

Universidades Lusíada

Dias, Rui

Um duplo muito especial : anotações sobre o futuro dos objectos artificiais

<http://hdl.handle.net/11067/8376>

Metadados

Data de Publicação	2005
Editor	Universidade Lusíada
Palavras Chave	Desenho - Inovações tecnológicas, Inteligência artificial
Tipo	article
Revisão de Pares	yes
Coleções	[ULL-FAA] ArLíquido, n. 1 (2005)

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-31T17:20:35Z com informação proveniente do Repositório



Era uma vez um pedaço de madeira.

Não era nenhuma madeira de luxo mas um simples bocado de lenha, daqueles que no Inverno se põem nos fogões e nas lareiras para acender o lume e para aquecer as casas.

(...)

— Este pau apareceu na hora certa: vou usá-lo para fazer uma perna para uma mesinha.

(...)

— Mas de onde terá saído esta vozinha que disse «ai»?... O que é certo é que aqui não há viva!ma. Será por acaso este pedaço de madeira, que aprendeu a chorar e a queixar-se como uma criança? (...) Espera aí!...E se alguém se escondeu dentro dele?

Carlo Collodi, As aventuras de Pinóquio

Poder-se-á perguntar por que razão Pinóquio é tão particularmente cúbico; não: direi antes que Pinóquio é altamente indiciário, que é um livro de pistas, pegadas, adivinhas, piadas, fugas, que a cada palavra começa uma linha. O paralelista vive nele a dissolução do cubo, habita entre inúmeras provas, não sabe de quê. Este desconcerto é essencial.

Giorgio Manganelli, Pinóquio: um livro paralelo

Um duplo muito especial

anotações sobre o futuro dos objectos artificiais

Rui Dias

1.

Fazer duplos de si próprio é um ancestral sonho, ou pesadelo, do Homem para se compreender ou se recriar. O duplo sempre foi a mais inquietante das criações artificiais.

Galateia esculpida no marfim por Pigmalião e animada por Afrodite, como conta Ovídio nas *Metamorfoses*, sintetizando as crenças da Antiguidade na vida das estátuas. A figura do *Golem* da tradição hebraica, outro lendário ser artificial criado a partir do barro à imagem do homem. O homúnculo do médico alquimista Paracelso. A mítica filha mecânica de René Descartes, Francine, e todos os autómatos dos mecanicistas do Iluminismo. A romântica, e igualmente mecânica, Olímpia de Ernst Hoffmann; a Eva futura de Villiers de l'Isle Adam; a criatura do Dr. Frankenstein de Mary Shelley; ou a satírica e misteriosa estátua viva de *Os Canibais* de Álvaro do Carvalho. Ou as bonecas falantes de Thomas Edison, os *robota* de Karel Capek e a Maria artificial de Thea Von Harbou e Fritz Lang em *Metropolis*.

Ou então o Pinóquio de Carlo Collodi, figura tão diferente, mas igualmente imaginada como criatura artificial à imagem do Homem: o travesso boneco de madeira, talhado pelo “artista de génio” Gepeto a partir de um cepo animado e falante. Criatura que, encantada por uma intrigante Fada de cabelos azul-turquesa, se queria transformar num rapaz de verdade.

É possível traçar, dentro de uma genealogia dos objectos artificiais criados pelo Homem, uma outra genealogia de criações à sua própria imagem, reais e imaginárias, suscitadas pela magia, religião, arte, literatura, cinema; ou pela ciência e pela técnica, pela mecânica, pela industrialização, pela

Pinocchio
resina de poliéster, fibra
de vidro e cabelo humano,
84x20x18 cm
1996
Ron Mueck
The Saatchi Gallery, Londres

PALAVRAS-CHAVE
inteligência artificial
clonagem humana
KEYWORDS
artificial intelligence
human cloning

Q335.D53
QH442.2.D53

automatização. Pelas expectativas e temores dos homens de cada época¹.

Se considerarmos em particular o projecto da ciência, sem esquecer nesta as ressonâncias de outras narrativas, parece ter tomado redobrado fôlego, nos nossos dias, essa ideia do duplo artificial, e muito além do andróide iluminista.

