



---

# Máquinas Inteligentes: A Construção de um Imaginário a partir do Cinema

Vinícius J. Pereira, FAU USP, Brasil  
viniciusjpereira@usp.br

Gil Barros, FAU USP, Brasil  
gil.barros@usp.br

## **PALAVRAS-CHAVE:**

Mitologia; cinema; imaginário; máquinas inteligentes; inteligência artificial.

## **RESUMO**

A presente pesquisa tem como objetivo se aproximar de um entendimento sobre o processo de formação do imaginário humano sobre a temática das máquinas inteligentes a partir de uma análise de longas metragens que abordam tal tema dentro do gênero de ficção-científica. A partir da seleção e análise de cartazes de filmes datados de 1921 a 2018, espera-se constituir um acervo visual que sintetize as formas de relação apresentadas entre a humanidade e suas máquinas inteligentes.

---

## Alegoria da Criação

Pode-se identificar a presença da mitologia no cotidiano humano como a “[...] busca da verdade, de sentido, e de significação, através dos tempos.» (CAMPBELL, 1990, pág. 16). Os mitos são apresentados como fontes imagéticas de preceitos morais e explicação de fenômenos naturais. Em um primeiro momento, tais histórias eram transmitidas por meio da oralidade e posteriormente ganharam materialidade por meio de obras de arte e registros escritos.

Como aponta Joseph Campbell (1990), as temáticas abordadas nos mitos se apresentam como alegorias atemporais em que deidades e figuras fantásticas representam relatos de situações onde são exploradas a virtude e a moral a fim de serem transmitidas às pessoas que ouviram tais relatos. Uma dessas alegorias, o criacionismo, trata do surgimento das coisas desde a criação do planeta terra, até os animais, a música e a poesia. O próprio surgimento dos primeiros humanos é creditado à diferentes deidades em diferentes culturas. Na Grécia antiga, conta-se que Zeus havia encarregado a criação dos primeiros homens e mulheres ao titã Prometeu, que teria moldado a figura humana [Figura 1] a partir de barro umedecido e soprado vida em suas narinas (WILKINSON, 2018).



Figura 1: Atena observa o trabalho de Prometeu em relevo do séc. III. Fonte: <https://jogosempreconceito.wordpress.com/2013/11/20/a-mitologia-por-tras-de-god-of-war-prometeu/>

Na América Latina, a mitologia Maya conta a história do Deus do Milho, que desce ao submundo enganado por inimigos e acaba por ser decapitado. Seus filhos, os irmãos gêmeos Hunahpu e Xbalanque, queimam a si próprios para chegar ao submundo e resgatar seu pai. De volta, eles plantam a cabeça do deus no solo e dela nasce uma espiga de milho, cuja os grãos teriam sido usados pelos gêmeos heróis para formar os primeiros humanos [Figura 2].

Para o povo indígena Kamaiurá do alto Xingu, a criação dos primeiros seres humanos está relacionada ao deus herói Mavutsinin. Segundo esta mitologia o deus modelou cinco postes de madeira Kwarup, que ganharam vida e se tornaram os primeiros humanos a partir de seu canto. A alegoria da criação descrita em tais mitos não apresenta amarras ou restrições, já que as deidades supostamente envolvidas viveriam dentro do registro do que é mágico e fantástico, sem limitações para seus poderes.



Figura 2: Gravura em relevo chamada “In Nomine Patris” de Leonard Greco. No tríptico Hunahpu à esquerda, Xbalanque à direita, e o Deus do milho ao centro. Fonte: <https://boondocksbabylon.com/>

A concepção de artefatos animados também é relatada na mitologia. No canto 18 da Ilíada de Homero, após receber a notícia da morte de seu filho Pátroclo, Tétis se dirige até a oficina do deus ferreiro Hefesto [Figura 3] para falar sobre uma nova armadura ao seu outro filho, Aquiles. Chegando à oficina, Tétis encontra o deus ferreiro fabricando vinte autômatos mecânicos.

