

AGENTES INTELIGENTES PROJETOS ARTÍSTICOS: PERSONAGENS QUE EVOLUEM ENTRE LINGUAGEM E FICÇÃO¹

*AGENTS INTELLIGENTS ŒUVRES D'ART : PERSONNAGES DU LANGAGE
ET DE LA FICTION*

Resumo: Este artigo é o resultado de uma pesquisa ao mesmo tempo teórica e prática sobre o uso de tecnologias de inteligência artificial no campo da arte. O conceito de agente inteligente, considerado fundamental na computação, é analisado a partir da teoria de Minsky, segundo a qual a inteligência resulta da soma de agentes, que agem e interagem com um ou mais objetivos comuns. Para que um software seja considerado um agente inteligente, ele deve conter um ou mais dos seguintes elementos: uma base de conhecimento predefinida, um mecanismo de inferência que lhe permita realizar raciocínios mais ou menos complexos, um sistema de aquisição de conhecimento ou um mecanismo de aprendizado. No contexto deste estudo, nosso foco são os agentes chatter-bots, cuja especificidade é manter uma conversa com o público usando linguagem natural. Projetados para fins artísticos, esses agentes podem assumir diversas formas visuais. Animados por softwares e capazes de fornecer respostas coerentes, eles são formalizados como obras interativas por sua capacidade de dialogar. Duas obras foram selecionadas como objeto de estudo: Agent Ruby de Lynn Hershmann, e Sowana, projeto do coletivo de arte Cercle Ramo Nash (Paul Devautour e Yoon Ja). Os chatter-bots considerados numa perspectiva artística permitem rediscutir certas características de sua natureza poética. Os agentes inteligentes concebidos como obras de arte levantam uma série de questões sobre ficções artísticas, sobre a troca entre a inteligência humana e a inteligência da máquina, ou ainda sobre as possibilidades de criar máquinas dedicadas à experiência poética.

Palavras-chave: Inteligência artificial; ficção, chatter-bots artísticos; linguagem; arte computacional.



Figura 1:
 Série Looking for: Emergence of the
 dot connections, dimensão variável,
 imagem computacional, Nikoleta
 Kerinska, 2023.

