

**A VIRTUALIDADE DO TEXTO EM MOVIMENTO – A.I. INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL: UMA FÁBULA FUTURÍSTICA NO CINEMA**

Noédson Conceição Santos¹

Sara Rodrigues de Oliveira²

RESUMO

O presente trabalho se propõe a analisar o processo de adaptação do conto “Superbrinquedos duram o verão todo”, de Brian Aldiss, para o filme “A.I. Inteligência Artificial” (2001), dirigido por Steven Spielberg, nascido a partir de um projeto de Stanley Kubrick. Essa apreciação se desenvolverá de acordo com os aparatos oferecidos pelos estudos da Semiótica (SANTAELLA, 1994; 2005), arregimentados por Charles Sanders Peirce (1977); retomando-se, também as concepções de Tradução Intersemiótica (PLAZA, 2003) e de Intermidialidade (RAJEWSKY, 2005). Serão colocadas em relevo questões estéticas, visuais, signicas e de fundo que permeiam a transposição da obra literária para o cinema.

Palavras chave: Adaptação fílmica; Intersemiótica; Intermidialidade; A.I. Inteligência Artificial; Fusão Interartes.

ABSTRACT:

The present work analyses the process of adaptation about the short story “*Supertoys last all summer long*”, by Brian Aldiss, at the movie *A.I. Artificial Intelligence*, (2001), that was directed by Steven Spinberg. This movie was born from a Stanley Kubrick project. This appreciation will develop according with the mechanism offered by Semiotic studies (SANTANELA, 1994; 2005), associated by Charles Sanders Peirce (1977); It resumes also the conceptions of Intersemiotic Translation (PLAZA, 2003) and Intermidiality (RAJEWSKY, 2005). In this work, emphasis is placed in issues related to estetic, visual, signics and subjective questions that permeate the transposition of literacy work at the cinema.

Key words: Film Adaptation; Intersemiotic; Intermidiality; A.I. Artificial Intelligence; Interartes merger.

¹ Acadêmico em Direito pela Universidade Federal da Bahia em regime de Dupla Titulação com a Universidade de Coimbra. Foi bolsista de investigação científica no Instituto de Letras da UFBA. Compõe o projeto "Rede Social Temática: Proteção dos Direitos Humanos das Mulheres" do Núcleo de Estudos e Ações Conjunturais em Administração Política (Escola de Administração/UFBA). E-mail: noedson.cs@gmail.com.

² Acadêmica em Letras com ênfase em Língua Inglesa pela Universidade Federal da Bahia, foi bolsista de investigação científica no Instituto de Letras da UFBA ligada à crítica genética, na obra de Elisabeth Bishop. Possui experiência em artes visuais, principalmente, no campo da fotografia. E-mail: sarardg.oliveira@hotmail.com.

Introdução

A constante interação entre o homem e a máquina (entendida aqui num sentido *lato*), fruto da Revolução Técnico-científico-informacional havida nos últimos séculos, traz à tona algumas reflexões bastante emblemáticas e importantes de caráter objetivo e subjetivo como: a interferência das tecnologias no modo como os humanos se relacionam entre si (seja em escala nacional ou mundial); as implicações do uso das máquinas na maneira de produzir, criar, desenvolver e distribuir produtos, conhecimento e informação; a crescente maquinação do homem e a “humanização” das máquinas, bem como, sobre a possibilidade do surgimento de uma inteligência artificial capaz de superar a potência do cérebro humano.

Sempre atentos e sensíveis a todas essas dinâmicas, os artistas, escritores e diretores cinematográficos, ao longo dos anos, têm procurado mostrar como esses avanços tecnológicos modificam e influenciam as sociedades ao redor do globo terrestre. Lançando um olhar ao passado, para buscar respostas para a atual conjuntura em que vivemos; especulando e questionando os impactos futuros dessa grande trama globalizada.

Uma das grandes intencionalidades da ficção científica, por exemplo, tem sido a problematização acerca de um mundo povoado por máquinas e a substituição da espécie humana por seres com inteligência artificial. Desde “*Admirável Mundo Novo*” (1932), de Aldous Huxley a “*Tempos Modernos*” (1936), com o inigualável Charles Chaplin, passando-se por “*I, Robot*”, de Isaac Asimov (1950) até o atual “*Her*” (2013), de Spike Jonze, vemos as tentativas da literatura e da cinematografia em compreender a dinâmica e os efeitos da relação: homem x máquina x tecnologia.

Ao escrever as três Leis da Robótica, o grande escritor de ficção científica Isaac Asimov, muito provavelmente tinha como lógica de pensamento a progressiva “humanização” das máquinas no contexto do avanço das tecnologias. Neste sentido, vê-se que o emblema contemporâneo vai além da obsoleta pergunta: os humanos serão ou não superados, em termos cognitivos e/ou cerebrais pelas “inteligências artificiais”?