— Pensei em construir um belo boneco de madeira; mas um boneco maravilhoso, que saiba dançar, fazer esgrima e dar saltos mortais. Quero correr mundo com esse boneco...²

Se, por especial paralelismo, nos socorrermos da história de Pinóquio, podemos afirmar que no lugar da madeira, ou antes, da matéria animada que compunha o pedaço de lenha com vontade própria, estão agora “outras matérias” que se animam: a electrónica, a informática, a inteligência artificial, a robótica, a biotecnologia, a engenharia genética e a promissora nanotecnologia são agora o “sopro de vida” que permite as mais sofisticadas simulações tecnológicas do humano que grassam hoje por aí.

Por aí, entre os espaços reais e ficcionais da actualidade.

Por aí, no espaço da experiência física: do anacrónico robô antropomórfico ao iminente clone.

Por aí, nos ciberespaços: uma série de entidades com designações, características e potencialidades diversas, representações/simulações do corpo e/ou da mente humana: actores virtuais, sintespianos, personóides, avatares, agentes, *bots*, *chatterbots*. Heróis, ou mais frequentemente, heroínas de um universo de programação *software*. Figuras, todas elas, fundamentalmente pertencentes ao mundo do computador, das auto-estradas de informação e dos video-jogos³. Algumas vezes revisitando os “espaços” ficcionais dos “velhos” média.

São (in)esperadas realizações muitos destes novos e estranhos seres, estranhos objectos. Corpóreos ou incorpóreos; domesticados ou rebeldes; autónomos e interactivos; aparentemente capazes de socializar. Criaturas, contudo, agora como antes, meio reais, meio imaginárias. Lara Croft, a estrela mediática, pop, actriz virtual, animação 3D dos video-jogos *Tomb Raider*, ou o duplo em versão *soft* (“pouco inteligente”) e escultural. Ou o não menos famoso Deep Blue, campeão de xadrez, versão “cerebral” do duplo. Ou o Cog, ou o Kismet, do MIT (Massachusetts Institute of Technology), versões corpo-máquina do duplo, verdadeiros robôs humanóides: experimentais e de

investigação, expressivos e interactivos, capazes de exprimir “necessidades” e “estados de espírito”, de “aprender” por interacção. Só para referir alguns exemplos mediáticos e já históricos.

«Robots are being repaired and improved everywhere - a mechanical arm lies on a table, someone is putting disembodied legs together. But when the robots are working, there is a creeping sense of a living presence», refere Gaby Wood acerca dos expressivos e interactivos robôs no laboratório do MIT⁴. O que nos faz recordar de imediato o apartamento-estúdio de J.F. Sebastian, *genetic designer*, em *Blade Runner*, ou o do seu mentor, Dr. Tyrell, e o que por lá acontece.

Os novos duplos ainda não adquiriram as capacidades dos *replicants* do filme de Ridley Scott, como por exemplo, e no extremo, liquidar o seu frágil criador humano; nem a profundidade do olhar da holográfica Rei Toei, personalidade-constructo, a cantora-ídolo de *Idoru* de William Gibson; ou a inocência/persistência do miúdo *mecha* do *A.I.* de Steven Spielberg, brilhante revisitação de Pinóquio - só para referir alguns dos seus muitos contemporâneos ficcionais, reflexos literários e cinematográficos - mas adquiriram já muitos deles, os mais interactivos, uma inquietante identidade e autonomia.

Quando Gepeto acabou de lhe fazer os pés, sentiu que lhe davam um pontapé na ponta do nariz.

«Mereço isto! — disse, de si para si. — Devia ter pensado primeiro: agora já é tarde.»

Depois agarrou o boneco por baixo dos braços e pousou-o no chão, para o fazer andar.

Pinóquio tinha as pernas entorpecidas e não sabia andar, e Gepeto levava-o pela mão para o ensinar a mudar os pés.

Quando as pernas se desentorpeceram, Pinóquio começou a andar sozinho e a correr pelo quarto; até que, escapulindo pela porta, saltou para a rua e começou a fugir.

E o pobre Gepeto corria atrás dele sem o conseguir alcançar...⁵

Furtamo-nos, nestas breves anotações sobre duplos, à delicada questão do clone, o mais perturbante de todos, porque ele próprio, a existir, é também humano. Talvez a clonagem seja o «último estágio da história da modelização do corpo, o estágio em que, reduzido à sua fórmula abstracta e genética, o indivíduo está votado à desmultiplicação serial», pelo que se perderia a

“aura” do original, como salienta Jean Baudrillard a partir de uma referência a Walter Benjamin⁶. Ou talvez, pelo contrário, a condição de também ser humano inviabilize a condição de ser duplo.

