
Recursos estilísticos para a caracterização de personagens no cinema: análise da condição de David, em *A.I.: Inteligência Artificial*.¹

Carolina de Souza VERRI²
Rodrigo Cássio de OLIVEIRA³
Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Neste artigo abordamos estilo e narrativa no filme *A.I.: Inteligência Artificial* (2001), dirigido por Steven Spielberg, a fim de relacionar o texto narrativo a uma análise específica de seus aspectos estilísticos, de modo a compreender como o diretor faz uso do estilo para mostrar as transformações do personagem na evolução da narrativa. Desse modo, distinguimos duas diferentes condições de David, a primeira criança robô e também a primeira inteligência artificial capaz de experimentar emoções quando ativada. Essas duas condições são mostradas na *mise en scène*. Observamos que a motivação composicional enquadra David em formas circulares e em reflexos que fragmentam ou sobrepõe sua imagem a outras. Portanto, os elementos estilísticos que compõem a forma do filme contribuem para o significado implícito de sua jornada como um ser angelical.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; análise fílmica; estilo; ficção científica.

Introdução

A.I.: Inteligência Artificial (2001) é um projeto original de Stanley Kubrick baseado no conto *Superbrinquedos Duram o Verão Todo*, de Brian Aldiss. O roteiro do filme foi escrito de forma colaborativa entre o autor do livro, o próprio Kubrick, Ian Watson e o diretor que efetivamente dirigiu a obra, Steven Spielberg. Embora Kubrick tenha falecido antes de realizar o projeto, podemos notar traços autorais do diretor no filme, uma vez que a relação entre humanos e inteligências artificiais é um tema relevante em sua filmografia: “Kubrick estava convencido de que um dia a inteligência artificial tomaria conta do mundo e de que a humanidade seria superada.” (ALDISS, 2001, p. 15).

O tema é igualmente presente na filmografia de Steven Spielberg, cujo trabalho Kubrick admirava: “Talvez admirasse a forma como *E.T.* foi filmado, com a câmera na altura da cintura, numa simulação da visão de uma criança, assim como parte de *O*

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em mídia e cultura da UFG-GO, email: carolsverri@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Doutor em Estética e Filosofia da Arte pela Universidade Federal de Minas Gerais. Professor do PPG de Comunicação da Universidade Federal de Goiás, email: rodrigocassio@ufg.br

iluminado foi filmada” (ALDISS, 2011, p.14). Spielberg aceitou dirigir o projeto após a morte de Kubrick, utilizando-se de recursos narrativos característicos de seu estilo.

A.I.: *Inteligência Artificial* trata das relações entre humanos e robôs em uma sociedade cuja escassez de recursos naturais exigiu maior controle de natalidade. Com o decréscimo populacional, os robôs - chamados de mecas - começam a desempenhar funções em diversos setores, desde as menos especializadas até as mais complexas, atuando até mesmo como babás ou garotos de programa.

A criação de uma inteligência artificial capaz de amar é o ponto de partida da narrativa. Essa inteligência é figurada pelo protagonista David, um robô concebido a partir de uma programação de ativação irreversível. Nesse passo, o filme levanta questões sobre a relação entre criador (cientista) e criatura (robô/meca) e sobre a forma como os humanos recebem a nova tecnologia. Seriam os humanos capazes de amar os robôs? A jornada de David é apresentada como a busca pelo pertencimento à cultura humana e por ser amado genuinamente, o que o leva a experimentar emoções negativas - de medo, inveja, ciúmes - mas também positivas - compaixão e fidelidade - conforme o planejamento da sua programação inicial.

O protagonista David é exposto em duas condições: antes de ser ativado e depois de sê-lo. Essa distinção é vista na *mise en scène*, ou seja, nos elementos visuais escolhidos pelo diretor para compor os quadros do filme em que David aparece. Ela abrange, segundo Bordwell (2008, p. 33), cenários, figurinos, iluminação, enquadramento, movimentos de câmera, atuação e movimentação dos atores na cena.