Na verdade, a grande questão moderna que se impõe é a de se compreender quais são as fronteiras das experiências afetivas, ou seja, saber-se até onde vão e quais os limites dos vínculos emocionais estabelecidos intersubjetivamente. Restando por isso a dúvida: afinal, uma máquina pode ser

programada para o amor perfeito? Ou o amor é uma característica exclusiva e inata dos seres humanos?

Essas questões mantêm-se sem respostas conclusivas e definitivas, pelo menos até os dias atuais. A possibilidade de criação de seres humanóides, construídos propositalmente à semelhança dos humanos, os andróides³, torna essa discussão muito mais densa e problemática. Despontando-se como criaturas complexas e perturbadoramente modificadoras de paradigmas universais, a sua produção tem despertado alguns debates sobre morfogênese da espécie humana e sobre os limites éticos das ciências modernas. Apesar de serem apenas produto de abstrações literárias e científicas essas criaturas povoam o imaginário contemporâneo e são cada vez mais alvo de abordagens alegóricas por meio das artes.

Assim, num mundo pós-apocalíptico, habitado por andróides e máquinas com inteligência virtual, vemos na tela do cinema, nascer a trama complexa e cativante de *A.I. Inteligência Artificial* e o desenrolar de uma “uma espécie de conto de fadas do futuro”, tal como Stanley Kubrick definiu o projeto de levar para o cinema uma história inspirada num conto de Brian Aldiss, o mais premiado autor inglês de ficção científica. Nas palavras do próprio Brian:

“Superbrinquedos duram o verão todo’ é a história de um garotinho que não consegue agradar à mãe por mais que se esforce. Confuso com a reação dela, o menino não percebe que ele é um andróide, uma construção habilidosa de inteligência artificial, assim como seu único aliado, o ursinho de pelúcia Teddy. Foi essa a história que comoveu Stanley Kubrick e que ele quis tanto transformar em filme”. (ALDISS, 2001, p. 4)

A produção desse longa-metragem comportou um duro percurso imaginativo de Stanley Kubrick e Brian Aldiss que trabalharam intensamente, durante algum tempo, para adaptar o conto para o cinema. Entretanto, o projeto inicial ficou adormecido, visto que os dois não conseguiram alcançar um consenso sobre a forma e o conteúdo que deveriam ser incorporados à película.

A morte de Stanley em 1999, fez com que o projeto fosse retomado e delegado a Steven Spielberg, que em 2001, emblematicamente, na virada do século, trouxe às telas a história de David (Haley Joel Osment), um menino-robô, criado e programado para demonstrar amor incondicional a sua família humana, que, entretanto, não estará preparada para as consequências desse sentimento.

³ A palavra "andróide" é originária do grego andro (άνήρ, άνδρός, homem) e eidos (ειδος, aparência, imagem). Assim, andróide seria um robô com figura de homem.

“A.I. – *Inteligência Artificial*” é uma obra rica em detalhes, efeitos, sons, cores e mistérios e que possui um alto nível de criatividade, atualidade e ineditismo. É um filme que desperta um olhar diferenciado sobre a problemática do amor nas sociedades modernas, além de discussões subtextuais acerca da maquinação da vida, do trabalho, das relações de um modo geral e, por conseguinte, a “humanização” das máquinas. Trazendo como plano de fundo, também, uma abordagem sobre as inteligências artificiais (em sentido estrito), as biotecnologias, a engenharia genética e as diferenças entre natural e artificial, pensante e não-pensante, orgânico e não-orgânico.

Assim, vê-se que é um longa-metragem que dialoga com muitos públicos e por isso, possui uma pluralidade de leituras e modos de se entendê-lo, desta forma, neste pequeno estudo, são abordadas algumas das inúmeras questões problematizadas na película, não sendo nossa pretensão a de abarcar todos os debates possíveis.

Portanto, inicialmente será levantada uma discussão sobre o papel do cinema enquanto linguagem e instrumento de comunicação. Posteriormente, será feita uma explanação sobre a multimidialidade do mundo contemporâneo e a virtualidade dos suportes midiáticos. E, por fim, como se deu a tradução intersemiótica, ou seja, a convergência intermediária e a fusão interartes no contexto da adaptação do conto “*Superbrinquedos duram o verão todo*” para o filme “*A.I. Inteligência Artificial*”.

Dialogismo na sétima arte: o cinema enquanto linguagem

Antes de qualquer coisa, é preciso se destacar o fato de que o ser humano é um ser simbólico e possui uma capacidade ímpar na natureza, que é a de se representar e ser representado de diversos modos, utilizando-se para isso, uma infinidade de códigos. Transmitindo, assim, suas ideologias e cargas valorativas, através dos signos, das artes, da história e até mesmo pelos mitos.