Furtamo-nos de modo idêntico à possível fusão radical do duplo (seja este electrónico, biotecnológico, nanotecnológico, ou de outra qualquer origem técnica) com o próprio humano. Porque o ser resultante de tal fusão, a existir, seria já da ordem do trans-humano, e logo, nem humano, nem duplo, como sugere, por exemplo, o inacreditável Primo de Natasha Vita-More⁷, entre outras quimeras similares.

O duplo deverá implicar, sempre, o seu original humano. Só assim é justificável, e poderá permanecer, a busca e a inquietação por esta figura, ou o Homem procurando reflexos numa ordem de simulacros⁸.

E os reflexos que estão hoje mais à mão são os electrónicos, informacionais, artificialmente inteligentes, crescentemente interactivos. Poderá, em todo o caso, o duplo daqui decorrente, um dia - como o clone - tornar-se indistinto do original? Como duas gotas de água⁹? Superará o original?

— Mas tu não podes crescer — respondeu a Fada.

— Porquê?

— Porque os bonecos nunca crescem. Nascem bonecos, crescem bonecos e bonecos morrem.

— Oh! Estou farto de ser sempre boneco! — gritou Pinóquio, dando um murro na cabeça. Acho que já é tempo de também eu ser um homem.

— E hás-de ser, se souberes merecê-lo.¹⁰

2.

Aproveitando a indecisão da Fada de Collodi, ou na impossibilidade de resposta às perguntas acima enunciadas, ou certamente mesmo na impossibilidade da equivalência, igualmente acima descrita, suceder, resta-nos cogitar brevemente acerca do duplo actual: informacional, “inteligente”, interactivo e mediático.

Que tipo de coisa é um robô? ou um *bot* (versão exclusivamente *software* do primeiro)?

São questões que levam a perguntar também: que tipo de coisa é um computador? o nosso computador pessoal? e uma aplicação de *software*?

Que tipo de coisa é uma qualquer entidade que simula, ou mesmo exponencia, ainda que fragmentariamente, capacidades humanas, do corpo

ou da mente?

Ainda objectos? ou de algum modo, por características suas, já sujeitos?

O que quer que sejam, tais dispositivos devem, antes de mais, ser considerados à luz das realidades emergentes que os contextualizam: infra-estruturas incorpóreas de comunicação, redes e fluxos de informação; o valor do *software* sobrepondo-se ao valor do *hardware*; o surgimento de novos média; novos mundos multimédia e hipermédia; o alargamento da noção de “indústria cultural” - originalmente formulada por Theodor Adorno para um universo exclusivamente *mass-mediático*, hoje ultrapassado por todo o tipo de configurações comunicacionais electronicamente mediadas: macro-redes, micro-redes, contacto pessoa-pessoa, pessoa-máquina e máquina-pessoa.

Ora, neste contexto, que aliás coexiste e se contamina com muitos dos velhos contextos (por exemplo novos média coexistindo com velhos média), inscrevem-se todo um conjunto de dispositivos e mediações electrónicas e digitais, cujas características - de autonomia, performatividade, “inteligência” e interactividade - vêm justamente corresponder às do que consideramos ser a versão actual do duplo.

Falamos, é claro, dos dispositivos que têm vindo a caracterizar a paisagem global contemporânea, muitos deles passíveis de ligação a redes: o computador pessoal e uma constelação considerável de seus periféricos, telemóveis, caixas automáticas, electrodomésticos inteligentes, *tamagotchis*, consolas de jogos, etc.; bem como todo o tipo de aplicações *software* para muitas destas máquinas: de processadores de texto a jogos para PC e consola, de bancos de dados a atendedores de chamadas.

Nenhuma diferença essencial de funcionamento entre os “tais” duplos humanos e um qualquer destes dispositivos *hardware/software*, uma vez que possuem “disposições” semelhantes e derivam de tecnologias semelhantes, ainda que variadas. A haver diferença, esta talvez possa ser de grau de complexidade e de interacção. A haver diferença, esta é por certo, relativa a aplicações específicas, e a puras aparências.

O que distingue o Asimo da Honda (robô humanóide), o Aibo da Sony (robô canídeo) e o DC06 da Dyson (aspirador robótico)? Aplicações específicas e puras aparências¹¹.

