeda, 2005.

CASTRO, Angelina Maria Ferreira de. **As imagens da inteligência artificial nas narrativas literária e cinematográfica**. 2007. 131 f. Dissertação (Mestrado em Letras: Teoria da Literatura) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

CHAPPIE. Direção: Neill Blomkamp. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2015. Filme. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80016588>

COLLODI, Carlo. **As aventuras de Pinóquio. História de uma marionete**. Trad. Gianluca Manzi e Léa Nachibin. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2022.

CONTATOS Imediatos de Terceiro Grau. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1977. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Contatos-Imediatos-Do-Terceiro-Grau/0J1ICFJ6J86YPM653D7DVZGU1G>

COSTA, Antonio. **Compreender o cinema**. Trad. Nilson Moulin Louzada. São Paulo: Globo, 2003.

CRUZ, Décio Torres. **Filme e Literatura Cyberpunk: Blade Runner** In: OLIVEIRA, Marinyze das Graças Prates de; RAMOS, Elizabeth Santos. *Desleitura cinematográfica: literatura, cinema e cultura*. Salvador: EDUFBA, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/13179>. Acesso em: 29 ago. 2024.

DALLEY, Stephanie (Ed.). **Myths from Mesopotamia: Creation, the Flood, Gilgamesh, and Others**. Oxford: Oxford University Press, 2009. (Oxford World's Classics).

E.T. O Extraterrestre. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1982. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/ET---O-Extraterrestre/0N4MU82F5XSNKXNC8MCN8YO59V>

EX Machina. Direção: Alex Garland. Reino Unido: Universal Pictures, 2014. Filme. Disponível em: https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Ex_Machina-Instinto-Artificial/0SUD2VAZ46CUPC6TWKZH3AXYWS

FELINTO, Erick. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. *Galáxia (São Paulo)*, n. 6, p. 165-188, out. 2003. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1341>. Acesso em: 07 out. 2024.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Trad. Adalberto Müller. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

GENETTE, Gérard. **Paratexts: thresholds of interpretation**. Trad. Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

GUERRA dos Mundos. Direção: Byron Haskin. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1953. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Guerra-dos-Mundos/0GQKLPZ5XBL0C9VXHGP8Q8AZWM#:~:text=Prime%20Video%3A%20Guerra%20dos%20Mundos>

GUERRA dos Mundos. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2005. Filme. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/guerra-dos-mundos/umc.cmc.5hknwafey90ub95m8pxtaeb9t>

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Organização e tradução de Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HER. Direção: Spike Jonze. Estados Unidos: Warner Bros., 2013. Filme. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.74a9f756-12eb-669e-c97f-be398ecdc4c5?autoplay=0&ref=atv_cf_strg_wb

JOGADOR N° 1. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2018. Disponível em: https://www.max.com/br/pt/movies/jogador-n-1/09d36d79-eff3-4c2d-9300-bbd8ab11eaa5?utm_source=universal_search

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Trad. Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023.

KINSBOURNE, Marcel. The role of imitation in body ownership and mental growth. In: MELTZOFF, Andrew N.; PRINZ, Wolfgang (Ed.). **The Imitative Mind: Development, Evolution and Brain Bases**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. p. 311-320. (Cambridge Studies in Cognitive Perceptual Development)

LEITE, César Donizetti Pereira e DANELON, Márcio. **INFÂNCIA, TEMPO E EXPERIÊNCIA: OLHARES PARA A EDUCAÇÃO A PARTIR DE "PINÓQUIO"**. *Rev.*

Comunic [online]. 2015, vol.22, n.1, pp. 41-52. ISSN 2238-121X. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/comunic/v22n1/0104-8481-comunic-22-1-0041.pdf> Acesso em: 09 ago. 2024.

LEONE, Eduardo. As narrativas nos filmes produzidos por Steven Spielberg. *Caligrama (São Paulo. Online)*, v. 3, n. 3, 27 dez. 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/caligrama/article/view/65686/68297>. Acesso em: 11 jun. 2024.

MANOVICH, Lev. *AI Aesthetics*. Strelka Press, 2018. Disponível em: <https://manovich.net/index.php/projects/ai-aesthetics> Acesso em: 26 ago. 2024.

MCKEE, Robert. **Story**: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2018.