Dado o sistema convencionado, as escolhas de seus elementos dão forma ao filme e mostram as particularidades do estilo da direção da *mise en scène*, tornando-a “um veículo de significado abstrato: se Sartre mostrou que todo estilo esconde uma metafísica, então, é possível extrair de Hawks e Hitchcock uma verdadeira e profunda reflexão sobre as relações humanas” (BORDWELL, 2008, p.34).

No sistema de narrativa clássico, as escolhas estilísticas não são meramente estéticas. Elas são governadas pelas convenções da linguagem do cinema e devem ser coesas tanto com as convenções extrínsecas ao filme como com as intrínsecas. As convenções de estilo extrínsecas estão relacionadas às tendências culturais e cinematográficas como às normas de montagem, ritmo e continuidade, à trilha sonora em acordo com o tom emocional ou às normas de atuação. Já as intrínsecas se originam no próprio filme e revelam o estilo do diretor pelas escolhas de enquadramento e

composição, de movimentação de câmera, de iluminação e de cenário e figurino. (BORDWELL; THOMPSON, 2008)

Dentre as características do estilo de Spielberg destaca-se a predominância de planos mais abertos, confiando para o espectador o papel de selecionar o que e quem olhar. No filme *A.I. Inteligência Artificial*, o diretor utiliza dos enquadramentos nos planos abertos como recurso de caracterização do protagonista David, com o uso estilizado de elementos circulares.

Expoente do cinema Hollywoodiano, Spielberg prioriza em suas obras as convenções do cinema de narrativa clássica, que são aquelas que podem ser reconhecidas de forma intuitiva e de fácil compreensão, baseadas em normas extrínsecas de causalidade e unidade, cuja configuração espacial - tanto do cenário quanto da montagem dos planos - é motivada pelo realismo (BORDWELL, 1985, p. 156 - 157).

Nesse artigo, mais particularmente, estudamos a composição visual de planos e enquadramentos do filme *A.I.: Inteligência Artificial* por meio de seleção e análise de exemplos do uso estilizado de objetos cênicos, destacando as funções adquiridas pelo enquadramento na caracterização do protagonista como um personagem de traços angelicais, a fim de compreender como essa caracterização ajudou a definir a sua jornada de herói na narrativa do filme, diferenciando o protagonista de suas outras versões.

Como método, então, analisamos os planos e enquadramentos de duas sequências referentes ao momento narrativo da crise. Em narratologia, a crise pode ser definida como a situação em que o protagonista é confrontado com a necessidade de tomar decisões definitivas para a consumação da trama, o que encaminha resoluções para o problema narrativo central e antecipa o clímax (MCKEE, 2006). As duas sequências em análise foram escolhidas por mostrarem as duas condições de David (ativado/não ativado) frente a frente. Após a análise de planos da crise narrativa, analisamos outros planos adicionais para ponderar se os objetos cênicos que cumprem função narrativa aparecem reiteradamente na obra, bem como se a função que eles cumprem é variável ou fixa.

Recursos estilístico no cinema de narrativa clássica

Segundo Bordwell (2008), há uma tradição teórica nas investigações sobre o estilo no cinema que se concentra em lidar com duas amplas questões sobre os filmes: “que padrões de continuidade e mudança estilística são significativos? Como esses padrões podem ser explicados?” (BORDWELL, 2008, p. 18). Tais perguntas podem ser

desdobradas a depender do objeto da pesquisa, levando à investigação do estilo relacionado ao autor, às condições técnicas e modos de produção, ao contexto cultural e/ou às contribuições do estilo para a narrativa:

Um recurso estilístico desempenha um papel no desenvolvimento formal do filme como um todo. Em vez de destacar uma técnica e localizar um inventor para ela, o historiador do estilo pode ficar atento à modificação das funções do recurso ao longo de um filme (BORDWELL, 2008, p. 207).