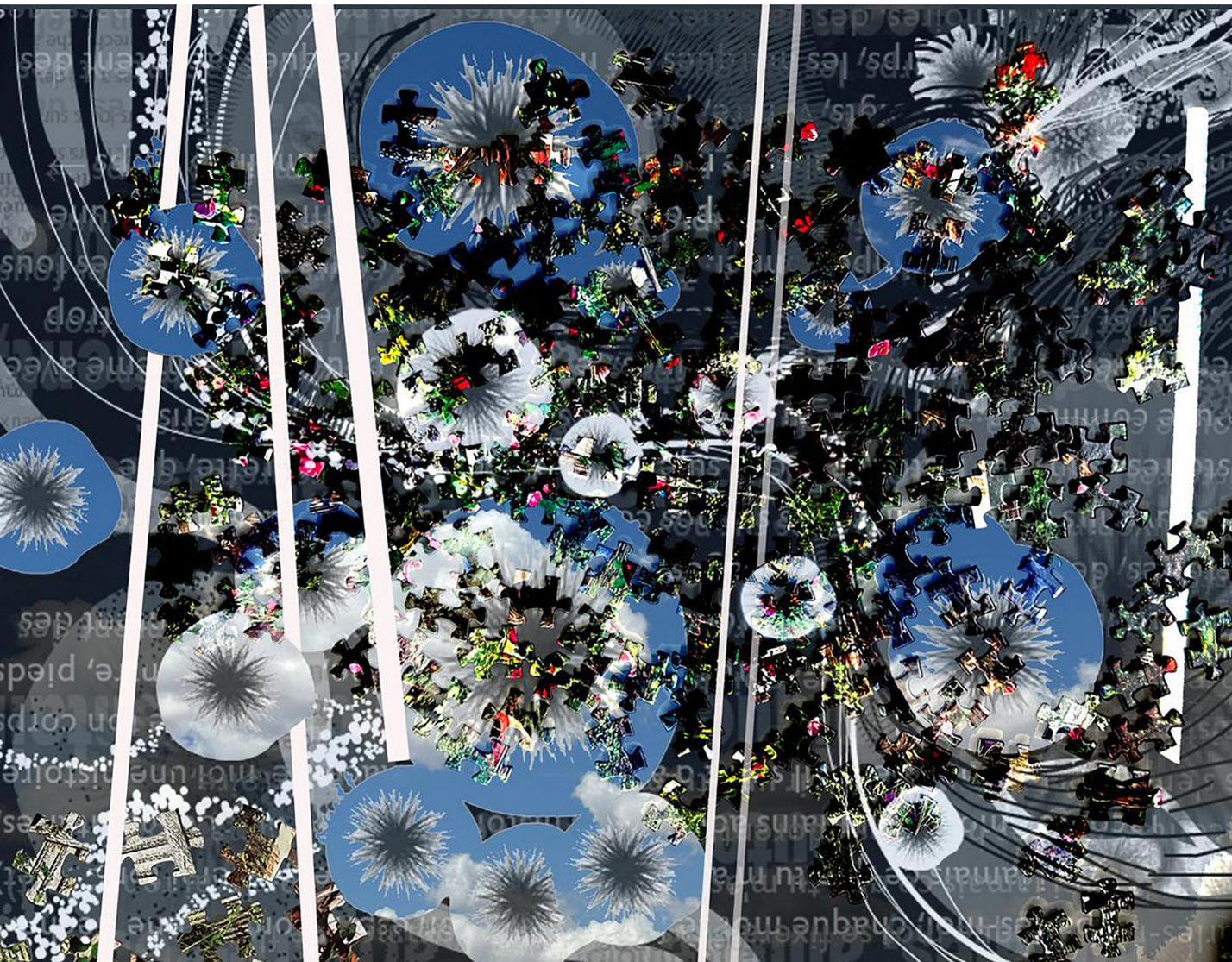


Figura 2.
Série Looking for: Building the
Blocks of Being, dimensão variável,
imagem computacional, Nikoleta
Kerinska, 2023.

Theodore Twombly é o personagem criado por Spike Jonze, no filme de ficção *Her* (2014), e interpretado por Joaquin Phoenix. Theodore é um homem de sensibilidade complexa, mergulhado na solidão após um rompimento amoroso. Seu temperamento introvertido o leva a instalar um aplicativo de inteligência artificial em seu celular, que se adapta às necessidades e à personalidade do usuário. Esse aplicativo, concebido para ser um assistente pessoal, é representado por uma voz feminina chamada Samantha. Graças às suas habilidades linguísticas, Samantha se torna muito próxima de Theodore, ao ponto de compartilhar sua intimidade e se tornar sua cúmplice absoluta, até mesmo sua alma gêmea. Nas trocas verbais com Samantha, Theodore, inconscientemente, atribui-lhe uma série de características humanas e, gradualmente, apaixona-se por ela.

Samantha é um programa de computador cuja interface de comunicação é a linguagem natural. O sucesso do seu desempenho (ou o impacto da sua performance) se deve às suas habilidades linguísticas, apesar do fato de ela não ter corpo, nem sequer alguma manifestação visual. Por meio de suas palavras, ela assume a imagem de uma mulher divertida, inteligente e sensível na imaginação de Theodore. Além disso, Samantha é a simulação de uma consciência artificial, uma voz que materializa várias características pessoais, e que acaba por “constituir” uma identidade para Theodore. Mas, de que tipo de identidade estamos falando? Ela é tanto uma ficção quanto uma virtualidade, uma criatura desencarnada e esquiva, que permite que os humanos tenham experiências inesquecíveis, deixando rastros de sua companhia em suas memórias.

Do ponto de vista tecnológico, Samantha é um chatter-bot, ou seja, um agente inteligente projetado para conversar com humanos,

chamado também de “robô conversacional”. Ao mesmo tempo, ela é a metáfora da máquina inteligente de ponta, capaz de se expressar e de comunicar, de maneira mais natural e próxima aos humanos, por meio da fala.