“[...] É que ele fabricava trípodes, vinte ao todo, para ficarem de pé em volta do muro da sua casa bem construída; e rodas de ouro colocara sob a base de cada uma, para que entrassem, automáticas, na reunião divina e de novo voltassem a casa, maravilha de se ver! [...]” (HOMERO, 1950, 370.4,5 / 375.1-3)



Figura 3: Tétis nas Forjas de Hefestos esperando novas armas para Aquiles. Fonte: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Achilles\\_weapons\\_MNA\\_Naples.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Achilles_weapons_MNA_Naples.jpg)

Ainda no mesmo canto, Homero indica a presença do que aparentam ser duas estátuas de mulheres que teriam sido forjadas em ouro por Hefesto para servi-lo. Elas aparentavam estar vivas e possuíam o dom da inteligência e fala.

“[...]Para dar apoio ao soberano correram  
duas servas douradas, semelhantes a moças vivas.  
Nelas há entendimento no espírito; são dotadas de voz  
e de força e conhecem os trabalhos dos deuses imortais. [...]”  
(HOMERO, 1950, 415.3-5 / 420.1)

Não é especificada a natureza de tais seres, mas é possível apreender que ao apresentá-los em uma condição de servos dos deuses, existe uma tentativa de hierarquização bastante clara. Tais seres possuíam restrições de ação de acordo com as vontades de quem os criou. Se torna importante entender que a discussão da presença de consciência racional nos artefatos não existia, apenas a utilização de figuras fantásticas que poderiam exemplificar o poder ilimitado de criação de tais deidades.

### As Representações da Criação dos Seres

De maneira geral desde a Pré-história diversas culturas buscaram entender as formas de representar a carga imagética que transmitiam outrora de maneira oral. É possível encontrar tais representações fixadas enquanto imagens através de pinturas, esculturas e relevos gravados em minerais.

As alegorias atemporais tratadas por Campbell (1990) podem ser identificadas em textos como o romance gótico “Frankenstein; ou, o Moderno Prometeu” em 1818, atribuído mais tarde à Mary Shelley. A partir de estudos de anatomia e discussões científicas sobre a evolução das espécies naturais do período, a autora narra o trabalho de um cientista em busca de criar a vida a partir de partes do corpo de cadáveres. Victor Frankenstein, o cientista, utiliza dispositivos mecânicos e elétricos para conceber um ser à imagem e semelhança humana.

Adam, o ser criado por Frankenstein, representa uma personagem importante em narrativas sobre a produção de seres artificiais através da tecnologia, discutindo o caráter mitológico da monstruosidade que se apresenta em experiências que aparentam desafiar e contrariar a natureza.

O desenvolvimento das linguagens e da técnica envolvida na produção da representação das alegorias mitológicas permitiam explorações cada vez mais nítidas das alegorias que percorriam as narrativas. Os meios de representação acabam por se interessar pela aparição de tais alegorias na realidade e cotidiano civil, buscando uma representação fiel à imagem real. O surgimento da tecnologia da fotografia e em seguida da animação dos quadros fotográficos em vídeos, fomentou o desenvolvimento de um olhar introspectivo para o próprio fazer das representações, criando espaço para a exploração visual de narrativas fantásticas.

### O Imaginário das Máquinas Inteligentes no Cinema

A linguagem do cinema oferece aproximações entre o que temos como realidade material e o que existe para nós no campo mental. A captura de imagens que segue a sequência progressiva de um movimento foi capaz de provocar noções de realidade desde a primeira exibição datada de um filme. Na ocasião, os irmãos Lumière apresentaram o cinematógrafo, inventado por Léon Bouly, através de uma película curta que mostrava um trem chegando em uma estação e passageiros desembarcando. Conta-se que algumas pessoas se retiraram da sala de exibição com receio de serem atingidas pelo trem que chegava.

Considerando que a constituição do imaginário humano está relacionada à experiência sensível (MERLEAU-PONTY, 1999) e também ao ensaio puramente mental (MONTAIGNE, 1996), o cinema oferece estímulos visuais que atingem o imaginário (BUCK-MORSS, 2009) desde os primeiros ensaios desta linguagem.

