

# Máquina viva, máquina inteligente. Arte, magia e ciência para além do monstro.

Walter Romero Menon Jr

Professor Adjunto do Departamento de Filosofia da UFPR

**Resumo:** Este ensaio pretende explorar a hipótese de que haveria subjacente à indistinção criada na figura do monstro de Frankenstein, entre o humano e não-humano, um princípio mimético que embora não necessariamente implique o monstruoso, foi a ele associado. Entender que algo que imita a perfeição de um ser humano, em todas as suas características, sobretudo linguísticas, seria um ser humano, ou seja, ter a imitação como critério para se definir o humano, é colocado em questão no romance de Mary Shelley.

**Palavras-chave:** monstro, autômato, máquina, Frankenstein, magia, graça.

**Abstract:** This essay intends to explore the hypothesis that there would be in the indistinction created in the figure of the monster of Frankenstein, between the human and nonhuman, a mimetic principle that, although does not imply necessarily the monstrous, was associated with it. In Mary Shelley's novel, there is a question about how to understand that something that imitates a human being, in all its characteristics, especially linguistic, would be a human being, that is, a question about taking the imitation as a criterion for defining the human.

**Key-words:** monster, automaton, machine, Frankenstein, magic, grace.

## I

A ideia colocada pelo romance de Mary Shelley, *Frankenstein o Moderno Prometeu* – primeira versão de 1818 – acerca dos limites entre natural e artificial, humano e não-humano, que, uma vez ultrapassados pela ciência, ao dar vida à matéria inanimada, tornam-se indistintos, difusos, é, como se sabe, encarnada na figura do monstruoso. Este traz as marcas do hibridismo,

da desmesura, do instável, cuja resultante política é a proscrição. Pretendo explorar a hipótese de que haveria, subjacente à indistinção apontada, um princípio mimético que, embora não necessariamente implique o monstruoso, foi a ele associado. Haveria como que uma zona de indefinição na qual as categorias do artificial e do natural se fundem em um devir-difuso. Tal princípio mimético, que estaria presente na tradição mágica hermética renascentista e nos autômatos sagrados pré-modernos, ganha uma dimensão estético-política perigosa quando o não-humano se torna indistinto ou superior ao humano.

Nesse sentido, gostaria logo de saída chamar a atenção para duas premissas que aparecem no romance desde seu início: a destituição do status de saber de um conjunto de textos, técnicas e práticas, considerados mera fabulação infantil a ser superada; e o fato de que o saber legítimo é aquele da ciência experimental identificado às ciências médicas. Ciência esta cujo método e técnicas, embora sejam fruto do exercício da razão, produzem, precisamente, ao servirem a um propósito fantasioso, o inverso do que a razão provê, ou seja, monstros. Não que a natureza não os produza, mas, ao tentar igualar as suas forças criadoras, o homem só pode produzir aquilo que a natureza tem de pior. Nisso, não diferiria, portanto, os propósitos da ciência daqueles da magia quando esta ultrapassa seu escopo de magia natural, segundo a denominação utilizada durante os séculos XV e XVI.

Não podemos esquecer que Victor Frankenstein acaba sendo levado a estudar as ciências médicas por meio de seu interesse juvenil pelos tratados de magia, sobretudo Cornélio Agripa. No entanto, tanto a teoria quanto a técnica que se encontram na base dessas ciências e que ele acaba por dominar, em grande medida, devem permanecer um mistério, sob o risco de,

caso contrário, propagarem o mal. Não se sabe por qual meio Frankenstein dá vida ao monstro, ou seja, produz a sua criatura. Sabe-se apenas que é um meio científico. Em nenhum momento do romance há uma descrição do procedimento que leva um aglomerado de tecido orgânico morto tornar a viver milagrosamente. Como se sabe, o mistério é algo típico dos procedimentos mágicos.