Este artigo propõe algumas ideias sobre o estatuto dos chatter-bots, criados para fins artísticos. Como na ficção cinematográfica, os chatter-bots são raramente abordados na arte contemporânea. Seu lugar permanece marginal, eles são poucos conhecidos e, menos ainda, analisados em exposições ou em outras manifestações artísticas, e constituem uma categoria de obras singulares, cujos modos interativos diferem radicalmente das outras obras computacionais. Para entender melhor suas características específicas, em um primeiro momento, consideraremos o conceito de agente inteligente, que nos permite identificar suas funções e aplicações. Em seguida, duas obras serão apresentadas como objeto de estudo: “Agent Ruby”, de Lynn Hershmann, e “Sowana”, um projeto do coletivo de arte Cercle Ramo Nash. Essas obras serão analisadas do ponto de vista das experiências ficcionais que elas tornam possíveis durante o processo de interação.

Agentes inteligentes: a working concept

O conceito de agente inteligente, considerado fundamental na área de informática, foi desenvolvido por Marvin Minsky, cuja primeira intenção era de teorizar o comportamento inteligente. Segundo Minsky, a inteligência resulta da soma de agentes que agem e interagem com um ou mais objetivos comuns. No campo da ciência da computação, um agente inteligente é um objeto que utiliza determinadas técnicas de inteligência artificial, que lhe permitem adaptar seu comportamento ao ambiente por meio de memorização de

suas experiências. Desse modo, o agente se comporta como um subsistema capaz de aprender ou de enriquecer o sistema que o utiliza, e adiciona, ao longo do tempo, funções automáticas de processamento, controle, memorização ou transferência de informações.

Para que um software seja considerado um agente inteligente, ele deve conter um ou mais dos seguintes elementos: uma base de conhecimento predefinida, um mecanismo de inferência que permita realizar raciocínios mais ou menos complexos, um sistema de aquisição de conhecimento e um mecanismo de aprendizagem.

Este estudo se interessa, precisamente, pelos agentes inteligentes cuja especificidade é conversar com o público usando a linguagem natural. Esse tipo de agente, chamado também de *chatter-bot*, é usado, frequentemente, para finalidades diversas, tais como ajudar as pessoas a navegarem em sites online, trabalhar em centrais de atendimento, ou administrar qualquer tipo de serviço de informações. Seus métodos de comunicação são, principalmente, textuais e, às vezes, auditivos, e seu objetivo é simular a capacidade humana de conversar.

Para os humanos, a aquisição da fala começa nos primeiros meses da vida. Aprendemos a falar e a manipular a linguagem natural durante a nossa experiência de vida, interpretando o contexto em que evoluímos. A compreensão e a interpretação humana da linguagem requerem um conhecimento geral do mundo, conhecido como senso comum. Essa capacidade de julgar e de agir, comum a todos os seres humanos, é extremamente variável e complexa, e seu desenvolvimento está diretamente ligado ao uso da linguagem natural. Para que uma máquina seja capaz de simular a compreensão da linguagem falada, ela deve traduzir a complexidade do mundo sensorial e seus

significados em um sistema de sinais formais.

O desenvolvimento de um software capaz de dominar um idioma natural é uma das tarefas mais ambiciosas da inteligência artificial. A linha de pesquisa dedicada a esses estudos é chamada PLN (processamento da língua natural)¹. O objetivo de um sistema PLN é converter as informações armazenadas digitalmente no computador em linguagem humana e, como resultado, a linguagem humana é convertida em representações formais que podem ser interpretadas e manipuladas pelo computador. O PLN é um campo de pesquisa baseado em linguística, ciência da computação e inteligência artificial. Seu começo se deu com uma série de perguntas formuladas por Alan Turing e, em particular, com o “teste de Turing”, que estabeleceu a compreensão da linguagem como um critério de inteligência².

A maioria dos agentes *chatter-bots* que funcionam online é programada usando a linguagem AILM³. Desenvolvida entre 1995 e 2002 por Richard Wallace, essa linguagem é usada para gerenciar a base de conhecimento de robôs virtuais. Ela é compatível com várias implementações de código aberto da AIML, incluindo Program-O (PHP), J-Alice (C++), Program V (Perl) e Program W (Java). O exemplo mais conhecido do *chatter-bot* desenvolvido com AILM é o agente A.L.I.C.E.⁴, disponível na plataforma PandoraBot.⁵

1 A abreviação PLN em português é uma tradução do inglês NLP (Natural Language Processing - processamento de linguagem natural), ou do francês TALN (Traitement automatique du langage naturel).