Emerge deste contexto, a linguagem fílmica, que é dotada de uma pluralidade de vozes e consegue agremiar diversos elementos (que muitas vezes estão difusos) num mesmo ambiente, funcionando como um catalisador que ajuda a visualizar como as sociedades se comportam e se transformam, ampliando a percepção dos fatos sociais e históricos.

Ver um filme é, antes de tudo, compreendê-lo, independentemente de seu grau de narratividade. É, portanto, que, em certo sentido, ele 'diz' alguma coisa e foi a partir dessa constatação que nasceu, na década de 1920, a ideia de que, se um filme comunica um sentido, o cinema é um meio de comunicação, uma linguagem (AUMONT; MARIE, 2006, p. 177).

Toda essa potência se dá, pois "o cinema é sinestésico, cinético, visceral, capaz de transmitir uma experiência sensorial rica" (ANASTÁCIO, 2006, p. 68). Assim, a compreensibilidade do cinema, enquanto linguagem artística, e, portanto, como espaço de vocalização dos sujeitos, de seus sentimentos, crenças e valores, convida-nos a refletir e entender o seu papel, também, enquanto suporte de crítica social, de exteriorização de sentidos e como protagonista político de ação. A força eminente do cinema, em sua sinestesia dominante, apto a enviar um recado, uma mensagem de forma cativante e interessante, perfaz-se como uma das mais importantes características desse meio difusor de ideias e visões de mundo.

A história tem mostrado que a humanidade se comporta de modo bastante plástico e extremamente mutável diante de alguns tipos de fenômenos. Por exemplo, no processo pós-revolução industrial, em que houve uma mudança na maneira de se conceber e "produzir" comunicação.

Portanto, quando nos apropriamos do termo "linguagem", evoca-se, na verdade, a ideia de que "a linguagem é fundamento para todas as atividades humanas: as técnicas, as epistemológicas, as lógicas [...], permeando também as imaginativas, as emotivas e as espirituais" (OLIVEIRA; OLIVEIRA, 2007, p. 28).

Neste sentido, o termo "linguagem" se desdobra como um modo de expressão utilizado pelo ser humano, que engloba a linguagem verbal e a não verbal, por isso, inclui-se nesta proposta a linguagem das artes, da literatura, dança, da música, do cinema, enfim, qualquer forma de expressão ou de comunicação.

Os estudos de Semiótica, que é a ciência das descobertas e que busca interpretar os sinais e signos emitidos na comunicação, "[...] parecem enxergar a força do verbal no fílmico; salientando, [...] os aspectos indicial e icônico no filme; e [...] a possibilidade de uma 'dimensão conceitual' do cinema, utilizando à retórica e todas as formas de simbolismo". (AUMONT; MARIE, 2006, p. 268).

Desta maneira, perceber o dialogismo ínsito no *corpus* da arte cinematográfica e entendê-la enquanto linguagem ajuda-nos a visualizar com mais clareza a sua intencionalidade comunicacional. Vê-se que a cinematografia tem em sua natureza, de modo inextricável, uma ação, uma atitude e uma razão ligada à

convergência midiática e semiótica. E é por isso que a fusão interartes no seu contexto é um fato tão vigoroso e incontestável. O cinema traz no seu interior uma dinamicidade, movimento e força muito especiais que fazem com que ele seja um espaço intermediário poderoso e substancialmente importante no campo da comunicação e das mídias.

O *virtus motus* no coração das mídias

Uma das razões para a atual condição de hipercomplexidade das sociedades modernas é o crescimento das mídias e das linguagens; a explosão da comunicação planetária e o advento de alguns tipos de mídias, que são mídias da inteligência, transformou a maneira como os indivíduos têm se relacionado, produzido e reproduzido suas histórias e emoções. Mídia, que vem do latim *media*, plural de *medium*, quer dizer meio, ou seja, a mídia é um suporte, uma base, um apoio através do qual se transmitem conteúdos, ideias, impressões, mensagens, sinais e códigos.

Vivemos num contexto de plena emergência tecnológica e isso se relaciona diretamente com o fato de estarmos experienciando uma profusão de mídias, por isso, é possível afirmar que o mundo atual é o da multimídia, ao passo que a aproximação cada vez maior do homem e das máquinas tecnológicas ampliou as potencialidades das mídias. Aumentando as suas fontes, estruturas e formas, inaugurando-se um processo dinâmico de constante interação das novas mídias com as tradicionais pré-existentes.

Alguns tipos de tecnologias, como aquelas que podem ser chamadas de tecnologias da inteligência, já começaram na era eletromecânica, com a fotografia, o rádio, o cinema, a televisão; elas são mídias que originaram um certo tipo de inteligência que é a inteligência sensória; a inteligência dos nossos sentidos. Então, a câmera fotográfica e principalmente a cinematográfica, amplia o funcionamento do nosso olho; e mecaniza este funcionamento – automatizando o ato de flagrar a realidade visível-sensível.