## II

De fato, a magia, como foi recuperada da antiguidade e praticada nos séculos XV e XVI pela cristandade, era empírica e medicinal, *magia naturalis*, que operava com seres da natureza: plantas, animais, minerais e seus elementos ar, água, fogo, terra e o éter. Era uma magia que sabia ler nesses seres e nos astros as conveniências, as analogias com o corpo e o intelecto do homem, decifrando e adivinhando temperamentos, humores e destinações. Pela magia, se aprendia que a natureza tinha a sua escritura, seu texto, que, uma vez decifrado, permitia o acesso aos seus funcionamentos, certamente fantásticos, dos quais o homem era a imagem acabada. Tal magia, que visava eminentemente a saúde pela manipulação dos elementos naturais e pela divinação, prenuncia, em grande medida, as bases primitivas da ciência experimental. Não que tenha havido, ou esteja pressuposta aí, uma relação causal direta, mas apenas algo como uma relação de ancestralidade. Se a *magia naturalis* é ancestral do pensamento científico, não é por isso considerada menos fabulosa, falsa e, portanto, condenada e superada por este mesmo pensamento.

Há, entretanto, uma outra magia, que se encontra fora dessa ancestralidade, oposta às práticas médicas ancestrais e, desde o seu início,

execrada por estar ligada às conjurações e invocações de espíritos, de seres supra-humanos, como anjos e demônios, com o intuito de se intervir nas forças e nos seres da natureza. Essa magia é, em grande parte, interdita, desprezada e condenada não por ser considerada fantasia supersticiosa, mas por ser perigosa, por lidar com forças sobre-humanas: impossíveis, portanto, de serem controladas, dominadas por fórmulas e operações mágicas. Curiosamente, este aspecto condenatório da magia parece ter exatamente isso de comum com a ciência experimental que produz o monstro de Frankenstein: a impossibilidade de controlar forças que escapam à alcada do humano.

### III

Embora no romance de Mary Shelley as forças com as quais Frankenstein lida não sejam sobrenaturais, elas, ao serem intencionalmente convocadas para produzir algo contrário à ordem natural – isto é, vida a partir da matéria orgânica morta – terminam por engendrar o desnaturado. Não é só a vida no sentido orgânico que se produz (vida sem consciência, sem alma) mas uma alma, uma consciência que nasce com esta vida artificial. Vida que deseja se conhecer e conhecer os outros seres que a cercam: consciência não humana que se quer humana. Ao produzir vida a partir de uma colagem de partes de corpos mortos, em decomposição, Frankenstein produz uma alma – não uma alma cartesiana, certamente, substância diversa do corpo – mas uma mente virgem, uma tábula rasa corpórea. Alma orgânica, volitiva, capaz de aprender, e, sobretudo, aprender a se expressar pela fala, a entender o mundo e os humanos pela linguagem dos livros. Alma imitativa

que observa e, por meio da mimese, desde Aristóteles anunciada como função cognitiva primordial, alcança sua própria significação monstruosa.

É essa alma mesma que narra, em primeira pessoa, ao seu criador (o doutor Frankenstein) a formação da sua consciência humana, que é, no final das contas, a consciência da sua monstruosidade, ou seja, da inadequação dessa consciência a um corpo não humano, deformado. Assim, essa alma torna-se também monstro, torna-se espelho do seu corpo. Física e moralmente horrendo, demoníaco, monstruoso, esses são alguns dos adjetivos usados por seu criador para defini-lo. Em que essa alma não é percebida e admirada pelos humanos? Por que ela não é suficiente para fazer da criatura de Frankenstein um humano?

#### IV

É célebre a passagem no *Discurso do Método* na qual Descartes desenvolve a tese da diferença entre máquina animal e máquina humana – sendo esta última habitada por uma substância pensante. Uma é simples máquina viva, desprovida de consciência, outra é uma máquina viva pensante e, portanto, capaz de sentir. O modelo para pensar a máquina com alma, por anteposição, usado por Descartes, é o autômato. Seres mecânicos movidos por sistemas a corda ou hidráulicos que eram atrações populares de virtuosismo técnico. Máquinas que mimetizavam animais, seres mitológicos e seres humanos. É por meio da descrição destes últimos, autômatos de forma humana pensados na sua idealidade, isto é, que em tudo devem ser similares a pessoas (quanto aos corpos, aos movimentos, às suas expressões e mesmo quanto ao falar) que Descartes, por contraste, busca demonstrar a especificidade da máquina humana. Pode-se criar um autômato em tudo

igual a um animal. Quanto ao autômato que imita o humano, a diferença essencial reside na posse da linguagem. Posse esta que não se resume ao simples pronunciar de palavras de modo reativo: autômatos humanoides, assim como certas aves, podem emular os sons da fala, mas não a composição de sinais para “declarar aos outros os nossos pensamentos”. (DESCARTES, 1979, p.61)