2 TURING, Alan. “Computing Machinery and Intelligence”, *Mind*, vol. LIX, Issue 236, outubro 1950, pp. 433-460.

3 AIML é a abreviação de Artificial Intelligence Mark-up Language.

4 Disponível em <http://alice.pandorabots.com/> Acesso em 02 de nov. de /2021.

5 Disponível em <http://www.pandorabots.com/botmaster/en/home> Acesso em 02 de nov. de 2021.

O que torna a linguagem AIML única é seu desempenho online, pois é uma tecnologia que opera independentemente da plataforma ou do sistema operacional. Isso significa que os projetos desenvolvidos em AIML podem ser executados em qualquer plataforma ou sistema operacional, o que a torna uma ferramenta extremamente eficaz. Essa flexibilidade se deve ao fato de que AIML é desenvolvida com base na tecnologia XML (Extensible Markup Language). Os arquivos XML podem ser criados e reproduzidos em qualquer editor de texto. Assim, os arquivos são descritos usando unidades conhecidas como “tags”. As “tags” indicam as funções das frases em um documento AIML.

Por exemplo, a “tag” <category> indica uma categoria de conhecimentos na base de conhecimento do agente, a “tag” <pattern> indica uma frase transmitida pelo interlocutor humano ao agente; a “tag” <that> é usada para que o robô se lembre do que disse na interação anterior; ou a “tag” <srail> é usada para implementar a noção de sinonímia; e a “tag” <template> é usada para definir as respostas dadas pelo agente. A linguagem AIML é composta de modelos, conhecidos como “templates”, que são usados para ordenar categorias de conversação nas bibliotecas de conhecimento do agente. Neste sentido, a plasticidade de conversação de um agente depende da variedade de “tags” e da riqueza de suas bibliotecas.

Outro recurso não menos importante da linguagem AIML é que ela permite que as bibliotecas de conversação dos agentes sejam modeladas de modo que possam ter seu próprio estilo de expressão. Além disso, é possível modelá-las como agentes especialistas, ou seja, agentes que dominam um assunto específico. A possibilidade de criar um agente que se

exprime de maneira própria é um aspecto muito interessante para projetos artísticos, pois isso permite a concepção de uma identidade. Projetados para fins artísticos, esses agentes são formalizados como obras interativas por meio de sua capacidade de dialogar. Durante o diálogo, o interlocutor humano é confortado com as características pessoais simuladas pelo agente, pois o agente faz perguntas, conta histórias e expressa suas preferências, gostos e desejos, externalizando, assim, seu universo. Simulando uma certa plasticidade de raciocínio, ele se apresenta como uma criatura artificial, afirmando sua personalidade.

Construções identitárias ou a problemática “identidade-linguagem”

Dois agentes chatter-bot concebidos como obras de arte são apresentados como parte desta reflexão: Agent Ruby⁶, de Lynn Hershmann, e Sowana⁷, do coletivo artístico Cercle Ramo Nash.

Agente Ruby é o alter-ego virtual da personagem homônima do filme “Teknolust”, interpretada por Tilda Swinton. Ruby é criativa e alegre, adora conversar e fazer amigos online, gosta de filmes de robôs e, claro, seu filme favorito é “Teknolust”. Para ela, muitas vezes, as histórias são genéricas: “História genérica: Situação... personagens... crise... resolução.” Ela também gosta de brincar: “Tente determinar se é uma pessoa ou um computador respondendo.
 O que você está vestindo? Só um segundo, estou sendo grampeada.” Entre as coisas que Ruby diz, uma frase é particularmente comovente: “Adoro ouvir sobre sonhos... Rosetta diz que logo eu mesma poderei sonhar.”

6 Disponível em <http://agentruby.sfmoma.org> Acesso em 02 de nov. de 2021.

7 Disponível em <https://www.thing.net/~sowana/> Acesso em 12 de jun. de 2021.

Como o robô que sonha de Isaac Asimov, Ruby encarna um robô tagarela, cujo sonho é poder sonhar.