Deste modo, essas máquinas, consideram-se inteligentes, pois estão automatizando processos perceptivos e sensoriais humanos. O telefone, o rádio como uma extensão dos nossos ouvidos, o cinema e a fotografia como extensão da nossa capacidade de visualização, tal como advogava Marshall McLuhan

(1969/2007). E de um certo modo, essas máquinas foram povoando o mundo de duplos e imagens; e imagens em movimento, o cinema muito rapidamente descobriu sua vocação narrativa. E isso é incrível, pois, o ser humano não vive sem narrativas. Desde as narrativas pictóricas das eras antigas até as complexas e dinâmicas do mundo atual.

O que se percebe é o incremento cada vez maior da possibilidade de registro e transmissão de narrativas. E hoje com o mundo da interatividade, nós nos tornamos potencialmente cocriadores dessas narrativas, na medida em que temos a possibilidade de registrar e a de transmitir para o outro com a maior facilidade aquilo que é produzido em termos de narrativa. É a autonomização dos processos. Esses processos dão-se através das novas tecnologias, especialmente, a computacional.

Conforme o pensamento de Lúcia Santaella (2005), o computador é uma máquina que prolonga a nossa capacidade cerebral (no começo ele era uma máquina fechada, com uma finalidade de extensão de memória); por outro lado, ele não apenas prolonga como também (nos dias atuais com a profusão da internet) ele absorve e traz para a sua própria linguagem qualquer outra mídia e mistura todas elas, misturando-as, em sua própria genealogia. É por isso que nós estamos numa época de mídias híbridas. E é isso que vai adensando cada vez mais o mundo contemporâneo.

Entretanto, mesmo com o advento do computador, não se pode deixar de compreender que outras mídias estão convivendo e ainda estão vivas e ativas. Isto se explica em grande medida, pela virtualidade que os suportes midiáticos carregam dentro de si, ou seja, pelo *virtus motus* existente em seu interior, ou melhor, pela potência, pela faculdade e pela possibilidade dinâmica processual de se transformarem e reagirem aos estímulos provocados pelos indivíduos. Como é o caso, de um suporte de mídia escrita, que traz em seu interior uma potencialidade para ser cinematografado.

É justamente por esse universo de interação, provocação e constantes trocas de uma mídia para outra que o presente estudo se desenvolve. O diálogo entre as mídias é uma realidade pulsante, enérgica e importante em muitos contextos, porém aquele que ganhará relevo de agora em diante, é o tradução intermediática, que neste trabalho se verifica por meio de uma transposição de um texto em suporte midiático escrito para um suporte de mídia imagético, em movimento, que é o cinema.

Uma fábula futurística no cinema: o movimento intersemiótico e intermediático em “a. I. - inteligência artificial”

A relação entre a literatura e a cinematografia é bastante íntima. Conforme foi sendo abordado ao longo deste texto, é preciso compreender que existe um complexo emaranhamento entre esses dois veios artísticos, no entanto, é imprescindível, também, não se esquecer de que são suportes/sistemas midiáticos e/ou semióticos diferentes, com particularidades e dinâmicas singulares.

Em *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual e verbal*, Lucia Santaella (2005) realiza uma proposição sobre a existência de três matrizes que guiam a linguagem e o pensamento, embasando-se na teoria do signo de Charles Sanders Peirce, como linha de raciocínio. Segundo a preleção da autora, é possível compreender-se que:

As matrizes são irreduzíveis. Cada uma delas – o som, a imagem e o verbo – não é substituível pela outra. O que uma realiza cognitivamente, a outra não pode igualmente realizar. Portanto, são matrizes que se complementam, se cruzam, se enroscam, se juntam e se separam. Cada uma delas sobrevive na sua autonomia, com características, potenciais e limites que lhe são próprios (SANTAELLA, 2015, p. 13).

Assim, seria a partir das misturas e das combinações dessas três grandes matrizes de linguagem e pensamento, que nasceria a enorme variedade de linguagens (literatura, música, teatro, desenho, pintura, gravura, escultura, arquitetura, etc.) e também a multiplicidade de mídias híbridas (foto, jornal, cinema, rádio, tv, vídeo, hipermídia, etc.).

A linguagem e as imagens são complementares em seus potenciais semióticos; ambas são necessárias em uma eficiente comunicação da mídia (NÖTH, 2013). As imagens e as palavras, dum certo modo, diferenciam-se e se completam em suas potências comunicativas e semióticas.

Desta maneira, num contexto de um filme, os sons, as imagens e as palavras (legendas, créditos, etc) estão apenas misturadas e não apocopadas. Ou seja, o cinema é uma mídia híbrida que se comunica por meio de uma série de impressões e estímulos cognitivos que são transmitidos e recepcionados de maneira autônoma por cada sentido humano. Evidentemente, num momento posterior, existe uma junção e conformação intelectual que cria a unidade da experiência fílmica.