O certo é que os objectos evoluíram de passivos para activos, as categorias de objecto e de sujeito têm vindo a recolocar-se e, se quisermos, os “velhos” enunciados que Marshall McLuhan aplicava aos média, *The medium is the message* e *The medium is the massage*, concretizam-se agora mais do que

nunca e são igualmente válidos para os objectos tecnológicos quotidianos. Estes sensibilizam-se, tornam-se *cool*, impõem presença; são insinuantes, amigáveis, coloquiais. São nós de redes, onde estamos também inclusos, são nossos interlocutores e interpeladores. Erram como nós¹².

Tais dispositivos são promotores de cultura e não meramente veículos ou canais, meras ferramentas. Integram-se no devir sociocultural e nos fluxos da vida quotidiana. São mais do que nunca coisas interactivas, agem, possuem “disposições”, ainda que pré-programadas e automáticas.

Entre um objecto inerte como uma cadeira e o nosso computador pessoal qual associamos mais a um sujeito? Pelo menos em matéria de complexidade e de procedimento, parece já não haver dúvida. Ainda objecto, contudo? Ou já plenamente sujeito?

Ezio Manzini trata os novos dispositivos como objectos-quase-sujeitos, e logo ainda como objectos¹³; Mark Poster sugere que tais dispositivos são projecções do sujeito que se autonomizam, agem, ainda que fora do seu plano de consciência, e logo, de algum modo, são já sujeitos¹⁴.

Diz Poster a este respeito: «Uma vez fora das estratégias humanistas da psicanálise lacaniana, das filosofias da consciência e das restantes, a lógica da máquina emerge enquanto articulações possíveis de “alteridade múltipla”. O princípio destas “disposições da máquina” deve ser entendido não como instrumento do homem mas como sucessor da sociabilidade humana»¹⁵, ou, por outras palavras, apesar de pouco nos novos dispositivos sugerir o humano, a sua capacidade para gerir “disposições”, torna-as em muito mais do que instrumentos. E de tal modo que, para além das tradicionais relações face-a-face, se pode também hoje falar de puras relações homem-máquina.

Diz por seu turno Manzini: «Do objecto interactivo (...) espero que, também ele, faça alguma coisa já que o seu desempenho, o seu “comportamento”, depende tanto de mim como dele próprio. A sua produção de significados apresenta-se como a articulação de uma conversa»¹⁶, ou seja, as “disposições” da máquina, ou a sua capacidade “dialogante”, tendem a uma aproximação ao sujeito.

E, no entanto, as máquinas - objectos ou sujeitos - permanecem longe do comportamento humano.

Por nós, preferimos continuar a chamar-lhes duplos. Por um lado porque a condição de duplo garante sempre um afastamento do original. E por outro porque deixaram de ser meras extensões de funções do corpo/mente, passando a ter agenciamentos autónomos. São projecções dotadas de

“disposições”.

Ora Manzini, vislumbra precisamente um duplo. Mas é um duplo que não é, de todo, o tradicional simulacro humano da ficção-científica (o andróide, o *replicant*). É, em vez disso, um duplo fragmentado, disseminado: «O velho sonho-pesadelo do homem - ou seja, fazer o seu duplo - parece estar a realizar-se. Só que a ingenuidade dos nossos antepassados os levava a pensar que o duplo do homem, criação demiúrgica de um mago ou de um cientista, seria fisicamente semelhante ao homem. Na realidade, aquilo que hoje constatamos é a criação de um duplo disperso e fragmentado num ambiente artificial, cujas partes constituintes se subjectivizam sem necessidade de passarem por nenhum antropomorfismo. Num futuro próximo não nos confrontaremos com as réplicas de *Blade Runner* antes faremos tentativas para conversar, discutir ou simpatizar com máquinas de lavar, bombas de gasolina, leitores CD ou sistemas inteligentes»¹⁷.

Todo o duplo actual é então fragmento, por melhor que simule determinadas características humanas.

Visão disseminada do duplo, que acaba por negligenciar um pouco o fascínio que o Homem sempre teve por si próprio.

O duplo para sempre fragmentário?

Retomando a referência a *Pinóquio*, será que estamos ainda na fase da “matéria falante”? apenas na fase inicial de construção do “boneco”?

Pegou logo num machado afiado para começar a arrancar-lhe a casca e a desbastá-lo; mas quando estava mesmo para lhe dar a primeira machadada, ficou com o braço suspenso no ar, porque ouviu uma vozinha muito fina que disse, em tom de súplica:

— Não me batas com muita força!