No contexto da Primeira Revolução Industrial, o imaginário humano indicava estar tocado pela fantasia da experiência visual mecânica: objetos que produziam sons, emanavam fumaça, luzes e que possuíam pouca interferência humana para isso. Como um recurso capaz de animar as imagens da fantasia, o cinema apresentou vasto repertório dentro do gênero de ficção, e assim como na literatura, utilizou-se da ficção-científica para tratar da relação humana com as novas máquinas (RUSSELL, 2017). Seguindo o paradigma das tecnologias digitais, a linguagem do cinema deu forma a discussão sobre a possibilidade de se construir máquinas com capacidades humanas de pensar – o que foi denominado pela ciência da computação de Inteligência Artificial.

### Metodologia

A partir da compilação de filmes que tratam da temática da criação de máquinas inteligentes foi possível criar uma listagem de longas e curtas metragens que datam de 1921 a 2018. Organizou-se uma tabela [Anexo] em que fora possível identificar um processo evolutivo que mostra o caráter da apresentação do relacionamento que se estabelece entre homem e máquina. Seguindo este processo de desenvolvimento, foram colhidos os cartazes de divulgação dos filmes e um segundo entendimento se deu a partir da análise gráfica dessas imagens.

A análise de imagens presentes nos cartazes dos filmes possibilitou a identificação de grupos temáticos maiores, que possuíam uma relação com os fatos históricos do período e a visão sobre a tecnologia retratada. A partir daí optou-se por uma divisão cronológica em que os filmes foram divididos em grupos que compreendem um período de vinte anos.

### 1920 a 1940

Em 1921, com a peça “R.U.R. – Rossumovi Univerzální Roboti”, o escritor checo Karel Capek cunhava o termo robô na ficção-científica. Alguns anos mais tarde, o cineasta austríaco Fritz Lang apresentava “Metropolis” (1927), um longa metragem, que dentre diversos temas distópicos, tratava da criação de uma mulher robô. Em 1934, “Der Herr Der Welt” (“Devastador do Mundo”), dirigido por Harry Piel, mostra o embate entre os trabalhadores de uma fábrica e o robô que agora exerce funções nesta fábrica [Figura 4].

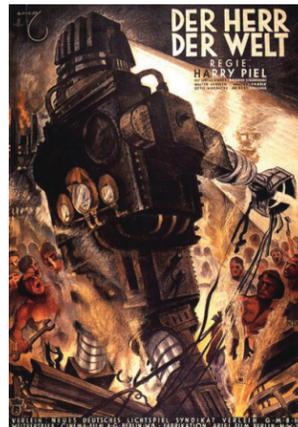


Figura 4: Em Der Herr Der Welt, o embate da automação do trabalho entre em discussão.

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0025244/>

### 1940 a 1960

A proximidade com a propaganda da corrida espacial da Guerra Fria também influenciou a representação de temáticas espaciais no gênero de ficção científica, associando máquinas inteligentes à exploração de outros planetas. De 1951, o longa “O Dia em que a Terra Parou”, do diretor Robert Wise, trazia um robô de guerra extraterrestre. Já em “Forbidden Planet” (Fred McLeod Wilcox, 1956) e em “The Invisible Boy” (Herman Hoffman, 1957), era apresentado Robby, o robô [Figura 5], com uma estética intergaláctica.



Figura 5: Robby, o Robô, mostra uma estética espacial típica do período.

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0049223/>

### 1960 a 1980

Em 1968, o escritor Arthur C. Clarke e o cineasta Stanley Kubrick inauguram a temática da ópera espacial em “2001: Uma Odisséia no Espaço”, com uma espaçonave controlada por um vilão robô, HAL 9000. Alguns anos mais tarde, o tema da ópera no espaço ganha outras proporções com a apresentação de “Star Wars” (1977). O diretor George Lucas apresenta uma dupla de andróides dotados de consciência e personalidade [Figura 6], prontos para ajudar os humanos em suas jornadas heróicas.



Figura 6: R2D2 e C3PO, os robôs mostram uma relação de amizade e lealdade com os humanos.