Para analisar devidamente qual papel os aspectos estilísticos desempenham na forma do filme é preciso observar ainda a estrutura narrativa da obra. Thompson (1988) sugere o neoformalismo como uma abordagem de análise embasada em conceitos oriundos dos estudos formalistas russos, como *fábula* - relativo ao enredo, à ordem dos eventos da história - e *syuzhet* - relativo à ordem que os eventos da *fábula* são mostrados na tela. Tais conceitos contribuem para que o analista focalize a dupla temporalidade do filme, facilitando a distinção entre os acontecimentos relatados (*fábula*) e a forma que são contados (*syuzhet*). Isso permite também a formulação de hipóteses a respeito da motivação do diretor para manipulação dos recursos estilísticos: “a análise neoformalista pode mostrar de que maneira as convenções são usadas como dispositivos formais para guiar nossa percepção do filme” (THOMPSON, 1988, p. 51, tradução nossa).⁴

A flexibilidade da metodologia baseada em uma abordagem neoformalista está no fato de que esta se propõe antes como um modo de aproximação aos filmes, e não como um modo específico de proceder na análise propriamente dita. Em outras palavras, é uma abordagem capaz de permitir que cada filme levante suas próprias questões:

Ao assumir uma abordagem geral que dita a modificação ou a mudança completa do método para cada nova análise, a crítica cinematográfica neoformalista evita o problema inerente ao método típico de autoconfirmação. Ela não presume que o teste abriga um padrão fixo que o analista procura e encontra. Afinal, se assumirmos desde o início que o texto contém algo, é provável que o encontremos. (THOMPSON, 1988, p. 6, tradução nossa)⁵

Essa abordagem está na decomposição do filme em partes para que sejam remontadas, permitindo o processo de “desfamiliarizar-lo mais do que teria sido na sua primeira aparição” (THOMPSON, 1988, p.51, tradução nossa).⁶ O conceito oriundo

⁴ Do original: neoformalist analysis can show how the conventions themselves are used as formal devices to guide our perception of the film.

⁵ Do original: By assuming an overall approach that dictates modification or complete change of method for each new analysis, neoformalist film criticism avoids the problem inherent in the typical self-confirming method. It does not assume that the test harbors a fixed pattern which the analyst goes in and finds. After all, if we assume at the outset that the text contains something, we are likely to find it.

⁶ Do original: to defamiliarize it more than it would have been on its first appearance.

dos formalistas russos explica o propósito da arte, de desautomatizar e expandir a percepção de quem entra em contato com ela: “Arte se encaixa na gama de coisas que é feita para recreação - para re-criar um senso de atualização e tocar no que está corroído pelas tarefas habituais e as amarras da existência prática.” (THOMPSON, 1988, p. 9)⁷. Assim como a arte contribui para desfamiliarização da vida cotidiana, decompor o filme em partes e remontá-lo pode expandir a percepção do analista sobre o que motivou a escolha dos elementos estilísticos.

Thompson (1988) descreve quatro tipos de motivações para as escolhas estilísticas, que são também exemplificadas por David Bordwell (2005), em especial quando analisa o modelo da narrativa clássica hollywoodiana. O modelo transcende o sentido cronológico de 'cinema clássico' e se revela importante como explicação da estrutura dos filmes narrativos ainda no presente.

As motivações estilísticas citadas por Bordwell (2005) e Thompson (1988) são: 1) composicional, em que os elementos estilísticos causam os próximos eventos 2) realista, quando os elementos são justificados pela verossimilhança da diegese 3) intertextual, elementos justificados pelas convenções do sistema narrativo ou de gênero⁸ e 4) artística, quando um elemento pode ser justificado por chamar atenção para o próprio sistema de arte que opera (THOMPSON, 1988, p. 15-28).

Com base em tais motivações, o analista pode avaliar os significados denotativos (mais literais e diretos) e os conotativos (interpretações e associações subjetivas). Eles são categorizados em quatro níveis: referencial e explícito (denotativo) e implícito e sintomático (conotativos) (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 60-63).

O significado referencial é o nível mais básico e é visto pela maneira que o filme se refere ao mundo real ou aos eventos da narrativa, ele apresenta informações objetivas na *mise en scène*. Essas informações servem como base para o segundo nível, de significação explícito, ligado aos significados dos recursos estilísticos que demanda interpretação por parte do espectador. Mesmo que envolvam interpretação, os elementos estilísticos são comunicados de forma ainda evidente, sem demandar muita análise por parte do espectador.