(...)

E, voltando a pegar no machado, deu um golpe em cheio no pedaço de madeira.

— Ai, fizeste-me mal! — gritou, queixando-se, a mesma vozinha.

(...)

Entretanto, pondo de lado o machado, pegou na plaina para alisar e polir o bocado de madeira; mas, enquanto o alisava com a plaina para baixo e para cima, ouviu a mesma vozinha que lhe disse a rir:

— Pára com isso! Estás a fazer-me cócegas no corpo!¹⁸

Talvez, de facto, estejamos somente na fase das “cócegas” porque “corpo” artificial até já há, ainda que disseminado (por todos os objectos construídos

pelo Homem, por todas as tecnologias humanas).

Já temos portanto um corpo, em construção. E já temos verbo (a “matéria falante”, o princípio): «O objecto tem a palavra: aquilo que desde sempre foi unicamente um interlocutor mudo, agora é animado, adquire sensibilidade, expressividade, coloquialidade. Neste contexto, o Homem vê-se, pela primeira vez na História, na situação de não ser já o único ente que é capaz de falar. Esta constatação é traumatizante: é a crise de toda uma estrutura de convicções sedimentadas e de dados adquiridos sobre o que pode ser o sujeito, o objecto e qual o tipo de inter-relações existente entre eles»¹⁹.

Estamos a assistir ao desenvolvimento do que alguns autores referem como *logotécnica*: uma fusão da técnica com o *logos* (palavra, verbo, discurso). Adriano Duarte Rodrigues refere-se a tal questão nos seguintes termos: «Assistimos (...) a uma viragem importante do mundo técnico com a recente extensão da tecnicidade aos domínios da manipulação das relações sociais, da experiência subjectiva e do mundo da linguagem. O papel central que nestes domínios adquire hoje a mediação da linguagem, em particular do domínio do discurso, permite-nos reservar para estas dimensões da tecnicidade actual a designação de *logotécnicas*, para as distinguir das tecnologias que designam habitualmente as técnicas da era industrial, pertencentes ao mundo técnico-científico. Pretendemos assim realçar não só a ruptura introduzida com a extensão da tecnicidade à esfera do discurso, ao *logos*, mas também a emergência de uma das dimensões mais importantes do próprio processo comunicacional actual»²⁰.

O duplo actual, ainda que fragmentado, conseguiu já, mais do que falar, aprender a retorquir, o que não é passo de pouca importância.

Talvez estejamos agora preparados para reunir fragmentos (físicos, mecânicos, formais, funcionais; discursivos; electrónicos, digitais, biónicos, biomecânicos, biotecnológicos, nanotecnológicos) e fazer com que o duplo “dance, faça esgrima, dê saltos mortais” (mas com muito mais destreza e vitalidade que os autómatos dos mecanicistas). Era o que Gepeto pretendia do seu boneco para, à aventura, “dar com ele a volta ao mundo”.

Porém longe estamos de que o nosso duplo pretenda o que quer que seja. Longe estamos da pretensão de Pinóquio: a de querer ser um homem.

Simetria possível? Se esta implicar o espinhoso trajecto do boneco de Collodi, valerá a pena tamanha empresa?

3.

Ezio Manzini, a quem temos vindo a fazer particular referência, convoca, muito justamente, a cultura do design para a compreensão dos desafios suscitados pelas novas tecnologias de informação e comunicação, bem como para o entendimento de uma nova geração de objectos e mediações electrónicas altamente interactivas.

Processo de aproximação, pelo design, que seria também necessário para uma definição de regras que acompanhassem as transformações do objecto artificial.

Porque tal objecto (ou a multiplicidade de dispositivos e sistemas actuais) já não pode ser apenas avaliável recorrendo a instrumentos críticos tradicionais como o par forma/função ou os seus derivados: útil/inútil, bonito/feio, pesado/leve, pequeno/grande, etc. Categorias que, longe de estarem em crise, devem é ser complementadas por outras, novas, tais como: simpático/antipático, cativante/irritante, mudo/falante, *dummy*/inteligente, trabalhador/jogador, etc., atributos que até há bem pouco tempo apenas eram reportáveis a seres humanos.