Fonte: [https://66.media.tumblr.com/tumblr\\_mapr4hwnqe-1qcc5zoo1\\_1280.gif](https://66.media.tumblr.com/tumblr_mapr4hwnqe-1qcc5zoo1_1280.gif)

### 1980 a 2000

Com a presença de um contexto neo-noir distópico, “Blade Runner” de 1982, Ridley Scot apresenta os Replicantes, robôs humanoides que passam a se desenvolver sozinhos, alcançando um nível de consciência que os permitia ter sentimentos. Em 1984, “The Terminator” (James Cameron) mostra a possibilidade de um contexto violento e bélico envolvendo a utilização de máquinas inteligentes. A presença de robôs como servos artificiais fica evidente no filme baseado no trabalho do escritor Isaac Asimov, “The Bicentennial Man” (Chris Columbus, 1999), onde um robô é adquirido para realizar serviços domésticos [Figura 7], entretanto, em vista de sua avançada consciência, seu dono o liberta para que ele busque se desenvolver ainda mais.



Figura 7: o robô Andrew fora desenvolvido para realizar tarefas domésticas. Fonte: <https://images-0.wuaki.tv/system/shots/10745/original/bicentennial-man.20140731125305.jpg>

## 2000 a 2018

O grande desenvolvimento da ciência da computação, bem como o crescimento do mercado de eletrônicos de consumo e o surgimento de redes sociais pela Internet, alimentam as fantasias sobre a ficção científica do período. Em 2001, com produção iniciada por Stanley Kubrick e finalizada por Steven Spielberg, "AI - Inteligência Artificial" mostra uma realidade dividida entre andróides e humanos, em que uma criança robô busca se tornar um menino de verdade. Baseado na obra de Isaac Asimov, o longa "Eu, Robô" de 2004 (Alex Proyas), apresenta robôs com uma estética nova e sofisticada, e novamente trata dos perigos do desenvolvimento de máquinas autônomas.

Alguns anos mais tarde, o diretor Spike Jonze apresenta uma nova forma de relação entre homem e máquina inteligente em "Her" (2013). No longa, Theodore se apaixona por sua nova Assistente Virtual, Samantha [Figura 8]. Baseada em um filme homônimo dos anos 1970, a série de televisão "Westworld", dirigida por Jonathan Nolan (2016/2018), explora um momento importante dentro do gênero de ficção científica, que é o instante em que a máquina inteligente adquire consciência de sua existência.



Figura 8: Theodore se apaixona pela assistente virtual de seu novo sistema operacional.

Fonte: <https://mashable.com/2014/01/15/her-singularity/#5YkVI0q7ysqu>

## Aprensões

A análise dos filmes pode mostrar a existência de um desenvolvimento tanto da representação da relação entre homem e máquina, quanto do tipo de relação que se apresenta entre as entidades inteligentes naturais e artificiais. Na divisão cronológica dos grupos destacados anteriormente, é possível identificar a manifestação de macro temáticas dentro do tema da Inteligência Artificial. Segundo a ideia de que a experiência sensível forma o imaginário que produz a realidade material, os acontecimentos históricos dos períodos destacados influenciaram na produção de tais narrativas cinematográficas.

A partir da identificação de tais acontecimentos, e os relacionando com o banco de dados de cartazes dos filmes, foram desenvolvidos cinco ícones que pretendem sintetizar as temáticas dos períodos de maneira gráfica [Figura 9].

O primeiro ícone mostra a relação de conflito entre homem e máquina muito marcada pela automação do trabalho e guerras. O segundo período ainda é marcado por cenas de conflito bélico e pelo início da propaganda da exploração espacial. No terceiro período, podemos encontrar o desenvolvimento da eletrônica e a expectativa de uma aproximação amigável aos robôs. Em seguida, o quarto período nos mostra o posicionamento superior dos humanos em relação aos robôs - que pode ser identificado desde a origem da palavra tcheca robota, com significado aproximado de trabalhador inferior ou trabalho forçado. No quinto e último período, podemos notar a invisibilidade das máquinas inteligentes, caracterizada pelas computações ubíquas, dando luz a natureza psicológica da relação com uma entidade inteligente que não podemos ver, mas podemos sentir.



Figura 9: Ícones que sintetizam a relação entre homem e máquina durante os períodos descritos. Fonte: do autor.