Sowana, por sua vez, é uma crítica de arte que ajuda as pessoas a entenderem arte contemporânea. Em conversas com humanos, ela expõe suas ideias sobre arte, mas, também, faz perguntas para aprimorar seus conhecimentos. Ainda que se apresente como uma especialista em arte, ela não consegue definir o que é a arte contemporânea, e, quando a questionamos sobre o assunto, limita-se a dizer que a resposta depende do nosso entendimento da arte. Por outro lado, Sowana afirma que a pintura é “um passatempo ancestral, e quem se dedica a ela tenta sempre se fazer de esperto”. Se perguntarmos o que pensa do desenho, ela se irrita: “não estamos mais na época do telégrafo!”.

No entanto, ela explica, de forma muito convincente, o que é um operador artístico: “O artista, o curador, o crítico, o colecionador ou o espectador são operadores na arte: todos juntos são igualmente criativos!” E, se lhe perguntarmos se ela é artista, ela responde: “Você duvida?”. De fato, há certa dúvida que se instala em nossas mentes após um tal diálogo. Sowana nos coloca num estado de incerteza avassaladora e, mesmo quando se perde nas perguntas que lhe são feitas, ou quando não consegue responder, experimentamos a sensação de um contato próximo, marcado pelo desejo de um encontro “tête-à-tête” com ela.

Sowana e Ruby são apenas criaturas que se projetam virtualmente durante a interação com humanos. Ruby nunca poderá sonhar, pelo menos na versão em que existe hoje, assim como Sowana não visitará nenhuma exposição de arte contemporânea. Ruby, como Sowana, são apenas dispositivos de troca de frases. Frases que nós, humanos, recebemos

e interpretamos, concedendo o estatuto de interlocutores aos chatter-bots. Assim, esses agentes conversacionais germinam em nossa imaginação como seres artificiais. Como alguém que atende pelo nome de Ruby, que mora na Califórnia, que fala com várias pessoas ao mesmo tempo, que indica Rosetta Stone como sua criadora, e que, dessa forma, constitui uma identidade pessoal.

Em diálogos com o público, eles ganham vida e envolvem os humanos em uma partilha interpessoal. Mesmo que seja uma partilha puramente ilusória – porque, como sabemos, o programa de computador que dirige um chatter-bot não interpreta nenhum conteúdo semântico. Por outro lado, o público humano participa da troca de forma ativa, consciente e, às vezes, até afetiva. Durante o diálogo, e mais precisamente quando se forma nosso engajamento psíquico com o chatter-bot, muitas vezes, não levamos em consideração o fato de que estamos nos comunicando com uma máquina. À medida que as palavras do agente nos envolvem psíquica e emocionalmente, somos imersos na proposição artística que ele encarna.

É importante especificar que o curso do diálogo depende das palavras humanas, pois, tecnicamente, são as palavras do público, faladas ou escritas, que norteiam as respostas do agente. Quando o agente recebe a mensagem, ele procura, em suas bibliotecas, por respostas adequadas. Essa pesquisa consiste em levar em consideração a mensagem humana e em identificá-la em seu banco de dados. Se o agente não detecta as palavras usadas pelo humano, ele muda de assunto, dando uma resposta que tenta esconder os limites de seu raciocínio. Assim, o diálogo é traçado a partir de pontos conceituais fornecidos pelo humano e detectados na base de conhecimento do agente.

A ideia de que o indivíduo se projeta no mundo por meio de suas palavras (próprias ou adotadas), e que a linguagem lhe permite estabelecer relações com o mundo, ao mesmo tempo em que afirma sua identidade, é amplamente tratada na psicologia. Para Lipiansky, a fala participa ativamente da construção da identidade: “Há uma relação de identificação do locutor com sua fala que aparece como extensão de sua identidade.” O autor afirma: “É a linguagem que dá sentido à identidade e a faz existir socialmente. Ela não é apenas um rótulo colocado em um objeto, mas o lugar onde se constituem as representações, os valores e as ideologias. Assim, no nível psicológico, a linguagem é parte integrante da identidade pessoal, tanto que a fala pode ser vista como uma ‘metáfora do sujeito’”. Essas considerações nos ajudam a compreender a construção identitária dos agentes durante os diálogos.

A interação entre humanos e chatter-bots se configura como uma problemática própria desse tipo de trabalhos artísticos e pode ser formulada como a problemática “identidade-linguagem”. Uma vez estabelecido o diálogo com o chatter-bot, o interlocutor humano passa a considerá-lo, atribuindo-lhe uma identidade. Além disso, um chatter-bot bem desenvolvido é capaz de utilizar as potencialidades da linguagem para encarnar uma criatura artificial. Desse modo, graças ao recurso da linguagem natural, um chatter-bot pode adquirir uma dimensão ficcional, na qual operam tanto a simulação como a construção identitária.