Notável sob diversos pontos é que a característica determinante discriminatória do humano, isto é, do pensamento na máquina, seja, para Descartes, a linguagem. Este é um critério empírico e, portanto, baseado na fenomenologia mimética do autômato, que pressupõe a interação deste com um humano. Caso não se pudesse distinguir um autômato por suas características aparentes e pelo uso que faz da linguagem na interação com seres humanos, nada o diferenciaria desses humanos. Ou seja, todas as características necessárias para uma máquina ser humana são aparentes e o critério é mimético: essas características devem ser perfeitamente similares àquelas aparentes e interativas com as quais identificamos um ser humano. Uma alma racional, que não pode de maneira alguma ser extraída da matéria, segundo os termos de Descartes, tem sua fenomenologia na palavra.

## V

Descartes procurava definir a máquina humana. Mantendo as devidas diferenças históricas e de objeto, a impossibilidade de distinguir uma imitação do imitado é também o critério necessário do argumento desenvolvido por Alan Turing em seu célebre artigo de 1950 acerca da possibilidade de se produzir máquinas pensantes. Turing propõe um experimento mental denominado o jogo da imitação que requer três

jogadores. Há um homem e uma mulher e um terceiro, os dois primeiros denominados de X, Y e um outro que é o interrogador. O objetivo do jogo é o interrogador descobrir qual é o homem e qual é a mulher. Não há qualquer tipo de contato entre os três jogadores a não ser por meio da palavra escrita, e o jogador masculino deve dar sempre respostas falsas. Se este jogador que mente puder ser substituído por uma máquina e esta continuar a enganar o interrogador, ou seja, se temos uma máquina que interage com um ser humano, por meio da linguagem, sem que este perceba que está a falar com um ser não-humano, artificial, então, conclui Turing, podemos dizer que esta máquina é inteligente.

O critério empírico para a inteligência, segundo Turing, assim como também entendia Descartes, é a habilidade de usar sinais para se comunicar tal como nós o fazemos. Em suma: uma máquina que é capaz de simular perfeitamente é necessariamente similar ao que simula, e uma máquina que simula a inteligência, portanto, é inteligente. Ressalte-se que ela não precisa pensar efetivamente, ser consciente ou ter sentimentos, precisa apenas emulá-los de forma convincente, não para ser uma máquina humana, mas para ser uma máquina que pensa. O que interessa a Turing, não é a identidade entre a máquina inteligente e a máquina humana, mas apenas afirmar a possibilidade da primeira.

## VI

Podemos dizer, também, que o monstro de Frankenstein é extremamente bem-sucedido no teste de Turing. Em uma cena de sua narrativa autobiográfica, depois de um longo período de observação do comportamento humano, de aprendizagem imitativa da fala e da linguagem

escrita, da compreensão dos sentimentos e dos afetos, pela primeira vez o monstro ousa entrar em contato com um ser humano. A criatura decide se apresentar a um ancião cego. Precisamente a alguém cuja percepção de sua maquinaria não humana é impossível. A cegueira favorece por um breve momento o estabelecimento de um diálogo entre o não-humano e o humano, o artificial e o natural, entre a coisa criada pelo homem e àquela criada pela natureza – ou, em última instância, por Deus. Tal diálogo propicia, assim, a crença do monstro em sua humanidade sonhada. Uma interação furtiva ocorre sob a sombra da invisibilidade, onde apenas a voz e as palavras trocadas contam. Véu que imediatamente se rompe com a volta dos jovens filhos à casa, que horrorizados com o que pensam ser uma ameaça ao velho pai, escorraçam o monstro. O sonho se desfaz com a irrupção de um olhar externo à cena, que dissipa a tênue ligação entre a criatura e o velho e devolve, desta maneira, ao monstro, a sua monstruosidade – isto é, a consciência de ser um não-humano com um destino bastante humano: o de imitar seu criador na destruição dos afetos. Victor Frankenstein, desde o momento que cria o monstro, nega-lhe qualquer possibilidade de vida plena, social, afetiva.