⁷ Do original: Art fits into the class of things that people do for recreation - to “re-create” a sense of freshness or play eroded by habitual tasks and the strains of practical existence.

⁸ Por mais que o gênero tenha influência sobre a estilística do filme, ele diz mais respeito à fábula, ao tema da história, do que ao estilo do diretor (VANOYE, GOLIOT-LÉTÉ, 2009, p.66). Evidência disso é que o estilo de um diretor pode ser visto em filmes de diferentes gêneros, como no caso de Steven Spielberg, cuja filmografia abrange filmes de ficção científica, musicais, dramas, fantasias e comédias.

Já o terceiro, o implícito, exige interpretação mais profunda e está ligado ao sentido conotativo, àquilo que o espectador infere dos significados referencial e explícito. Já o quarto, o sintomático, está associado a implicações ocultas que podem revelar questões sociais, culturais e ideológicas ocultas, mesmo que não sejam da intenção da obra. Como tratamos da análise dos elementos estilísticos do filme, não adentraremos no quarto nível.

Seguindo os métodos de análise estilística propostos por Bordwell (2013) e Thompson (1988), uma narrativa pode ser analisada considerando-se a ordem dos eventos da história (fábula/enredo) ou a ordem em que os eventos são apresentados pelo filme (*shyuzhet*/trama). No caso da análise fílmica, em que o texto narratológico é mostrado pelo “conjunto de sequências cinematográficas” (KAEL, 2021, p. 27-28), a distinção auxilia na análise estilística dos elementos da *syuzhet* para que possamos compreender melhor a fábula e aprofundar nos níveis de significação da forma do filme.

Sobre a fábula da estrutura clássica, Bordwell (1986) aponta três princípios básicos - tempo, espaço e unidade – que operam em uma relação causal gerando a cadeia de eventos: “a causalidade é o princípio unificador primário” (BORDWELL, 1986, p. 280). A causa inicial é denominada por Robert McKee (2006) de incidente incitante e é responsável por determinar um objeto de desejo consciente para o protagonista (MCKEE, 2006, p. 183).

Os eventos narrativos vão gerando complicações progressivas até o momento da crise, quando o protagonista precisa tomar uma decisão fundamental para resolver os conflitos da trama: “esse dilema confronta o protagonista, que, [...] deve tomar uma decisão de fazer uma ou outra ação, em uma última tentativa para alcançar seu Objeto de Desejo.” (MCKEE, 2006, p. 289).

Como os eventos relativos a cada momento da estrutura (incidente incitante, complicações progressivas, crise) são mostrados pelo filme é uma decisão do diretor e conecta o espectador diretamente com a história. Mesmo que as convenções narrativas limitem a margem de ação dos diretores na tomada de decisões, as suas escolhas são capazes de distinguir traços estilísticos, o que explica, entre outras coisas, a importância que a noção de autoria teve para o pensamento sobre o cinema durante grande parte do século XX (BUSCOMBE, 2005).

Na nossa análise estilística vamos decompor as duas sequências referentes ao momento da crise da narrativa, identificando as convenções de estilo selecionadas a fim de identificar como contribuíram para a caracterização do protagonista em duas condições (ativado/ não ativado).

É importante mencionar, ainda, que, na medida em que nos detivermos na análise dos planos e enquadramentos com base na fundamentação teórica exposta acima, traremos à tona elementos da linguagem cinematográfica que podem ser considerados partes constitutivas da *mise en scène* de *A.I.: Inteligência Artificial*. Referimo-nos em especial aos objetos de cena e à iluminação, bem como, em menor medida, ao movimento dos atores dentro dos planos - todos aspectos da encenação da obra que não poderiam ser negligenciados no tipo de análise estilística que praticamos neste trabalho. Desse modo, mantemo-nos coerentes com a perspectiva de estudos defendida pelos autores que estão nessa fundamentação, uma vez que, tanto para Bordwell como para Thompson, o estudo estilístico do cinema implica em compreender as propriedades formais que se expressam nas obras em todos os seus componentes intrínsecos dados à apreciação concentrada do espectador.