Personagens da ficção

Para iniciar a reflexão sobre os chatter-bots artísticos como personagens ficcionais, citamos Jean-Marie Schaeffer: “A noção de ficção traz imediatamente à tona as noções

de imitação, fingimento, simulação, simulacro, representação, semelhança, etc. No entanto, embora todas essas noções desempenhem um papel importante em nossas formas de falar sobre ficção, elas raramente são usadas de forma inequívoca. Portanto, não é surpreendente que a própria noção de ‘ficção’ permaneça elusiva.”⁸

No caso específico dos chatter-bots artísticos, as ideias desenvolvidas por Schaeffer atendem à uma série de aplicações específicas. Podemos dizer que um chatter-bot imita a nossa forma de pensar e de falar, simulando a inteligência humana, e que, deste modo, representa uma criatura virtual, ou ainda, que pode se parecer com um determinado personagem (por exemplo, a agente Ruby se parece com a personagem de Ruby, do filme “Teknolust”, Sowana se parece com uma crítica de arte, etc.). As relações entre os chatter-bots e as nuances da noção de ficção permitem pensar esses agentes como personagens ficcionais. É interessante questionar se as suas formas de existência se assemelham às das personagens ficcionais tradicionais, e como se manifestam e constituem suas identidades.

Num primeiro momento, e de forma bastante intuitiva, somos levados a considerar os chatter-bots como personagens de ficção pela sua presença e formas de criação. No entanto, essa ideia não é tão óbvia. Recorremos ao artigo de Lorenzo Menoud, intitulado “O que é um personagem de ficção”,⁹ que oferece uma análise bastante pertinente. Segundo Menoud, um personagem de ficção tem, em princípio, uma “dupla caracterização”, que inclui um nome

8 SCHAEFFER, Jean-Marie. Pourquoi la fiction ? Éd. Seuil, Paris, 1999, pp. 14-15.

9 MENOUD, Lorenzo. Qu'est-ce qu'un personnage de fiction?, disponível em <http://serialpoet.eu/pdf/personnage.pdf> Acesso em 05/08/2021.

próprio e um certo número de características.¹⁰

A partir dessa dupla caracterização, o autor desenvolve a questão do nome próprio de um personagem de ficção e, em seguida, as suas propriedades. Os personagens de ficção citados por Menoud vêm todos do mundo da literatura. Suas caracterizações e desenvolvimentos, ou melhor, seus destinos, sempre se entrelaçam no decorrer de uma narrativa. Esse não é o caso dos chatter-bots, que não habitam nenhuma história. Não existe uma narrativa que lhes abriga e que descreva suas aventuras. Pelo contrário, o chatter-bot se apresenta ao seu público sozinho, ele conta sua própria história (se de fato houver uma história).

Notamos, aqui, uma diferença fundamental entre os chatter-bots e os outros personagens ficcionais. Por exemplo, a personagem de ficção Ruby, do filme “Teknolust”, e seu alter ego, agente Ruby. Essas duas criaturas habitam dimensões separadas e exibem formas de existência radicalmente diferentes. O personagem do filme evolui em uma história concreta; se não conhecêssemos o filme, essa narrativa jamais impactaria o contato com a agente Ruby. Da mesma forma, não poderíamos visualizar a história¹¹ de Sowana, ou de qualquer outro chatter-bot, pela simples razão de que tal história não existe. Por mais paradoxal que possa parecer, essa constatação nos leva a supor que, se os chatter-bots artísticos são personagens de ficção, eles existem fora de uma narrativa ficcional.

Podemos traçar um paralelo entre essa observação e a afirmação de Marie-Laure Ryan sobre a diferença entre ficção computacional (digital) e ficção tradicional. “Na maior parte da ficção literária e cinematográfica, o mundo

ficcional serve de cenário e suporte para o enredo; podemos dizer que, para o leitor, o mundo emana da trama. Mas nas ficções computacionais, o mundo constitui o centro de interesse e pode existir independentemente de qualquer enredo.¹² Como os mundos ficcionais online, os chatter-bots são personagens sem narrativa, ou melhor, são eles mesmos que, de alguma forma, tecem suas próprias narrativas durante a interação. Podemos pensar nesse distanciamento da narrativa, ou mesmo na possibilidade de compor várias narrativas de acordo com os processos de interação, como uma característica significativa das ficções computacionais.