Aos designers dos novos objectos artificiais, de todos os objectos artificiais, do duplo, a todos os Gepetos deste mundo, apenas nos limitamos, muito resumidamente, a sugerir:

- que continuem atentos às coordenadas do mundo da comunicação, o que é também dizer da informação, da tecnologia, da cultura, de todas as áreas do conhecimento e das relações humanas;
- que associem variáveis projectuais, ainda que aparentemente antagónicas: físicas, visuais, tácteis, sonoras, gustativas, auditivas, discursivas, matemáticas, biológicas, etc., etc.;
- que considerem, para além do espaço, a coordenada tempo como dimensão projectável da realidade;
- que, progressivamente, tornem os objectos mais lúdicos;
- que recorram continuamente ao imaginário, a múltiplos imaginários, passados e presentes, a visões do futuro;
- que sejam humanistas.

Citemos uma vez mais Manzini: «Para a cultura do design, cujo principal papel sempre foi o de conferir qualidade a formas no espaço, ocupar-se da interactividade significa, então, aventurar-se num território totalmente novo,

em que as referências culturais são retiradas do cinema, do teatro, da música, ou de qualquer outra actividade em que se produz qualidade, justamente através da organização de sequências de acontecimentos. Neste campo, o design debate-se hoje com um desafio bem mais radical: atribuir ao objecto qualidades que não resultem da fisicidade tridimensional, mas que se baseiam na forma variável das suas relações»²¹. Apenas acrescentaríamos que tal variabilidade pode também inspirar-se na própria Vida e em particular na vida do Homem.

4.

Mas que finalidade então para o objecto artificial? ou, que destino para o duplo? Pinóquio transmutado em rapaz, como no final do livro de Collodi?

Vamos supor que, por evolução dos objectos artificiais, por evolução do duplo, num dia distante, “Pinóquio” se concretiza - por evolução técnica, por reunião e convergência de fragmentos tecnológicos, seja por que via for. Um duplo que quer ser rapaz, como por exemplo o miúdo *mecha* de *A.I.*.

E como no final do filme de Spielberg, suponhamos um mundo gelado, estéril, talvez destruído por guerras de *mechas* contra *orgas* (leia-se máquinas contra homens), onde o humano está já ausente por extinção e só o robô-criança sobreviveu²².

Verdadeira afirmação do duplo, portanto, por ausência do humano? Ainda com algo do humano?

E poderíamos terminar com as últimas palavras de *A.I.*, proferidas pelo narrador, ou o duplo quando se sentiu amado e, de algum modo, de um modo oblíquo, totalmente inesperado, conseguiu a simetria com a outra “gota de água”, conseguiu a derradeira transformação: «Era o momento eterno porque ele tinha esperado. E o momento passara pois Monica [a última réstia de humanidade] adormecera. Fora mais do que adormecer. Por muito que ele a abanasse ela nunca despertou. Então David também adormeceu. E pela primeira vez na vida dele... foi para aquele lugar... onde nascem os sonhos».

Princípio portanto de um outro caminho, velado, “nocturno”, em aberto. Único consolo.

Desejemos, contudo, que o humano (o original, de carne e osso) se vá mantendo por cá.

E talvez devamos então terminar “voltando atrás”, resgatando a questão da

“matéria animada” que Gepeto talhou em forma de boneco - voltar atrás é também, claro, voltar ao presente: ao presente do duplo fragmentado, em construção, às “matérias animadas” da tecnologia actual.

Quem se esconde afinal nesse cepo de madeira do início da história de Collodi? Quem o anima?

É a Fada, claro, que está sempre por detrás de tudo! ou... pode muito bem ser o próprio Homem, que tem a capacidade de “dar vida” aos objectos e de contar todas as histórias.

Até porque, certamente, o Pinóquio de Collodi, nada terá que ver com duplos e quimeras. Talvez não deva ser considerado enquanto boneco com o desejo de se tornar rapaz, mas tão somente enquanto rapaz: um rapaz e a sua fantasia, medos e sonhos (um rapazinho, quem sabe, com receio de se tornar “boneco”²³), como livremente interpretamos o final da narrativa.

Pinóquio é o próprio Homem.

Pinóquio-rapaz em frente a Pinóquio-boneco:

— E o velho Pinóquio de madeira, onde se terá escondido? [pergunta o Pinóquio de carne e osso]

— Está além — respondeu Gepeto, apontando para um grande boneco apoiado a uma cadeira, com a cabeça virada para um lado, os braços pendurados e as pernas cruzadas e dobradas, que até parecia um milagre segurar-se em pé.²⁴

Pinóquio do lado de cá do espelho, onde sempre terá estado²⁵.