METROPOLIS. Direção: Fritz Lang. Alemanha: Universum Film (UFA), 1927. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Metr%C3%B3polis/0HW43DHUHDKXC78Y5RHJYZSJR0>

MEYRINK, Gustav. **The Golem**. Tradução de Madge Pemberton. Editado por E. F. Bleiler. Nova Iorque: Dover Publications, 1986.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MORIS, Nigel. **The cinema of Steven Spielberg**: empire of light. New York: Columbia University Press, 2007.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.

O Exterminador do Futuro. Direção: James Cameron. Estados Unidos: Orion Pictures, 1984. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/O-Exterminador-do-Futuro/0RZDRR484O2N8S4RJM1LXRF8TH>

O HOMEM BICENTENÁRIO. Direção: Chris Columbus. Produção: Wolfgang Petersen, Gail Katz, Neal Miller. EUA: Touchstone Pictures, 1999. 1 DVD (132 min)

OTERO, Léo Godoy. **Introdução a uma história da ficção científica**. São Paulo: Lua Nova, 1987.

PEREIRA, LUÍS MONIZ. **Inteligência Artificial: Mito e Ciência**. Universidade NOVA de Lisboa, 2003. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/237130636> **Inteligência Artificial Mito e Ciência**. Acesso em: 29 ago. 2024.

REIS, Carlos. **Dicionário de estudos narrativos**. Coimbra: Edições Almedina, 2018.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo**: exercícios de arqueologia e criticismo. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Tecnologias do imaginário**: Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 22, p. 23-32, dez. 2003.

SCHATZ, Thomas. *Hollywood genres: formulas, filmmaking, and the studio system*. 1. ed. New York: Random House, 1981.

SKALFIST, Peter; MIKELSTEN, Daniel; TEIGENS, Vasil. **Inteligência Artificial: A Quarta Revolução Industrial**. Cambridge Stanford Books, 2019

SPIELBERG, Steven. **Spielberg explains ending of A.I Artificial Intelligence**. [s. l.] [s. n.] 2009. 1 video (1min11). Publicado pelo canal User323232. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rz7sPiOoU7A>. Acesso 30 jul. 2024. (Youtube)

STAM, Robert. **Teoria e prática da adaptação**: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, n. 51, p. 19-53, jul./dez. 2006. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=478348689002>. Acesso em: 1 ago. 2024.

SILVA, Carlos Aldemir Farias da. **Joseph Campbell**: trajetórias, mitologias, ressonâncias. 2012. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/3459>. Acesso: 11 abr. 2024

SHELLEY, Mary Wollstonecraft. **Frankenstein**. Barueri, SP: Camelot, 2021.

TEMER, Ana Carolina Rocha Pessoa; NERY, Vanda Cunha Albieri. **Para entender as teorias da comunicação**. Uberlândia: Aspectus, 2004.

THOMPSON, Kristin. **Breaking the glass armor**: Neoformalist film analysis. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1988.

TRANSCENDE: *A Revolução*. Direção: Wally Pfister. Estados Unidos: Warner Bros., 2014. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Transcendence-A-Revolu%C3%A7%C3%A3o/0R1CSK863XVDJF3H0NSQKS2F2E>

Upgrade. Direção: Leigh Whannell. Estados Unidos: Blumhouse Productions, 2018. Filme. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/upgrade/umc.cmc.5y4gtzpaftor940ypobn1m0as>

VERNANT, Jean-Pierre. **O universo, os deuses, os homens**. Trad. Rosa Freire d'Aguiar. 18ª impressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Tradução e prefácio de Ana Maria Machado. 2ª edição. RJ: Editora Nova Fronteira, 2015.

WESTWORLD. Criado por Jonathan Nolan e Lisa Joy. HBO, 2016. [DVD]

WESTWORLD. Direção: Michael Crichton. Estados Unidos: MGM, 1973. Filme. Disponível em: <https://www.primevideo.com/-/pt/detail/Westworld---Onde-Ningu%C3%A9m-Tem-Alma/0KAG83AUH1CIKUXP5ENF1A0Z0K>

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. Trad. Maria Jorge Vilar de Figueiredo. 5ª Ed. Lisboa: Editorial Presença, 1999.

XAVIER, Ismail. **O Olhar e a cena**: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.