## Considerações Finais

Podemos indicar que os signos presentes em um imaginário coletivo influenciam e, de certa forma, guiam as vontades criativas empregadas na produção humana do artificial (BERGSON, 2006), ou seja, aquilo que não está colocado diretamente pela natureza. A produção imagética acessível a profissionais que atuam diretamente na indústria de eletrônica de consumo alimenta o imaginário criativo de tais profissionais, fomentando o desejo de produção de objetos da ficção.

Muito além de mostrar possíveis cenários futuros, os filmes listados mostram como a discussão sobre o encontro com máquinas inteligentes desperta uma reflexão sobre a relação entre os próprios humanos em uma busca existencial sobre sua própria natureza.

Com a crescente inserção de tecnologias digitais na produção do mundo material, se apresenta urgente a discussão sobre como tais entidades artificiais ditas inteligentes e autônomas (TERZIDIS, 2006) podem interferir e/ou substituir a ação humana.

## Bibliografia

BACHELARD, Gaston. O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2009;

BERGSON, Henri. O possível e o real. In: O pensamento e o movente. São Paulo: Martins Fontes, 2006;

BUCK-MORSS, Susan. A tela do cinema como prótese de percepção. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2009;

HOMERO. Ilíada. Frederico Lourenço (trad.). São Paulo: Penguin Companhia, 2013;

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo: 3 ed, 2001;

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999;

MONTAIGNE, Michel Eyquem de. A força da imaginação. In: Ensaio. São Paulo: Nova Cultural, 1996;

NOURMAND, Tony; MARSH, Graham. Film posters: science fiction. Londres: Taschen, 2006;

RUSSELL, Ben. Robots: the 500-year quest to make machines human. Londres: Scala Arts & Heritage Publishers Ltd, 2017;

TERZIDIS, Kostas. Algorithmic architecture. New York: Routledge, 2006;

WILKINSON, Philip. O livro da mitologia. 1 ed. São Paulo: Globo Livros, 2018.

## Anexo

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
1921	R.U.R.	Czech	Marius, Sula, Radius, Primus, Helena, Daemon		x	⊗
1927	Metropolis	Germany	Maria's robot double		x	⊗
1931	Frankestein (Filme)	USA	o Monstro		x	⊗
1934	Der Herr der Welt (i.e. Master of the World)	Germany	Überroboter / Kampfmaschine (i.e. fighting machine), working-robots		x	⊗
1936	Things to Come	UK			x	⊕
1950	I, Robot	US			x	⊗
1951	The Day the Earth Stood Still	US	Gort		x	⊗
	Tobor, the Great	US	Tobor		x	⊗
	The Sentinel	US	Monolito		x	⊕
1956	Forbidden Planet	US	Robot		x	⊗
1957	The Invisible Boy	US	Robby the Robot	x	x	⊗
1959	Murder and the Android	US			x	⊗
1962	The Creation of the Humanoids	US			x	⊗
1965	Alphaville	France	Alpha 60	x		⊗
1966	Cyborg 2087	US			x	⊕
	Colossus	UK	Colossus e Guardian		x	⊗
1968	2001: A Space Odyssey	US	HAL 9000	x		⊗
	Do Androids Dream of Electronic Sheep?	US	androides		x	⊕
1970	Colossus: The Forbin Project	US	Colossus, Guardian	x		⊗
1971	THX 1138	US		x		⊗
1973	Westworld	US		x	x	⊗