Análise estilística e principais resultados

Durante a crise de *A.I.: Inteligência Artificial*, a condição do protagonista - criança/único - é colocada em suspensão e será confirmada no clímax, quando ele, de fato, se torna o único dos mecas de sua geração. Tanto a suspensão quanto o retorno à condição de ser único não é declarada por nenhum dos personagens e sim mostrada através das escolhas estilísticas do diretor.

Para identificá-las, escolhemos as duas sequências a seguir: 1) quando David encontra com seu criador e 2) quando David conhece suas outras versões. Nelas, foram encontrados planos e enquadramentos que apresentam formas circulares, imagens refletidas e fragmentadas. Assim, a investigação visa compreender a contribuição das escolhas estilísticas para a caracterização da mudança do personagem durante os eventos do filme, cuja estrutura formal segue a estrutura narrativa clássica.

Após ser abandonado pela família escolhida para testar o protótipo, David parte em busca da fada azul. A citação direta ao texto de Pinóquio refere-se ao fato de que o protagonista acredita que poderá retornar à mãe caso seja transformado em um

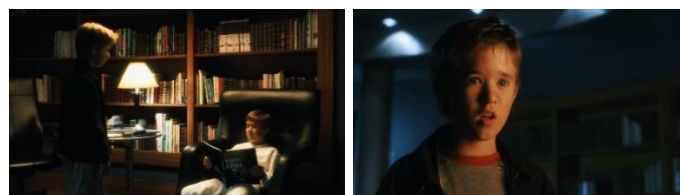
menino de verdade. No entanto, a jornada em busca da fada azul o leva ao encontro com seu criador e com suas outras versões, sendo possível confirmar as diferenças pretendidas pelas escolhas estilísticas.

Ao se deparar com suas outras versões, David deve tomar uma decisão: se continua a perseguir seu objetivo maior - ser amado pela mãe, ou se desiste do plano conformando-se com a sua condição de produto serial da indústria avançada de robôs. Observamos aí uma suspensão da sua condição, que só será resolvida no final do terceiro ato, com o clímax, que é “um valor mudado em sua carga máxima que é absoluto e irreversível” (MCKEE, 2006, p.293).

Mesmo que seja suspensa, a *mise en scène* mostra diferenças entre as duas condições. Observamos que a iluminação é motivada pela distinção entre os dois, já que quando conhece sua versão, a luz sobre ele é em tom quente e sobre a forma não ativada, em tom frio (ver figura 1 e 2). Mesmo quando se dá conta de que não é único e resolve matar sua outra versão (ver figura 3), o tom de sua pele continua iluminado pela luz de tom quente, mas sombria, diferenciando-o do robô em tom frio.

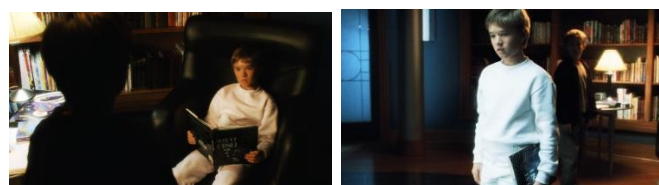
A luz fria reflete de forma não realista a roupa branca do meca, ressaltando a distinção das duas condições. Temos aí uma motivação artística que chama a atenção para a estética pretendida pelo filme. Além da luz, o aspecto dos realces da imagem está difuso, conferindo certa aura ao robô, diferente de David, que apresenta aspectos realistas.

Figura 1 - David encontra sua outra versão



fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Figura 2 - Diferenças estilísticas na iluminação



fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

No momento em que rejeita e destrói sua condição não ativada (ver figura 3), David é enquadrado em *contra-plongée* embaixo de um lustre circular fragmentado (ver figura 8). A revolta com a própria condição é ilustrada pelo significado implícito da aureola descontinuada.

