

# NÓS ROBÔ

BETO VIANNA

Os que nasceram ali por entre a Copa do Brasil e a do Chile, e tiveram bem cedo o luxo da TV em casa, devem se lembrar dos insultos do Dr. Smith ao robô da série "Perdidos no Espaço". Cérebro-de-passarinho falante, monte insensível de sucata, abóbora transistorizada, frankenstein enferrujado e outras combinações ultrajantes de máquinas e seres vivos faziam parte da extensa lista de impropérios (um site na net conta exatas 100 pérolas smithsonianas).

O personagem boca-suja - com quem nenhum fã da série queria se identificar - tinha endereço ideológico: ridicularizar, do lado de cá da cortina de ferro, o temor da classe-média ao avanço tecnológico, tão caro à guerra fria. E quem podia culpar o consumista cidadão?

Nos anos 60 o conceito tecnologia estava mais próximo da guerra atômica total que de comodidades já há muito incorporadas, como a torradeira elétrica ou a própria TV. Eletrics in general, e o general com o dedo no botão. O medo da bomba total, tal como assumido sem pudor na série cinematográfica "Planeta dos macacos", de 1968.

Essa série, de que sou fã ardoroso, permite um comentário adicional sobre o efeito corrosivo do tempo em nossa moral tecnológica: ali, Charlton Heston parecia bem mais digno, nu sobre um cavalo e portando um rifle, do que no século XXI de "Tiros em Columbine" (brigado por essa, Michael Moore!). Arte e vida prosseguiram imitando-se com notável coerência. Heston tinha andado com Luther King Jr. e pregava o desarmamento em 68, mas esse ano terminou para o ex-ativista de Hollywood.

Em 2001, ano do remake do "Planeta dos macacos" e do leitmotif de Columbine, Heston, lobo na pele de chimpanzé, foi responsável por introduzir uma arma de fogo na comunidade símia. Hay que temerse ou idolatrar a máquina? N.R.A.

Um contra-ataque anti-ludista de muito melhor gosto que "Perdidos no Espaço" veio do escritor sci-fi, popularizador da ciência e judeu-russo-americano Isaac Asimov, em uma série de obras primas ambientadas num mesmo universo pós-histórico. A mais badalada publicação de Asimov, "Eu robô" (qualquer semelhança do filme homônimo com Will Smith é trágica incidência) traz as Três Leis da Robótica: 1) um robô não pode sacanear um humano; 2) um robô deve acatar ordens humanas (se não houver conflito com a Lei 1); e, 3) um robô pode e deve salvar a própria pele (não conflitando com 1 e 2).

Mas, tal como os Mosqueteiros, as três-leis contabilizavam, de fato, quatro. No fim das contas, elas dizem que um robô deve agüentar ofensas humanas individuais oferecendo a outra face (um approach techno-Christ) a não ser que, segundo uma Lei Zero, os insultos prejudiquem uma entidade maior, a "humanidade".

Se estou ficando confuso, toma lá um exemplo prático: o Dr. Smith pode ser legalmente pulverizado pelo robô insultado se isso significar a sobrevivência ou o bem-estar da família Robinson. A velha primazia do direito de todos por um sobre o direito de um por todos.

Como todos nós humanos hoje sabemos, a robótica não resume sua vida útil no mundo da fantasia. Autômatos reais pululam nas fábricas de automóveis e de outras irmãs-máquinas desses operários sem-salário e sem-hora-de-lanche (deixando os com-salário e com-hora-de-lanche, sem-emprego).

Mas é a própria idéia do robô, da vida fabricada, que dá vida intelectual à maneira que temos escolhido para pensar dualidades do tipo humano e não-humano, vivo e não-vivo, indivíduo e coletividade. O século XVII foi o start-buttom da corrida pelo autômato.

Newton mecanizou o universo, Descartes mecanizou o organismo e Hobbes mecanizou a sociedade, abrindo caminho, nos dois séculos seguintes, para delícias como o pato mecânico de Vaucanson e "O Turco", o primeiro jogador-autômato de xadrez (esse, uma bela fraude, mas quem disse que a robótica previne a roubalheira?). A fabricação de brinquedos mecânicos é apenas o subproduto mass-media da robótica.

O x da questão é a imitação como conhecimento, ou seja, "ciência" tal como a conhecemos hoje. A fabricação de modelos - na contramão do que chamamos usualmente "modelo", ou seja, aquilo que deve ser copiado - dá à cópia um papel central na lendária arrogância humana: manipular a natureza por controle-remoto, fazendo-a (ou refazendo-a) para conhecê-la. As palavras são de Giambattista Vico: "o que é verdadeiro e o que se faz podem ser convertidos um no outro".

A inversão de sentido de "modelo" - da imitável Gisele Bündchen ao sensual modelo atômico de Rutherford - é a razão de ser do robô e de sua quase-ciência, a

cibernética, inaugurada nos finais da Segunda Grande Guerra. Costumamos sentir que o autômato é uma reprodução, artificial, do humano ou do organismo, mas ele é muito mais que isso: trata-se de modelizar, isto é, explicar, como o organismo funciona.

A cibernetica, um movimento intelectual que reuniu matemáticos, antropólogos, físicos, lingüistas, engenheiros e psicólogos nos anos 40, propunha que se modelasse o que restava modelar, A Mente, marcando a aurora da inteligência artificial, da vida artificial e das ciências cognitivas. A metáfora do cérebro-computador, da mente-software e do corpo-hardware, tão corriqueiras entre nós, nascem na esteira dos ciberneticos, e com uma atitude entre os cientistas (majoritária, não absoluta) de que a máquina não é representação do organismo, mas é o organismo que funciona com "representações" que podem ser replicadas na máquina.

Pensar é a mesma coisa que calcular sobre representações da natureza modelizadas na mente. Vozes dissonantes, até da própria cibernetica, sempre nos alertaram, no entanto, que os organismos têm uma história de inter-relações com o ambiente e com outros organismos que dificilmente podem ser reduzidas a representações internas, pré-fabricadas, desse ambiente ou desses outros organismos (interessantes experimentos em robótica, como o robô-navegador de Maja Mataric, aplicam o percurso comportamental histórico, em detrimento da programação prévia, construindo um modelo mais interessante de organismo, e, portanto, um modelo tam-

bém mais interessante de robô). Eu posso planejar ir ao cinema amanhã (como planejei) e não ir (como não irei).

De 1945 a 1980, Asimov escreveu sua famosa trilogia que, a exemplo dos matematicamente incorretos Mosqueteiros, é composta de uns 5 ou 6 livros, "A Fundação" (Al-Qaeda, em árabe). Ali o cientista Hari Seldon inventa uma curiosa ciência, a "psico-história", que nada mais é que o sonho de muito cientista hardcore, de construir uma ciência preditiva, formalizada, modelizada, da história, das culturas e das sociedades humanas (não, não pense que é a humanidade que torna a tarefa difícil: nenhum modelo desses funcionou, ainda, com sociedades de formigas, por exemplo).

De um jeito ou de outro, Seldon e o seu legado para a posteridade dão conta de "salvar a humanidade", e construir a grande civilização interplanetária chamada Fundação. Mas a ironia final fica (é claro) para o final: o que Seldon fez, prever o percurso das sociedades humanas, já havia sido previsto por um robô, um robô programado para salvar a tal da humanidade, como todo bom seguidor das Quatro Leis. A humanidade faz (modela) o humano que faz (modela) o robô que faz (modela) a humanidade, e assim por diante. Tudo estamos programado.

\* Linguísta e escritor