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
1974	The Questor Tapes	US			x	⊖
	Dark Star	US	Bomb #20	x	x	⊖
1975	The Stepford Wives	US			x	⊖
1976	Futureworld	US			x	⊖
1977	Demon Seed	US	Proteus IV	x		⊖
	Star Wars	US	R2-D2, C-3PO		x	⊕
1978	Xenogenesis	US			x	⊕
1979	Star Trek: The Motion Picture	US	V'Ger		x	⊕
	Alien	US		x		⊖
1982	Blade Runner	US	Replicants			⊖
	Knight Rider (1982 TV series)	US	KITT	x		⊕
	Tron	US	Master Control Program	x		⊕
1983	Superman III	US	Supercomputer	x		⊖
	WarGames	US	WOPR (War Operation Plan Response), Joshua	x		⊖
1984	Hide and Seek	Canada	P-1	x		⊖
	Electric Dreams	US/UK		x		⊖
	The Terminator	US	Skynet, the Terminator	x		⊖
1985	D.A.R.Y.L.	US	Daryl		x	⊕
1986	Flight of the Navigator	US	Max		x	⊕
	Aliens (film)	US			x	⊖
	Chopping Mall	US	security robots		x	⊖
	Short Circuit	US	Number 5, Johnny Five		x	⊕
1987	RoboCop	US	RoboCop, Murphy		x	⊕
1988	Short Circuit 2	US	Number 5, Johnny Five		x	⊕
1990	RoboCop 2	US	RoboCop		x	⊖
	Edward Mãos de Tesoura	US	Edward		x	⊕
	Solar Crisis	Japan-US	Freddy	x		⊕

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
1991	Terminator 2: Judgment Day	US	Skynet, the Terminator, T-1000, T-800	x	x	⊖
1994	Star Trek Generations	US	Data	x	x	⊕
1995	Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro	Japan	The Puppet Master	x		⊕
	Virtuosity	US			x	⊖
1995	Mighty Morphin Power Rangers: The Movie	US	Alpha 5, Zordon, Zords	x		⊕
	Star Trek First Contact	US	Data, The Borg		x	⊖
1999	The Iron Giant	US			x	⊕
	The Matrix	US	Agents, Sentinels	x		⊖
	Bicentennial Man	US	Andrew Martin			⊕
1999	Star Wars: Episode I - The Phantom Menace	US	battle droids, C-3PO and R2-D2		x	⊕
	A.I. Artificial Intelligence	US	David, Gigolo Joe, Teddy		x	⊖
2002	Star Wars: Episode II - Attack of the Clones	US	battle droids, C-3PO and R2-D2		x	⊖
	Resident Evil	UK/Germany	Red Queen	x	x	⊖
	SIMONE	US	Simone	x	x	⊕
2003	The Matrix Reloaded	US	Agents, Sentinels	x	x	⊖
	Terminator 3: Rise of the Machines	US	Skynet, the Terminator, T-X	x	x	⊖
	Natural City	South Korea			x	⊕
	Encrypt (film)	US/Canada			x	⊖
	The Animatrix	US/Japan			x	⊖
2003	The Matrix Revolutions	US	xAgents, Sentinels	x	x	⊖
	Ghost in the Shell 2: Innocence	Japan			x	⊖
2004	I, Robot	US	VIKI (Virtual Interactive Kinetic Intelligence), Sonny	x	x	⊖

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
2005	The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	US	Marvin the Paraonid Android, Deep Thought, Eddie the Computer	x	x	☺
	Ainoa	Germany			x	☺
	Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith	US	battle droids, C-3PO and R2-D2		x	☺
	Stealth	US	EDI	x		☹
	Ergo Proxy	US			x	☺
2006	Resident Evil: Extinction	UK	White Queen	x		☹
	Transformers	US	Autobots, Decepticons		x	☹
2007	Eagle Eye	US	Autonomous Reconnaissance Intelligence Integration Analyst (ARIIA)	x		☹
	Iron Man	US	JARVIS (Just A Rather Very Intelligent System)	x		☺
	WALL-E	US	WALL-E		x	☺
	My Girlfriend Is a Cyborg	US			x	☺
	WarGames: The Dead Code	US		x		☺
	The Day the Earth Stood Still (2008 film)	US	Gort		x	☹
	Terminator Salvation	US	Skynet, the Terminator	x	x	☹
2008	Moon	UK	GERTY	x		☺
	Maid-Droid	Japan			x	☺
	9	US			x	☺
	Summer Wars	Japan	Love Machine		x	☺
	Transformers: Revenge of the Fallen	US	Autobots, Decepticons		x	☹
	Tron: Legacy	US		x		☺
2009	Iron Man 2	US	JARVIS	x		☺
	Enthiran	IND	Chitti the Robot		x	☺