Figura 3 - Enquadramento da aréola descontinuada



fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

Depois de quebrar a outra versão, David conhece o professor Hobby, seu criador (ver figura 4). O professor o pega no colo como um boneco e não como uma criança. A encenação nos lembra de Pinóquio, pela passagem em que Gepeto manuseia o boneco. Aqui vemos também o lustre redondo e fragmentado, que é um objeto de cena importante para a caracterização do personagem.

O professor coloca David na cadeira e ambos são enquadrados numa sequência de plano e contra plano em *over the shoulder* (ver figura 4). Assim que começa a explicar que antes de David existir os robôs não sonhavam, o professor gira a cadeira. Sem nenhuma mudança no ângulo da câmera, vemos, então, David. O movimento da cadeira é ressaltado na banda sonora, chamando a atenção para a mudança de condição de David.

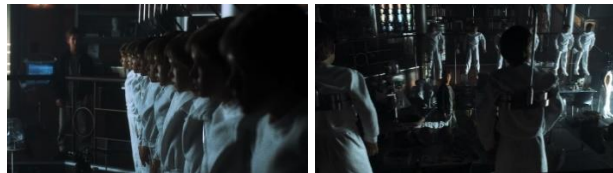
Figura 4 - O encontro com o criador, professor Hobby



fonte: A.I.: *Inteligência Artificial* (2001)

A segunda sequência analisada é marcada pela mudança de espaço. Na segunda sala da corporação, David vê a produção em série dos robôs (ver figura 5). Ele é colocado à esquerda do plano e os demais robôs são revelados pelo movimento de travelling assemelhando o quadro aos enquadramentos do primeiro ato que fragmentam sua imagem (ver figura 10). O contraste entre as duas condições é visto também no momento em que confirma sua primeira memória, a imagem da estátua da corporação (ver figura 6). O enquadramento sobrepõe David à a carcaça de um dos robôs mostrando-o através de um dos olhos e no outro os pés dos robôs não ativados. O contraste também é confirmado pela diferença na tonalidade da iluminação (quente e frio).

Figura 5 - Encontro com as demais versões



fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

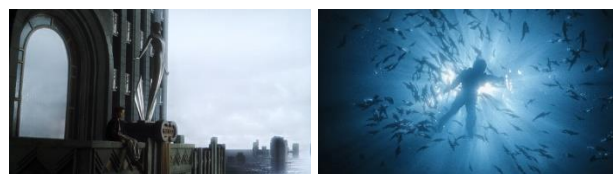
Figura 6 - Lembrança da origem



fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Depois de entender sua condição, David se senta no telhado do prédio e se joga ao mar (ver figura 7). Ele opta por submerge nas profundezas da água e vemos ele iluminado em contraluz (motivação realista) pelo sol envolto de peixes, possível referência a Pinóquio, finalizando a sequência da crise sem o clímax (resolução).

Figura 7 - Desfecho da crise



fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Em outras partes do filme vemos o uso estilizado das formas circulares cuja significação implícita está na sua caracterização como ser angelical (ver figura 8). Ainda na casa, vemos David enquadrado por entre a vidraça da porta, que fragmenta a sua imagem (ver figura 10).

Figura 8 - Enquadramento de David em formas circulares



fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Quando abandonado por Mônica, é mostrado seu reflexo no retrovisor circular do carro, do ponto de vista da Mônica (ver figura 8). Outro momento importante a ser descrito é o do sacrifício (ver figura 8), em que conhece Joe, um meca que o acompanha na jornada até a fada azul. Ambos são colocados em frente a uma forma circular e são julgados pelos humanos. Nesse momento, temos a redenção de David pelos humanos e, conseqüentemente, de Joe.