Pinóquio verdadeiramente liberto, ou o rapaz (o Homem) olhando para o seu duplo de peças de madeira (des)articuladas.

Ou todos nós olhando hoje para os objectos que conseguimos construir: para os objectos-quase-sujeitos de Manzini, ou para os “sujeitos” electrónicos de Poster.

Talvez devamos simplesmente fazer com que tais objectos se tornem generosos, como generoso, e humilde, se tornou o boneco de Collodi (certamente por acção da Fada). Generosidade que era condição suficiente para a transformação pretendida pelo boneco.

Mas talvez não valha a pena, nunca, essa transformação, como terá até compreendido o miúdo *mecha* de Spielberg, informado pela Fada Azul: «farei tudo o que for possível... mas não te posso transformar num menino verdadeiro».

Ou, ainda melhor, como entende Romana Petri a partir da obra de Paula Rego



The Blue Fairy whispering to Pinocchio
pastel sobre madeira,
170x150cm
1996
Paula Rego
Colecção particular

The Blue Fairy whispering to Pinocchio. A representação parece situar-se num momento posterior ao do final da história de Collodi. O rapaz, que se portou realmente bem, é de carne e osso, mas não está feliz. A fada é agora uma bruxa e sussurra-lhe ao ouvido: «“Como queres que valham as promessas feitas a um boneco?” A bruxa está ali para negar todas as promessas feitas pela antiga fada. Não serve de nada comportar-se bem se o Bem não domina o mundo. Que o aprenda rapidamente o recém-rapaz. As promessas feitas pela fada não mais poderão ser cumpridas. Adquirir um corpo verdadeiro não lhe servirá certamente para ser feliz: no que acreditava Pinóquio? O corpo foi-lhe dado apenas para que conhecesse a grande dor. Terá saudades do tempo em que era apenas uma marioneta, é para isto que lhe servirá o tempo da sua vida»²⁶.

Para além do Bem e do Mal, “as marionetas” devem apenas continuar generosas, como generosos devem continuar todos os objectos do Homem. Ainda que os possamos tornar em algo mais que marionetas.

¹ Para uma genealogia das criações artificiais à imagem do homem consultar: BRETON, Philippe, *À l'image de l'Homme*, p. 11- 42 [1º capítulo: Généalogie].

² COLLODI, Carlo, *As aventuras de Pinóquio*, p. 10. A título informativo, o primeiro capítulo de *As aventuras de Pinóquio - história de um boneco*, foi publicado a 7 de Julho de 1881 no primeiro número do semanário *Giornale per i bambini*.

³ Para uma compreensão do comportamento “inteligente” de algumas destas entidades consultar: TURKLE, Sherry, *A vida no ecrã*, p. 111-148 [3º capítulo: Como engatar um robot].

⁴ WOOD, Gaby, *Edison's Eve*, p. xxi. Wood refere-se aos robôs do Laboratório de Inteligência Artificial, Departamento de Robôs Humanóides, naquela instituição americana.

⁵ COLLODI, ref. 2, p. 17.

⁶ BAUDRILLARD, Jean, *Simulacros e simulação*, p. 128. O texto de Walter Benjamin a que Baudrillard se refere é *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*.

⁷ Consultar: <<http://www.natasha.cc/primo.htm>>

⁸ Consultar: BAUDRILLARD, em ref. 6 e em *A troca simbólica e a morte*, p. 83-142 [2º capítulo: A ordem dos simulacros].

⁹ Referência a DORMER, Peter, *Os significados do design moderno*, p. 59-80. [3º capítulo: Como duas gotas de água].

¹⁰ COLLODI, ref. 2, p. 115-116.

¹¹ O mesmo se passava com os autómatos mecânicos do século XVIII que recorriam à tecnologia (à “relojoaria”) de maquinismos antecedentes ou dos primórdios da Revolução Industrial. A diferença do andróide relativamente a outras máquinas estava na sua utilização lúdica, que era também específica (tocar um trecho musical com flauta, por exemplo, ou escrever um determinado texto sobre uma folha de papel, etc.). A diferença residia igualmente na intenção de criar espanto - com recurso a alguns truques, é certo - facto a que não era estranha, obviamente, a aparência de figura humana.