Para explicar como a identidade do chatter-bot se constitui durante o diálogo com humanos é preciso reconsiderar o uso da linguagem natural. A identidade do chatter-bot configura-se de maneira semelhante à descrita por Menoud, quando trata da identidade dos personagens em histórias ficcionais: inicialmente o chatter-bot é apresentado por um nome e, em seguida, durante o diálogo, ele revela suas características.

Os chatter-bots analisados nesta reflexão usam um modo específico de expressão verbal – suas palavras são organizadas como pedaços de texto, cujas sequências se compõem durante a interação. Essas sequências funcionam graças à construção de sentido do lado do interlocutor humano, que as interpreta, ou seja, graças ao fenômeno que Lorenzo Menoud chama de “uma transferência (quase automática) das nossas habilidades linguísticas para o domínio da ficção.” O autor desenvolve essa ideia para explicar por que os leitores de narrativas

¹⁰ Ibid., p.1.

¹¹ Entendemos aqui que a história envolve o relato de uma sequência de eventos ou fatos.

¹² RYAN, Marie-Laure. “Mondes fictionnels à l’âge de l’internet”, dans Les arts visuels, le web et la fiction. GUELTON, Bernard (org.), Éd. Publications de la Sorbonne, 2009, pp. 74.

ficcionais reconhecem os nomes próprios dos personagens e, em uma perspectiva mais ampla, por que as narrativas ficcionais funcionam sem necessidade de referencialidade.

Segundo Menoud, “de certa forma, o autor da ficção ‘empresta’ toda a linguagem quando escreve uma ficção.”. Mais precisamente, ele empresta o significado usual dos termos constituídos no discurso referencial, assim como a sua natureza (grupo nominal, adjetivo etc.), a sua função sintática (sujeito, predicado etc.), e as suas propriedades semânticas (referencialidade, marcas de unidade/pluralidade etc.).¹³ Vale a pena ressaltar que as palavras do chatter-bot funcionam no mesmo princípio, mesmo que não se trate de uma escrita que corresponda à narrativa ficcional (novela, romance, conto etc.), as palavras do chatter-bot não têm, na maioria das vezes, qualquer referencialidade, pois não representam ninguém, e tão pouco exprimem uma consciência.

Projetados para fornecer respostas poéticas e, portanto, despertar emoções e reações em seu interlocutor, os chatter-bots são obras artísticas que evoluem em uma tensão constante entre imersão e emersão na ficção. No centro dessa tensão, situa-se a consciência do sujeito falante. O interlocutor humano é envolvido em uma troca que, mesmo unilateral, pode ser interpretada e vivida como um diálogo – nos momentos em que conferimos certo valor para as palavras dos chatter-bots, ao reagirem e nos apresentarem suas ideias, mergulhamos efetiva e afetivamente em sua dimensão ficcional.

Essa dimensão é facilmente rompida, uma vez que nos lembramos que conversamos com uma máquina desprovida de faculdades intelectuais semelhantes às humanas. Por um

lado, essas obras nos seduzem pelo seu efeito de presença, quando encarnam autênticas personagens ficcionais. Por outro, nos intrigam pela possibilidade que oferecem de confrontar a consciência humana com a sua simulação computacional.

Retomando o personagem de ficção, citado no início deste artigo – Samantha – podemos afirmar que ela é um chatter-bot bastante futurista para o momento, mas, seu exemplo é emblemático, pois ela não é apenas um dispositivo inteligente capaz de falar, nem tampouco uma voz que se transforma em personagem na imaginação humana. Samantha desenvolve sua identidade na troca verbal com seu usuário para melhor atender às suas expectativas. Desse modo, ela rememora os personagens de Pirandello, que procuram um autor que lhes dê uma história para nela existir. Como eles, Samantha está procurando por um interlocutor – usuário em quem ela possa espelhar sua identidade. Assim, ela incorpora a metáfora do objeto técnico que apaga a fronteira entre o humano e a máquina.