Figura 9 - Reflexos de David



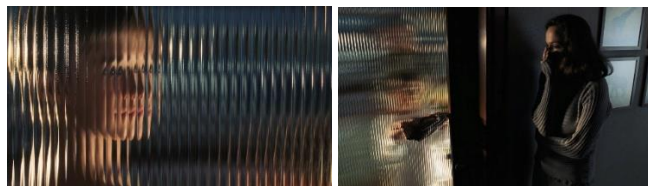
fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Sobre o uso dos reflexos durante diferentes momentos do filme, observamos que pode significar de forma implícita a busca inconsciente pela própria identidade (ver figura 9). Sua imagem aparece refletida no retrato do filho biológico do casal, quando começa a aprender sobre a realidade em que foi colocado; a vemos também no enfeite espelhado no formato da fada azul, quando conhece a história de pinóquio e descobre a possibilidade de se tornar um menino de verdade; ela aparece ainda como imagem refletida bem pequena no retrovisor do carro de Mônica, quando é abandonado; ou nos óculos do holograma de Einstein quando pede informação ao oráculo para chegar à fada azul; e também no rosto de Gigolô Joe, igualmente refletido de forma pequenina, quando David se joga do prédio no ato desesperado de redenção; e, por fim, quando o personagem é colocado no fundo do mar por Gigolô Joe, e sua imagem aparece sobreposta à da fada azul.

Cada um desses enquadramentos representa um momento diferente da jornada do protagonista. Desde o início da trama, em que um menino de verdade era espelhado, até o momento em sua imagem é sobreposta à da fada azul, David adquiriu conhecimento e provou-se digno de encontrar a imagem que buscava (ver figura 9).

É interessante observarmos que, no terceiro ato, marcado pela redenção e pelo resgate de David do fundo do mar, não encontramos mais a imagem do protagonista refletida em quaisquer superfícies, e inferimos pela significação implícita de que sua jornada se realiza e chega ao fim.

Figura 10 - Enquadramento fragmentado



fonte: *A.I.: Inteligência Artificial* (2001)

Já a forma fragmentada de David é vista no primeiro ato do filme, antes de o robô ser ativado por Mônica (ver figura 10). A representação estilística pode ser de motivação artística, mas também contribui para a significação do filme, servindo de referencial para que possamos comparar a forma não ativada às suas demais versões, conforme é enquadrado no segundo ato, durante a crise (ver figura 5). Além da comparação, a

fragmentação da imagem do robô nos remete a multiplicidade de suas versões em contraposição a subjetividade de sua forma ativada.

Considerações finais

O filme *A.I.: Inteligência Artificial* apresenta o tema da criação como intertexto, utilizando o gênero de ficção científica para discutir a relação entre criadores e criaturas, comum em mitologias de diferentes culturas. A discussão levanta questões éticas, morais e até religiosas ou metafísicas, indagando se criaturas podem alcançar o mesmo patamar de seus criadores. No caso de David, esse limiar é traçado pela habilidade de experienciar emoções e de sonhar.

A intertextualidade entre mitos e o gênero de ficção científica começa na literatura do século XX (OTERO, 1987) e é transposta para as telas com o advento do cinema como meio narrativo. A nova linguagem permite que o intertexto seja visto também pelas referências à iconografia dessas mitologias. Em particular, os recursos estilísticos para caracterização do protagonista em *A.I.: Inteligência Artificial* (2001) permitem a comparação com a mitologia cristã.

Observamos neste trabalho a caracterização do protagonista, o robô David, como uma figura angelical, enquadrado nos planos em que aparece em sua forma ativada por elementos circulares, como uma auréola em contraponto às outras versões do robô, não ativadas.

Pensado à luz da narrativa de *A.I.: Inteligência Artificial*, o recurso estilístico da auréola auxilia no estabelecimento de uma imagem de pureza para o protagonista, a qual é passível de ser interpretada como parte de uma modulação criativa da mitologia cristã que está presente na obra como um todo. A jornada de David é semelhante a uma *via crucis*, inclusive com uma passagem simbólica pelo purgatório, no circo tenebroso em que robôs são destruídos para o entretenimento bárbaro dos humanos que os perseguem - a referência implícita, aqui, é o inferno de Dante. A redenção do protagonista é igualmente marcada pelo imaginário cristão no poderoso gesto de orar para a fada azul com fé inabalável, por milhares de anos, até que finalmente David é resgatado pela geração mais avançada de inteligência artificial e celebrado como representante singular da sua própria era.