Ressalta-se aqui apenas o fato de que as matrizes são irredutíveis em suas funções, ou seja, insubstituíveis cognitivamente.

Essas ideias são importantes, porque a partir delas é que se compreende que,

[...] para "ler" o texto de um filme é necessário saber interpretar os códigos do cinema que, por sua vez, se apoiam em códigos linguísticos, incluindo aspectos como acento, timbre, entonação de voz, que têm um sentido social, além de expressarem sentimentos e emoções [...]. São códigos visuais que sugerem que se valorize não apenas o que é visto, mas a sua interpretação, o que é subentendido nas entrelinhas. Ou códigos sonoros até não linguísticos, compreendendo não apenas a música, mas outros signos sonoros utilizados pelo cineasta, como ruídos diversos. E, finalmente, códigos culturais que têm a ver com informações de como os povos vivem ou viveram nas épocas e nos lugares focalizados (ANASTÁCIO, 2006, p.105).

A linguagem cinematográfica pode, então, utilizar todos esses códigos, e, para saber interpretá-los, a audiência deve compartilhar de todo um instrumental semiótico que a possibilite ter acesso cognitivo à obra. Assim, ao analisar-se a dinâmica processual do texto em movimento, que dá vida e corporifica as imagens simbólicas e virtuais na tela do cinema, necessariamente, convocam-se as ideias de tradução intersemiótica e tradução intermediática para se entender como são feitas as negociações entre a palavra, a imagem e o som no processo de transposição de eixo para o outro.

Tradução intersemiótica é um conceito antigo, criado por Roman Jakobson (1959) e que foi amplamente desenvolvido e discutido, também, por Júlio Plaza (2003). De acordo com essa linha de pensamento, existem três tipos de tradução: a tradução interlingual (de um idioma para o outro); a tradução intralingual (dentro da mesma língua – uma paráfrase, *v.g.*) e a tradução intersemiótica (de um sistema linguístico ou semiótico para o outro). Já a tradução intermediática (ou intermedialidade) é uma ideia mais contemporânea. Fala-se desse tipo de tradução quando nos reportamos, por exemplo, a adaptação de uma mídia para outra (RAJEWSKY, 2005).

Esses dois conceitos seguem um mesmo viés de pensamento, porém, um dá um enfoque maior à questão da semiótica, ou seja, da linguagem e o outro dá mais relevo para as mídias. Deste modo, serão usados estes conceitos não a partir de uma visão de sinonímia, mas sim, de uma ideia de oportunidade e coerência objetivo-textual.

Desta forma, ao analisarmos a tradução intermediária feita por Steven Spielberg, pode-se dizer que essa tradução guarda uma semelhança estrutural e temática com o texto-fonte de Brian Aldiss. Apesar de ser uma recriação livre, o filme carrega vestígios, que podem ser entendidos como a memória do texto. Assim, vê-se que o processo adaptativo feito partiu de uma familiaridade. Entretanto vale ressaltar-se que “adaptação é repetição, mas repetição sem replicação” (HUTCHEON, 2006, p.7), sendo assim, entende-se o roteiro fílmico como algo com certa autonomia e independência, que anda de acordo com seus fluxos próprios.

Deste modo, compreende-se que o caminho percorrido foi o de uma tradução indicial, que guarda vestígios com o texto relacionado. Logo, a tradução fílmica de *A. I. – Inteligência Artificial* é um hipertexto, na medida em que “critica, extrapola ou modifica o outro texto que lhe é anterior” (ANASTÁCIO, 2006, p.113), mas, ao mesmo tempo, trata-se de uma obra tão singular e única quanto o conto. Pode-se dizer que o conto é original em relação ao filme, por uma mera convenção cronológica, mas ambos são originais, pois cada um dentro de sua especificidade, de seu suporte, é uma obra única.

Agora, vertendo-se um olhar mais cuidadoso às questões signicas, vê-se que trilhar um caminho semiótico no âmbito das análises fílmicas é extremamente importante para que se possa enxergar e compreender a força do verbal e do não verbal enquanto estratégias de comunicação, enquanto meios e mecanismos de linguagem. A *semiótica fílmica*⁴ amplia as possibilidades de percepção das marcas fincadas no processo de tradução intersemiótica.

A fenomenologia da percepção proposta pelo semioticista norte-americano Charles Sanders Peirce (1977), também se demonstra bastante útil para identificar os momentos existentes no âmbito da interação entre os emissores e os receptores nos processos de comunicação. Havendo para Peirce três categorias básicas de leitura do mundo por meio de um viés sógnico e/ou semiótico. A categoria de primeiridade corresponde ao nível das sensações, dos sentimentos, da pura qualidade, das impressões meio vagas, que se impõem sobre a mente de modo fugaz. A segunda categoria de Peirce indica o esforço feito pela mente para

⁴ Dentro do ramo da semiótica, que é a ciência que estuda os signos, os sistemas sógnicos e os processos comunicativos de uma maneira geral; existe a semiótica aplicada, que se debruça especificamente sobre os contextos do *uso* dos signos. Havendo por isso, algumas ramificações da semiótica aplicada, que com o passar dos tempos foram se estabelecendo como subdisciplinas da semiótica, alcançando denominações próprias, como por exemplo, semiótica fílmica, médica ou musical.

entender o fenômeno observado. Finalmente, a terceiridade, que é o nível do domínio racional, da reflexão, das leis, das convenções, enfim, da representação da realidade (SANTAELLA, 1994).

