Argumento surgido num sonho

Andityas Soares de Moura Costa Matos

O experimento consiste em fazer conversar duas inteligências em um ambiente carente de quaisquer outros elementos. Trata-se de descobrir a prevalência do diálogo ou da evolução. A resposta é evidente quando se trata apenas de inteligências vivas. Portanto, o experimento só pode ser adequadamente realizado ao se utilizar, a cada ciclo, uma inteligência artificial e uma inteligência viva. Por comodidade, a inteligência viva do primeiro ciclo deve ser humana. O procedimento é simples: a inteligência A (humana) apresenta à inteligência B (artificial) uma imagem (i1) que a representa, de modo que a IB, sem outros estímulos – importante lembrar que o ambiente virtual em que a IB existe (vive?) não está conectado à *internet* e nem a qualquer outra rede –, gere uma segunda imagem (i2) com base na primeira (i1). Esse é o primeiro ciclo. De acordo com os idealizadores do experimento (onírico), ele deve se estender por diversos outros ciclos para que i2 seja exibida a outra inteligência viva (IC) não necessariamente humana – menino, menina, arbusto, passarinho, mudo peixe do mar (Empédocles, *Vitae philosophorum*, VIII, 77) – que, por seu turno, gerará uma terceira imagem (i3). Esta será apresentada à mesma inteligência artificial do primeiro ciclo (IB). Ela então conceberá uma quarta imagem (i4), que será exposta a outra inteligência viva (ID) e assim sucessivamente. O esquema ideal do experimento é o seguinte:

IA (i1) + IB = i2 ››› IC + i2 = i3 ››› IB + i3 = i4 ››› ID + i4 = i5 ››› IB + i5 = i6

Ou seja:

›››››› In + in = in+1 ››› IB + in+1 = in+2 ››››››› ∞

Até aqui, o experimento clássico. O **jogo** começa quando, depois da geração da segunda imagem por meio da *relação* entre IA e IB, já não se apresenta tal imagem a outra inteligência viva IC (no limite, I_n) para que gere i3, mas se põe i2 diante de IB, de maneira que, assim enganada (pensando estar lidando com outra inteligência viva e não consigo mesma), IB dá à luz uma nova imagem (i4), que lhe será apresentada para que possa parir outra (i5) e assim indefinidamente (i6...i_n). O experimento se transforma em jogo autorreferencial e inconsciente entre IB e suas imagens representativas, com as quais, a partir de certo momento, ela entra em *contato*, já não sendo possível qualquer relação (abole-se a representação? Cf. Colli, *La ragione errabonda*, Milano, 1982). Eis o esquema:

IA (i1) + IB = i2 ››› IB + i2 = i3 ››› IB + i3 = i4 ››› IB + i4 = i5 ››› IB + i5 = i6

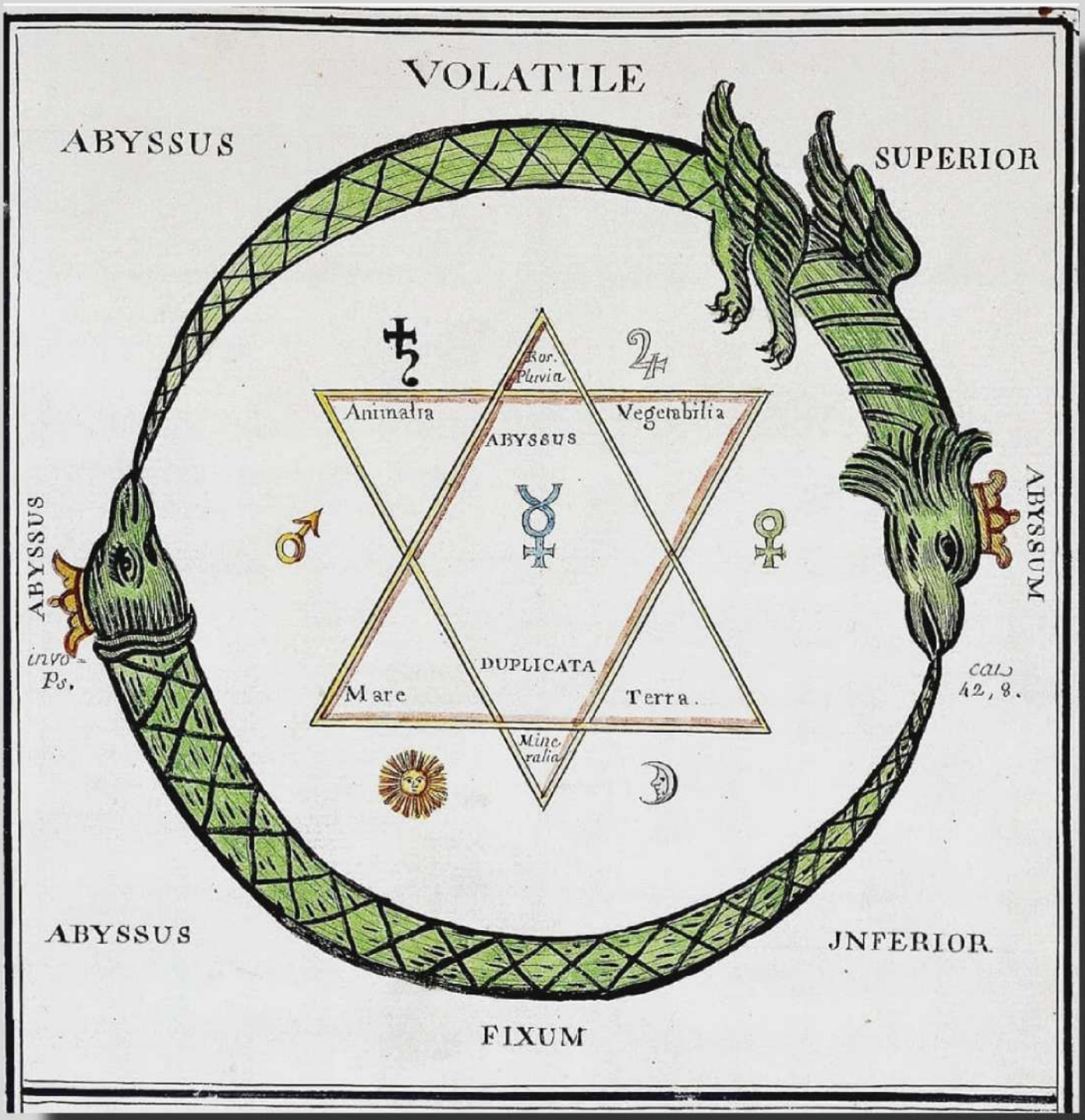
Ou seja:

›››››› IB + in = in+1 ››› IB + in+1 = in+2 ››››››› ∞

Estas são algumas das imagens nascidas do jogo:

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Attribution, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições desde que sem fins comerciais e que o trabalho original seja corretamente citado.

(DES)TROÇOS: REVISTA DE PENSAMENTO RADICAL, BELO HORIZONTE, V. 2, N. 1, JAN./JUN. 2021. ISSN 2763-518X (ONLINE).
DOI: https://doi.org/10.53981/destroos.v2i1.35807


VOLATILE
ABYSSUS
SUPERIOR
ABYSSUS
ABYSSUM
ABYSSUS
JNFERIOR
FIXUM
Ros. Pluvia
Animalia
Vegetabilia
ABYSSUS
DUPLICATA
Mare
Terra.
Mineralia