## VII

Se estivesse para aquém ou além do humano, se fosse apenas animal ou autômato humanoide, anjo ou espírito, a evidência da sua natureza, sua certeza, talvez resultasse em uma menor condenação da sua existência. A monstruosidade encontra-se no grau de proximidade com o humano, quando os limites se tornam difusos. Quanto mais próximo o não-humano for do humano, mais monstruoso aquele será. Assim é que Giovanni

Fontana célebre na primeira metade do século XV por fazer os mortos andarem, criar mulheres-demônios aladas, “coisas” que se movimentavam e falavam, (Grafton, 1992, p. 47); é um engenheiro, um homem de intelecto, *ingenium*, que cria engenhos com o refinamento artístico de uma obra de arte: máquinas espetaculares, que realizam ações espetaculares em eventos públicos. Esses autômatos, antes de qualquer coisa, eram testemunhos do poder do intelecto humano. Objetos que, embora pudessem imitar seres vivos e mesmo “superá-los” em suas proezas, eram admirados pelo que eram: simples engenharia delicada e espetacular, reflexo do intelecto e destreza técnica de seu criador. Enquanto houvesse uma política em que técnica e magia estivessem separadas, a existência dos seres-máquinas estaria legitimada e garantida. Segundo o historiador Anthony Grafton, Fontana tinha sério interesse por magia, falava com espíritos, acreditava em necromancia e que os necromantes podiam animar estátuas, animais e mesmo cadáveres com espíritos. No entanto, tratava com desdém qualquer assunto relativo a magia. Muito provavelmente este era um comportamento exigido onde imperava a celebração da glória do intelecto e da magia cristã, como era denominada a fé, em contraposição às práticas ocultas proibidas.

Tais práticas têm o sentido específico das ciências ocultas condenadas por Santo Agostinho na *Cidade de Deus*, às quais o *Asclépio*, livro do *Corpus Hermeticum*, se refere como sendo a arte de fazer deuses. Como se sabe, o *Corpus Hermeticum* é um conjunto de textos anônimos datados do século II da era cristã e traduzidos para o latim por Marsilio Ficino no século XV. Eram atribuídos a um semi-deus, profeta egípcio que seria aproximadamente contemporâneo de Moisés. Segundo a transcrição da historiadora Frances Yates, do *Asclépio*: os primeiros homens eram capazes

de criar deuses terrestres, “... estátuas animadas, cheias de *sensus* e *spiritus*, que podem executar coisas, predizer o futuro, dar e curar enfermidades humanas.” Continua o *Asclépio*: “resultam de uma composição de ervas, pedras e plantas aromáticas que em si contêm a virtude oculta da eficácia divina.” (YATES, 1991, p.53). Após encantamentos, hinos e invocações, um elemento celestial era incorporado ao ídolo. Também, segundo Yates, no livro II do *De occulta philosophia* de Heinrich Cornelius Agrippa, sobre a Magia celestial, lê-se que a matemática é essencial à magia, “pois tudo o que é feito graças à virtude natural é governado pelos números, pelo peso e pela medida. Pela matemática podem ser produzidas, sem qualquer virtude natural, estátuas e figuras que se movem e falam.” (YATES, 1991, p.156). Isto é, a magia matemática pode produzir “estátuas vivas com poderes iguais aos que resultam das virtudes naturais ocultas.” (YATES, 1991, p.156)

Pela mesma razão, a maquinaria sagrada, segundo a expressão de Jessica Riskin, abundante na Europa sob patronato da igreja no final do século XV e durante o XVI, deveria ser proscrita. Toda uma população de seres sobrenaturais – santos, cristos, demônios e anjos que se moviam, gesticulavam, ministrevam sacramentos e inspiravam terror – habitavam as igrejas, talvez como sobreviventes dos deuses terrestres da tradição hermética. Todos seriam banidos ou destruídos. A razão disso, em grande parte, como aponta Riskin, deriva de como a reforma entenderá a relação entre matéria e espírito, natureza e divindade. Um dos significados dessa mudança é que “um mecanismo artificial, composto de partes materiais, torna-se definitivamente vazio de espírito.” (RISKIN, 2016, p. 70). Os autômatos sagrados, mecânicos e divinos, nesse sentido, ganham o mesmo destino das imagens sacras em geral e da transubstancialização na Eucaristia, isto