O primeiro estágio perceptivo remete à capacidade contemplativa dos fenômenos; o segundo se reporta à ação de tentar distinguir, relacionar e discriminar diferenças nessas observações, na busca de interpretá-las; e o terceiro tem a ver com a capacidade de generalizar informações, fazer sínteses, mediações e representar os fenômenos observados (SILVA; ANASTÁCIO, 2015, p. 12).

É importante salientar que tais etapas perceptivas, onde predominam os ícones, os índices e os símbolos, com grande frequência se interpenetram. Havendo uma grande dinamicidade no contexto da fenomenologia da percepção. Entretanto, o que se releva na categorização dos signos é a predominância de um ou de outro no processo perceptivo; é essa prevalência que classificará a percepção como sendo de primeiro, segundo ou terceiro grau, conforme reinem os ícones, os índices ou os símbolos, respectivamente.

Ao se aplicar tal classificação semiótica/fenomenológica à análise do filme *A.I – Inteligência Artificial* pretende-se criar uma ponte interpretativa que facilite a compreensão do percurso intersemiótico feito a partir do conto de Brian Aldiss.

Logo no início do filme, o espectador é confrontado com alguns aspectos icônicos, visuais e sonoros que o transportam para a narrativa que pretende ser construída. Os sons do mar que se misturam aos da voz do narrador em *off*, vão desnudando a faceta pós-apocalíptica da trama ficcional. Em seguida, vê-se a imagem de um robô (logomarca da empresa *Cybertronics*) através de uma janela de vidro na qual escorrem fios de água. A água é um elemento de destaque e está presente em vários momentos da trama, principalmente, para contextualizar a mudança radical e os efeitos devastadores do aquecimento global no planeta Terra.

Essa composição cênica é uma forte tensão à perceptividade da audiência, que se encontra nos estágios da primeiridade e automaticamente da secundidade, ao tentar compreender e se imiscuir naquele universo fantasioso que é criado para contar a fábula de David, o menino-robô.

Nos momentos seguintes, o casal protagonista Monica (Frances O'Connor) e Henry Swinton (Sam Robards) é apresentado numa clínica médica, onde o seu único filho, Martin (Jake Thomas), encontra-se em estado de criogenia por conta de uma doença até então incurável. Os sons e o cenário utilizados para ambientar a cena são extremamente simbólicos: ouve-se uma música clássica, tranquila, que é

tipicamente utilizada em filmes de contos de fadas e vê-se uma infinidade de desenhos estampados nas paredes, principalmente, de personagens da obra “*Alice no país das maravilhas*”. Denotando, assim, uma intencionalidade que se confirma no decorrer de todo o filme: a de criar um conto de fadas futurístico no cinema.

A história de Brian Aldiss também é povoada por sons e signos que se convertem em imagens virtuais, ou seja, potenciais, que são transportadas para obra fílmica e enriquecidas com uma pulsão sinestésica, através da trilha sonora, dos movimentos de câmera, jogos de luz e cenário. Ampliando e melhorando as possibilidades de transmissão de ideias, afetando os sentidos do espectador e o convidando para se inserir no contexto da história construída.

O processo de tradução intersemiótica não se constrói a partir do vazio (PLAZA, 2003). É preciso que o agente de conversão, no nosso caso, o diretor do filme, parta de um referencial lógico e cativante, que crie um “signo interpretante” (segundo uma proposta de Peirce), capaz de promover uma decodificação plena das mensagens que se pretende transmitir aos receptores.

Vemos esse recurso muito claro, quando percebemos a invocação do símbolo de Pinóquio (o boneco que queria ser menino) como suporte de referência a David, o garoto-robô que sofre por amar demais a “mãe” e busca incessantemente a Fada Azul (mesma figura mítica, do conto de Pinóquio, que teria a possibilidade de transformá-lo em um garoto de verdade) para ajudá-lo nessa difícil tarefa de concretização da experiência recíproca de amor. Essa estratégia faz parte da intencionalidade de criar um filme de caráter popular e com uma linguagem acessível ao grande público.

Neste ínterim, provavelmente, o espectador se encontra num estágio perceptivo de terceiro nível, ao passo que consegue generalizar as informações apresentadas, buscando uma síntese e uma decodificação ampla através de seu repertório e de sua bagagem signica e imaginativa.