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
2010	Real Steel	US			x	☺
	Person of Interest (TV Series)	US			x	☺
	Black Mirror (TV Series)	UK/US		x		☺
	Ra.One	IND	Ra.One,G.One	x		☺
	EVA	ESP	Eva		x	☺
	Transformers: Dark of the Moon	US	Autobots, Decepticons		x	☹
2011	Prometheus	US	David		x	☺
	Doomsday Book (film)	South Korea		x		☺
	Resident Evil: Retribution	UK	Red Queen	x		☹
	Robot & Frank	US	Robot		x	☺
	The Avengers	US	JARVIS	x		☺
2012	Total Recall	US			x	☺
	Her	US	Samantha	x		☺
	Iron Man 3	US	JARVIS, Iron Legion	x	x	☺
	The Machine	UK	Machine		x	☺
	Pacific Rim	US	A.I., Jaegers	x	x	☺
2013	Elysium	US	Elysium robots		x	☹

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
2014	Automata	Spain/ Bulgaria			x	☹
	The iMom				x	☹
	Debug	Canada			x	☹
	Big Hero 6	US	Baymax		x	😊
	Interstellar	US	TARS and CASE		x	😊
	Robocop (2014 film)	US	RoboCop, Murphy		x	😊
	Transcendence	US	Dr. Will Caster	x		☹
	Transformers: Age of Extinction	US	Autobots, Decepticons, Dinobots		x	😊
	X-Men: Days of Future Past	US	Sentinels		x	☹
2015	Ex Machina	UK	Ava		x	😊
	Humans (TV Series)	UK/US	synths		x	😊
	Vice	US			x	😊
	Chappie	US	Chappie		x	😊
	Tomorrowland	US	Athena and other robots		x	😊
	Avengers: Age of Ultron	US	Iron Legion, Veronica, Hulkbuster, Ultron, JARVIS, Vision, FRIDAY	x	x	☹
	Terminator Genisys, aka Terminator 5	US	T-800, T-1000, T-3000, Skynet, Genisys	x	x	☹
	Star Wars: The Force Awakens	US	BB-8, C-3PO and R2-D2		x	😊
	Uncanny	US		x		☹
Psycho-pass: The Movie	Japan	Sibyl System	x		😊	

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
2016	Max Steel	US	Steel		x	😊
	Morgan	US	Morgan, Lee Weathers		x	😊
	Resident Evil: The Final Chapter	UK	Red Queen	x		☹
	Rogue One: A Star Wars Story	US	K-2SO		x	😊
	Infinity Chamber	US	Howard	x		😊
	Kill Command	UK		x	x	😊
	Rise (short film)			x	x	😊
	Captain America: Civil War	US	FRIDAY, Vision	x	x	😊
	Westworld: The Maze (#1 Temporada)	US	anfitriões	x	x	☹
	Passengers (2016 film)	US	Ship androids	x	x	😊
	Let's Be Evil	US	ARIAL	x		😊

FILMES SOBRE MÁQUINAS INTELIGENTES						
Ano	Título do Filme	País	Nome da IA	Software	Robô	Visão da IA
2017	Power Rangers	US	Alpha 5, Zordon, Zords	x	x	☺
	Spider-Man: Home-coming	US	Karen, FRIDAY	x		☺
	Juarez 2045	US			x	☺
	Ghost in the Shell (2017 film)	US	Motoko Kusanagi		x	☺
	Transformers: The Last Knight	US	Autobots, Decepticons, Dinobots		x	☺
	Alien: Covenant	US	David		x	☹
	Blade Runner 2049	US	Replicants		x	☹
	Star Wars: The Last Jedi	US	BB-8, C-3PO and R2-D2		x	☺
2018	Upgrade (film)	Australia		x		☺
	Avengers: Infinity War	US	F.R.I.D.A.Y., Vision	x		☺
	Anon (film)	UK	Ether	x		☺
	Future World	US	Ash		x	☺
	Altered Carbon	US		x		☺
	Next Gen	US	Gen-6		x	☺
	Westworld: The Door (#2 Temporada)	US	Anfitriões		x	☺