¹² Acerca dos meios como mensagem consultar: McLUHAN, Marshall, *Understanding media*, p. 7-21 [1º capítulo: The medium is the message].

O cineasta David Cronenberg, compatriota canadiano de McLuhan, extremou os enunciados deste autor em filmes como *Videodrome* e *eXistenZ*: aí os objectos, os média, sensibilizam-se ao ponto de se tornarem corpos (carne), ou de se fundirem com o corpo (humano).

¹³ Consultar: MANZINI, Ezio, *Interactividade*, p. 188-201. É de referir que o texto de Manzini foi originalmente publicado em Março de 1988 (no n.º 88 da revista *Ottagono*).

¹⁴ Consultar: POSTER, Mark, *A segunda era dos média*.

¹⁵ Idem, p. 31.

¹⁶ MANZINI, ref. 13, p. 199.

¹⁷ Idem, p. 189.

¹⁸ COLLODI, ref. 2, p. 6-7.

¹⁹ MANZINI, ref. 13, p. 189.

²⁰ RODRIGUES, Adriano Duarte, *Estratégias da comunicação*, p. 74.

²¹ MANZINI, ref. 13, p. 201.

²² Eminentes cientistas falam da possibilidade de evolução das máquinas a tal limiar. Devem consultar-se, a este propósito, obras como *Mind children* de Hans Moravec e *The age of spiritual machines* de Ray Kurzweil. Por mera curiosidade pode também consultar-se o famoso, radical e grotesco manifesto do Unabomber (Theodore Kaczynski), *Industrial society and its future*.

²³ Recordemos o percurso atribulado do infeliz boneco Pinóquio: foi perseguido por assassinos, esfaqueado nos rins, enforcado, roubado, transformado em burro, afogado, etc.

²⁴ COLLODI, ref. 2, p. 207-208.

²⁵ É o que sugere também, de modo irónico, o final da narrativa de Giorgio Manganelli, *Pinóquio: um livro paralelo*. O boneco - o Homem, claro - em trânsito circular, em eterno retorno: «A sua origem misteriosa está intacta. O novo Pinóquio pode começar a preparar-se para um novo itinerário, para uma nova noite de trânsito. No momento de terminar o livro paralelo, abro o texto ao acaso e leio as últimas palavras de três capítulos diferentes:

— “O infeliz, naquele momento, não sabia que medos e desgraças horríveis o esperavam”.

— “Nesse caso tens toda a razão — disse o carcereiro e, tirando o chapéu com todo o respeito para o cumprimentar, abriu as portas da prisão e deixou-o ir embora”.

— “Ajoelhado no chão, abraçava os joelhos daquela mulher misteriosa [a Fada]”» MANGANELLI, Giorgio, *Pinóquio: um livro paralelo*, p. 193.

²⁶ PETRI, Romana, Comentários às ilustrações. In COLLODI, ref. 2, p. 75.

Bibliografia:

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

— *A troca simbólica e a morte*. Lisboa: Edições 70, 1996. Vol. 1.

BRETON, Philippe. *À l'image de l'Homme: du Golem aux créatures virtuelles*. Paris: Seuil, 1995.

COLLODI, Carlo. *As aventuras de Pinóquio: história de um boneco*. Lisboa: Cavalo de Ferro, 2004.

DORMER, Peter. *Os significados do design moderno: a caminho do século XXI*. [S.l.]: CPD / Porto Editora, 1995.

MANGANELLI, Giorgio. *Pinóquio: um livro paralelo*. Lisboa: Cavalo de Ferro, 2005.

MANZINI, Ezio. *Interactividade*. In CALÇADA, Ana, et al. [coordenação]. *Design em aberto: uma antologia*. [S.l.]: CPD / Porto Editora, 1993. p. 188-201.

McLUHAN, Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. Cambridge, Massachusetts/ London: The MIT Press, 1994 [reimp. 2001].

POSTER, Mark. *A segunda era dos média*. Oeiras: Celta, 2000.

RODRIGUES, Adriano Duarte. *Estratégias da comunicação: questão comunicacional e formas de sociabilidade*. 2ª ed. Lisboa: Presença, 1997.

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã: a identidade na era da Internet*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

WOOD, Gaby. *Edison's Eve: a magical history of the quest for mechanical life*. New York: Alfred A. Knopf, 2002.