A partir de uma análise sistemática da obra literária em relação ao filme, percebe-se que há bastante diferenças de enfoques e caminhos narrativos. Por exemplo, a figura ambiciosa, desinteressada e pouco atenciosa do “pai” de David, no que concerne à sua esposa e a família, que é construída no conto, não se verifica na obra fílmica, talvez numa tentativa de evidenciar mais fortemente a questão existencialista do menino-androide em detrimento de outros fatores externos.

No filme, a história de David é bruscamente alterada, não pelos comportamentos anti-falimíares do “pai”, mas sim, pela volta de Martin após este ter recebido um tratamento inovador para sua doença. Diferentemente do que ocorre na obra literária, como se pode ver no trecho transcrito abaixo:

Foi então que viu de relance o cabeçalho da fotocópia que ela tinha na mão, ainda morna do receptor de parede: Ministério da População. Sentiu o sangue lhe fugir do rosto, com o súbito choque e esperança.
 Monica... ah... Não me diga que o nosso número foi sorteado!
 Foi, meu amor, foi sim, nós ganhamos a loteria dos pais da semana! Já podemos conceber nosso filho agora mesmo!
 Ele deixou escapar um grito de júbilo. Saíram dançando pela sala. A pressão populacional era tanta que a reprodução tinha que ser rigidamente controlada. Ter um filho exigia permissão do governo. Eles haviam esperado quatro anos por esse momento [...] (ALDISS, 2001, p. 15).

Tanto a volta do “irmão” do garoto-robô como o nascimento de um filho do casal, são acontecimentos cruciais nas duas obras e que fazem com que David se torne apenas um superbrinquedo para aquela família, objetificando-o a ponto de torná-lo totalmente descartável, por assim dizer, aos olhos dos entes daquele núcleo familiar.

O conto “*Superbrinquedos duram o verão todo*” se encerra com uma ideia vaga sobre o destino de Mônica, Henry, David e Teddy, deixando-os sob o véu do mistério e da especulação típica do gênero da ficção científica. No fundo, como o próprio escritor afirma no prefácio de seu livro, este conto foi uma “vinheta” que durante muitos anos provocou a mente criativa de Stanley Kubrik, tal como se lê em uma de suas cartas a Aldiss: “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 ideia sobre como desenvolvê-la” (ALDISS, 2001, p.5).

Na continuidade do filme, David acaba sendo abandonado por Mônica numa floresta para evitar que ele fosse destruído pela empresa que o construíra, a *Cybertronics*. A partir dali ele se encontrará por sua conta, sozinho, num mundo estranho e perigoso. Posteriormente, ajudado por um *Mecha* chamado Joe (Jude Law), ele embarca em grande jornada para encontrar a tão sonhada Fada Azul, que teoricamente seria capaz de transformá-lo em “um menino de verdade” e assim suscetível de receber o amor materno tão almejado.

Assim, nas telas do cinema, o que vemos em *A.I.*, em verdade, é a junção de uma linha imaginativa e literária percorrida por Brian Aldiss, que após muitos anos da publicação do seu primeiro conto na revista *Harper's Bazaar*, resolveu dar

continuidade à história, como ele mesmo explica: “Ocorreu-me reler ‘Superbrinquedos’. E aí vi que estava contando a mim mesmo o que acontecia em seguida. Trinta anos depois daquele primeiro, escrevi um segundo conto, continuando as aventuras de David e Teddy [...]” (ALDISS, 2001, p.5). Assim, vê-se que o fio condutor do argumento geral do filme, constrói-se a partir de um encadeamento de ideias formuladas por Brian em seus textos.

Numa das cenas finais do longa-metragem é possível notar que existe uma nítida relação de continuidade estabelecida através dos pensamentos de Brian. Por exemplo, quando David se defronta com dezenas de cópias idênticas a ele e se vê imbuído de um sentimento de pura perplexidade por compreender a sua inextrincável condição não-humana, sente-se a mão literária do contista em movimento: “[...] eu havia escrito para Spielberg. Na carta, sugeria que David poderia se ver diante de mil réplicas de si mesmo” (ALDISS, 2001, p.9).

“‘Superbrinquedos’ fala de um mistério interior. 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.8). Entretanto, por trás de toda essa compreensão metafísica, o que resta é uma história simples e que mobilizou grandes nomes da cinematografia mundial (Kubrik e Spielberg). É um enredo que narra as desventuras “de um menino que nunca foi capaz de agradar à mãe. Uma história de amor rejeitado”. (ALDISS, 2001, p.9).

É justamente esta simplicidade e amplitude de alcance que faz de *A.I.*, um exemplo forte de diálogo entre as artes. Segundo Robert Stam, tudo pode ser adaptado da literatura para o cinema, bastando que sejam utilizados recursos cinemáticos apropriados para buscar uma equivalência entre uma linguagem e outra.