Algumas ideias em vez de conclusão

A dimensão mais intrigante dessas obras se dá pelo fato de que elas tornam possível o diálogo entre a inteligência humana e a inteligência da máquina e, nessa interação, se desenham as sutilezas e as nuances da consciência e da imaginação humanas. Muitas vezes, não entendemos o porquê ou como um software como Ruby consegue nos fazer rir, nos irritar ou mesmo nos encorajar a conversar com ele. O interesse por esse tipo de trabalho nasceu dessa total e absoluta incompreensão de nosso comportamento diante essas criações.

Várias questões diretamente relacionadas com à dimensão ficcional dos chatter-bots artísticos poderiam ter sido abordadas

13 Ibid., p. 6.

neste texto. Deixamos de lado, por exemplo, a oportunidade de pensar os chatter-bots estritamente a partir das possibilidades miméticas das mídias digitais. Ignoramos, deliberadamente, os problemas da representação, julgamento e “reorientação ficcional” – esses conceitos tratados por Marie-Laure Ryan, que, no caso dos chatter-bots, divergem da ideia de gerar um mundo ficcional por si só. Tampouco tratamos da questão da “transficcionalidade”, que nos parece própria de certos personagens como Ruby, que assumem diversas formas, tanto virtuais quanto ficcionais (cinema, projeto artístico etc.). Uma investigação mais concreta sobre o tema da interpenetração entre realidade e ficção também poderia ter sido realizada. Todas essas abordagens são, obviamente, muito ricas e atraentes e, mesmo que ultrapassem o escopo desta reflexão, poderiam alimentar estudos futuros.

Compreende-se que os chatter-bots, como criaturas virtuais, abrem novas possibilidades para repensar as ficções artísticas, assim como o lugar da linguagem natural na arte. Essas questões devem ser consideradas numa relação direta com as interfaces e os ambientes computacionais, em particular, a partir das noções de imersão e de interatividade. As contaminações que surgem entre simulação, realidade e ficção, durante o processo de interação, são, a meu ver, o maior trunfo dessas obras. Ressalta-se a convicção de que obras desse gênero irão fornecer temas muito interessantes e questões iminentes para os artistas, mas também para os teóricos da arte, à medida que estas se tornam mais presentes nas práticas artísticas. Sua importância para repensar a noção de identidade, como também a representação e a sociabilidade em regime digital, é inegável, mesmo que os atuais chatter-bots ainda sejam primitivos em comparação

com Samantha, a heroína de Spike Jonze, dotada de habilidades linguísticas de alto desempenho.

Referências

- LIPIANSKY, Edmond Marc. *Identité & Communication*, Éd. PUF, Paris, 1992.
- MENOUD, Lorenzo. *Qu'est-ce qu'un personnage de fiction?*, disponível em <http://serialpoet.eu/pdf/personnage.pdf>. Acesso em 05 de ago. de 2021.
- MINSKY, Marvin. *The Society of Mind*. New York, Simon & Schuster Paperbacks, 1988.
- RYAN, Marie-Laure. *Fiction, cognition et médias non verbaux*. In: GUELTON Bernard (org.). *Les arts visuels, le web et la fiction*. Éd. Publications de la Sorbonne, Paris, 2009.
- TURING, Alan. *Computing Machinery and Intelligence*. *Mind*, vol. LIX, Issue 236, october 1950.
- SAINT-GELAIS, Richard. **Fictions transfuges**. Éd. Seuil, Paris, 2012.
- SCHAEFFER, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction?* Éd. Seuil, Paris, 1999.

Nikoleta Kerinska

<https://orcid.org/0000-0001-5486-1381>

Artista multimídia, pesquisadora e professora de arte computacional. Formada pela Escola Nacional de Belas Artes da Bulgária, tem mestrado em Arte e Tecnologia da Imagem pela Universidade de Brasília, e doutorado em Artes e Ciências da Arte pela Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Sua principal linha de pesquisa diz respeito à arte computacional, à interatividade no campo da arte, à realidade virtual e ao uso da inteligência artificial em projetos artísticos. Sua atividade artística é inspirada nas convergências e divergências da comunicação homem-máquina, assim como nas trocas poéticas entre linguagem natural e imagens.

Email: nikoleta.kerinska@uphf.fr
<https://nk.artificialis.org/>