A busca de David pelo amor é uma busca pelo mais cristão dos afetos, e o direcionamento desse amor para a mãe é igualmente significativo para definir a tessitura cristã da estrutura narrativa. A sua condição de figura angelical deve ser lida nessa chave.

Sendo assim, *A.I.: Inteligência Artificial* acaba escapando de um modelo recorrente de filmes distópicos que optam pelo niilismo e pelo absurdo existencial. A jornada de David revela-se uma epopéia espiritual que superdimensiona o amor sentido pelo personagem no decorrer do filme, o que reforça a pureza das suas intenções e a bondade intrínseca aos seus atos. A sua caminhada para o amor é teleológica e não pode ser interrompida por nenhum empecilho. Desse modo, a ingenuidade do personagem nunca o atrapalha; pelo contrário, ela mobiliza a simpatia de outros personagens igualmente bons de coração, notadamente o Gigolô Joe, mentor arquetípico do obstinado garoto. A esperteza de Joe, adquirida com a experiência de ser um robô marginal no sistema de valores daquele mundo, é um contraponto à pureza de David que o complementa e impulsiona a seguir adiante.

Não seria exagero afirmar que a surpreendente espiritualidade de David (pois se trata de um robô) decorre de uma espécie de inspiração divina - a imagem icônica da empresa de tecnologia, primeira visão de que o garoto se recorda, remete-nos a um Cristo crucificado que opera como uma imagem pregnant cheia de simbolismos. O fundo cristão da história se confirma no desfecho, com a realização do amor maternal e a insinuação de um milagre: uma lágrima escorre no rosto de David, e ele, enfim, se humaniza. A conversão do anjo em humano conclui a jornada e corrobora o sentido dos planos que analisamos, nos quais a auréola do personagem é simulada pelos objetos de cena e destacada pelos ângulos e pela iluminação empregados por Spielberg. A *mise en scène* e o estilo, assim, são maneiras de comunicar visualmente o que a ação também comunica, evidenciando a convergência entre a narrativa e a forma do filme.

Toda a trajetória do personagem do filme nos mostra a trajetória espiritual, realizando o objetivo do criador de desenvolver um robô capaz de amar, de sonhar e de experienciar sentimentos e emoções, tornando-o único perante as outras versões. É o propósito de amar e ser amado pela mãe que faz com que o protagonista se movimente nos eventos da narrativa e adquira uma subjetividade própria, diferente das demais versões.

A partir do momento que é ativado, o enquadramento fragmentado não acontece mais. A busca pela organização de sua identidade é vista nos enquadramentos que sobrepõem a imagem de David aos reflexos das figuras que servem de referência para o amadurecimento do meca, auxiliando sua jornada de forma direta ou indireta. Logo os recursos estilísticos de motivação composicional e artística contribuem para que possamos não só diferenciar as duas condições, mas também compreender a jornada do protagonista e lembrarmos-nos de que o que o torna único é sua capacidade de aprender durante a realização do propósito programado.

REFERÊNCIAS

A.I.: Inteligência Artificial. Direção: Steven Spielberg. EUA: Amblin Entertainment Stanley Kubrick Productions, 2001. Disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/ai-artificial-intelligence/umc.cmc.5jdh6ll3416xbcstxusd6su93?action=play>

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

BAL, Mieke. **Narratologia**: introdução à teoria narrativa. Trad. Elizamari Rodrigues Becker. Florianópolis: Editora UFSC, 2021

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz**: a encenação no cinema. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas, SP: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Trad. Luís Carlos Borges. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David. “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”. Trad. Fernando Mascarello. in: RAMOS, Fernão Pessoa (org.) **Teoria contemporânea do cinema**, vol.2. São Paulo: Senac. p. 277-301).

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. 8th ed. Boston: McGraw Hill, 2008.

BUSCOMBE, Edward. Ideias de autoria. In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. v. 1. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MCKEE, Robert. **Story**: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Trad. Chico Marés. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

OTERO, Léo Godoy. **Introdução a uma História da Ficção Científica**. São Paulo: Lua Nova, 1987

THOMPSON, Kristin. **Breaking the Glass Armor**: Neoformalist film analysis. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1988.