é, passam a ser vistos pela reforma como meras representações de seres espirituais – no sentido teatral do termo – e, portanto, fraudulentos. A sobrevivência dos androides ocorre, apenas, na medida em que são entendidos como máquinas sem vida, sem espírito, meros mecanismos, como nos mostra o exemplo de Fontana. Aqui, como no caso dos ídolos animados herméticos e do monstro de Frankenstein, está em jogo precisamente uma política de proscrição de seres de natureza híbrida, difusa. Nessas naturezas, até mesmo o sentido de natureza é posto em questão, visto que são seres artificiais animados de forças e espíritos naturais, bem como, em alguns casos, espíritos celestes. Nelas, os limites que definem natureza e artifício, intelecto e matéria, se perdem.

## VIII

Gostaria de encerrar com uma breve alusão ao texto de Heinrich von Kleist, *Sobre o Teatro de Marionetes*, de 1810 – portanto, oito anos antes do romance de Mary Shelley – no qual o escritor romântico descreve um curto diálogo entre o personagem na primeira pessoa e um bailarino de ópera acerca dos corpos e movimentos das marionetes em comparação com os dos bailarinos. Espetáculo de rua, popular, o teatro de marionetes é o pretexto para Kleist desenvolver sua tese acerca da graça. Assim como a graça divina foi perdida na origem, assim também a graça estética não habita o humano. Uma acompanha a outra. Nessa perda, o que se ganhou em termos de humanidade foi a consciência. Consciência do corpo, dos gestos, da matéria e da gravidade. Os gestos e movimentos das marionetes, comparados com aqueles dos bailarinos e humanos em geral, são de sobremaneira graciosos e naturais na sua artificialidade porque, justamente, não são habitados por uma

alma racional. Bonecos sem manipuladores, completamente mecânicos, seriam ainda mais graciosos, pois desligados do humano. A uma certa altura do diálogo, o personagem que defende a graça dos autômatos compara esta com a dos animais na figura de um urso esgrimista imbatível. Desprovidos de espírito também são os animais e por isso dotados de graça natural. É como se tanto autômatos quanto animais possuíssem, por sua ausência de espírito, a alma própria da natureza, talvez bem próxima da noção comum de *Sprezzatura* – termo provavelmente derivado da música e da dança, utilizado por Baldassare Castiglione em seu livro *O cortesão*, de 1524, para se referir a uma série de comportamentos públicos que, embora fossem artificiais, deveriam refletir uma tranquilidade, uma graça natural, cuja marca seria a ausência aparente de intencionalidade nos gestos. Não seria, portanto, também a graça do autômato próxima de uma alma natural? Onde não há espírito, no sentido da alma humana – diz o personagem do diálogo – o espírito não erra.

Talvez o erro de Victor Frankenstein tenha sido o de criar uma alma humana em um corpo disforme. Fosse apenas uma máquina e não uma máquina-humana com consciência, falante e desejante, não haveria monstruosidade em sua criatura. A humanidade interditada em seu corpo (a alma que lhe dá forma) é, no entanto, desde sempre, o espelho de seu criador e a marca estética da sua proscrição, do degredo. Esta zona de indefinição se manifesta no disforme, no desfigurado, produto da mistura e do apagamento dos limites, interditando a graça natural, que é, e talvez sempre será, definida pelo horror.

## Referências Bibliográficas

CASTIGLIONE, B. **O cortesão**. São Paulo, Unesp, 1997.

DESCARTES, R. **Discurso do Método**. Coleção os pensadores, São Paulo: Abril Cultural, 1979.

GRAFTON, A. **Genesis Redux. Essays in the History and the Philosophy of Artificial Life**, ed Jessica Riskin. Chicago e Londres, The university of Chicago press. 1991.

KLEIST, H. **Sobre o Teatro de Marionetes**, Rio de Janeiro, 7 letras, 2013.

RISKIN, J. **The Restless Clock. A History of the Centuries-Long Argument over What Makes Living Things Tick**. Chicago e Londres, The university of Chicago press. 2016.

SHELLEY, M. **Frankenstein, o moderno prometeu**, São Paulo, Landmark, 2016.

YATES, F. A. **Giordano Bruno e a tradição hermética**, São Paulo, Cultrix, 1991.