Assim, vê-se que os movimentos tradutórios e adaptativos feito no contexto deste filme só foram possíveis graças às leitura criativa e dialéticas das imagens pulsantes presentes na narrativa literária-textual de David.

Muito mais que um filme de robôs e ficção científica, a história do menino que queria ser real, realça as múltiplas possibilidades de compreensão do amor e desnuda uma sensível tarefa de colocar no jogo de luz, câmera e ação as imagens de uma história viva que brota do papel e salta aos olhos do público no giro catalítico da sétima arte.

Considerações finais

Como se pôde constatar, existe uma grande densidade no mundo contemporâneo causada pela complexificação das sociedades, pelo avanço das economias tecnológicas, pelo desenvolvimento e aprofundamento das inter-relações com e através das máquinas. Tudo isso, de certo modo, repercute no modo como os indivíduos se veem dentro do contexto social, ao passo que a explosão das mídias, transformou o modo de se produzir e compartilhar histórias, narrativa e sentimentos.

Assim, percebe-se que o cinema e a literatura, não passaram incólumes a esses processos e vêm adotando novas formas e estratégias de contar e expressar a vida moderna. Cada um com suas linguagens, seus códigos e especificidades, tem trazido uma visão sobre o nosso atual contexto e apresentando sempre ideias vanguardistas sobre o futuro da humanidade diante dos fenômenos sociais, culturais, econômico e técnicos.

As abordagens feitas aqui sobre a transposição do conto de Brian Aldiss para o cinema revelam a dinâmica processual do texto em movimento. Ou seja, a potência, a virtualidade das imagens literárias se transformando em ação, atingindo um novo estágio de alcance dos sujeitos “interpretantes” por meio dos percursos de tradução intersignos e intermídias.

Tanto o conto como o filme, dramatizam, ao seu modo, a problemática do amor em contextos inéditos e divergentes e discutem alguns paradigmas socioculturais enraizados no pensamento geral, bem como, a intromissão das máquinas e das tecnologias nos modos como os indivíduos têm se relacionado. No jogo das imagens virtuais, cinéticas e vivas, seja no texto, seja na tela, é essencial entender a força dos signos no campo das linguagens, para desvendar a lógica e a intencionalidade dos processos de transmissão de ideias, pensamentos e percepções de mundo.

Após a análise comparativa dessas duas obras, ou melhor, desses dois sistemas semióticos/midiáticos, qual sejam, a literatura e o cinema, chega-se a conclusão de que o desenvolvimento tecnológico, instaurado a partir do século XIX e acelerado na segunda metade do século XX, provocou transformações no modo como o homem interage, levando-o a inaugurar uma nova ordem na ficção e criar uma outra estética, transgredindo, assim, as formas tradicionais de narrar e de representar o mundo.

Restando evidente, desta maneira, que a fusão interartes é uma realidade pulsante e que precisa ser discutida, analisada e revisitada constantemente para entendermos os diálogos e os campos interseccionais criados a partir da evolução das linguagens e das mídias.

REFERÊNCIAS

ALDISS, Brian Wilson. **Superbrinquedos duram o verão todo**: e outros contos de um tempo futuro. Beth Vieira (trad.). São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ANASTÁCIO, Sílvia Maria Guerra. **A criação de Orlando e sua adaptação fílmica**: feminismo e poder em Virgínia Woolf e Sally Potter. Salvador: EDUFBA, 2006.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papyrus, 2003.

HUTCHEON, Linda. Beginning to Theorize Adaptation: What? Who? Why? How? Where? When?. In: _____. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006, p. 1-32.

McLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. Tradução de Décio Pignatari. [1969] 15ª reimpressão. São Paulo: Cultrix, 2007.
NÖTH, Winfried. Semiótica Visual. **Revista Tríade**. Sorocaba, SP, v.1, n.1, p. 13-40, jun. 2013.

OLIVEIRA, Marília Flores Seixas de; OLIVEIRA, Orlando José Ribeiro de. **Na trilha do caboclo**: cultura, saúde e natureza. 1. ed. Vitória da Conquista: Edições - UESB, 2007.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**, trad. José Teixeira Coelho. S.Paulo, Perspectiva, 1977.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAJEWSKY, Irina O. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre intermedialidade. Trad. Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. In: DINIZ (Org.), **Intermedialidade e Estudos Interartes**, vol.1. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012a. p. 15-45.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005

_____. Uma imagem é uma imagem, é uma imagem, é uma imagem... **Revista Tríade**. Sorocaba, SP, v. 3, n. 5, p. 10-19, jun. 2015.

SILVA, Célia Nunes; ANASTÁCIO, Sílvia Maria Guerra. **A terapia de família vai ao cinema**. Salvador: EDUFBA, 2015.

SPIELBERG, Steven. (dir.). ***A.I. Inteligência Artificial***. DVD. Warner Bros, 2001.