

Futuros Humanos: os corpos do amanhã

Human Futures: bodies of tomorrow

Futuros humanos: los cuerpos del mañana

Eduardo DUARTE¹

Gustavo RAMOS²

Resumo

Este artigo é resultado da pesquisa “Futuros Humanos: A percepção imaginária sobre as recriações do corpo humano, a partir da tecnologia, nos filmes futuristas”. A pergunta que guiou a intenção da pesquisa foi: a partir das imagens que criamos hoje nos filmes de ficção científica sobre o amanhã, quais os desejos, os medos, esperanças, anseios e expectativas temos apontado em nossa construção coletiva do imaginário do futuro? Ao todo foram estudados 83 filmes de um universo inicial de 167 obras catalogadas sobre essa temática. O objetivo inicial da pesquisa foi identificar processos de recriação do humano física e cognitivamente, observando tipos de hibridismo, tipos de criações de formas humanoides, e de mecanismos de humanização de máquinas, como também a emergência de novas subjetividades.

Palavras-chave: Ficção Científica ; Imaginário; Experiência Sensível; Cinema; Futuro.

Abstract

This article is the result of the research “Human Futures: The imaginary perception about the recreations of the human body, based on technology, in futuristic films”. The question that guided the intention of the research was: from the images we create today in science fiction movies about tomorrow, what desires, fears, hopes, and desires

¹ Eduardo Duarte é professor no Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco. É doutor em ciências sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. E-mail: edwartte@gmail.com – ORCID: 0000-0002-7272-0088

² Gustavo Ramos é jornalista e mestrando no Programa de Pós-graduação em Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: gustavoramosus@gmail.com – ORCID: 0000-0002-5117-9093



expectativas we have pointed out in our collective future construction of the imaginary? In all, 83 films from an initial universe of 167 films cataloged on this theme were studied. The initial objective of the research was to identify human and physical and cognitive recreation processes. Observe types of hybridism, types of humanoid forms and mechanisms of humanization of machines, as well as the emergence of new subjectivities.

Keywords: Science Fiction; Imaginary; Sensitive Experience; Movie Theater; Future.

Resumen

Este artículo es el resultado de la investigación “Futuros humanos: la percepción imaginaria sobre las recreaciones del cuerpo humano, basadas en la tecnología, en películas futuristas”. La pregunta que guió la intención de la investigación fue: a partir de las imágenes que creamos hoy en las películas de ciencia ficción sobre el mañana, ¿cuáles son los deseos, miedos, esperanzas, anhelos y expectativas que hemos apuntado en nuestra construcción colectiva del imaginario del futuro? En total, se estudiaron 83 películas de un universo inicial de 167 películas catalogadas sobre esta temática. El objetivo inicial de la investigación fue identificar procesos de recreación del ser humano física y cognitivamente, observando tipos de hibridación, tipos de creaciones de formas humanoides y mecanismos de humanización de las máquinas, así como el surgimiento de nuevas subjetividades.

Palabras clave: Ciencia Ficción ; Imaginario; Experiencia Sensible; Cine; Futuro

A técnica e o sonho andam, de nascença, a par. Em nenhum momento de sua gênese e do seu desenvolvimento se pode confinar o cinematógrafo ao campo exclusivo do sonho ou da ciência.

Edgar Morin

Introdução

Este artigo é resultado da pesquisa “Futuros Humanos: A percepção imaginária sobre as recriações do corpo humano, a partir da tecnologia, nos filmes futuristas”. O estudo investiga as projeções do imaginário sobre o futuro do corpo humano representadas na imagem cinematográfica da ficção científica.

Os filmes trazidos para esta pesquisa abordam em sua maioria a temática de indivíduos que apresentam diferentes graus de hibridização de seus corpos com a tecnologia, desde pequenas extensões robóticas até trocas completas para um corpo artificial; são todas formas ciborgues, como pode ser observado em *Colossus* de Nova



Iorque (1979), *Galaxy Express 999* (1979) e *Ghost in the Shell* (1995). Também foram incluídas obras que abordavam a interação do corpo com a máquina para uma existência extrafísica, tema discutido por *Matrix* (1999) e *The Lawnmower Man* (1992), nos quais a expressão de uma nova corporeidade plugada surge a partir da vivência psíquica em ambientes virtuais. Foram incorporadas também obras nas quais a tecnologia transforma quimicamente o orgânico e possibilita novas configurações com o inorgânico, como ocorre em *Akira* (1988), bem como filmes em que a fusão orgânico/inorgânico inicia-se desde o processo embrionário, por meio da manipulação genética, apresentada por exemplo em *Blade Runner* (1982) e *Gattaca* (1997).

Durante a primeira etapa metodológica do estudo foi realizado um levantamento histórico de filmes, levando em consideração o impacto na época de seus lançamentos, e suas repercussões ao longo do tempo. Nesse sentido, acompanhamos resenhas e críticas de cultura da época, como também comentários e posts em comunidades virtuais ao longo dos anos, para perceber a reincidência da importância dos filmes no imaginário. No total foram elencados 167 filmes. A intenção nessa etapa da pesquisa foi identificar processos de recriação do humano física e cognitivamente, observando tipos de hibridismo, tipos de criações de formas humanoides, e de mecanismos de humanização de máquinas, bem como a emergência de novas subjetividades desses processos. Esse levantamento nos conduziu a um outro momento em que procuramos compreender as sensações, emoções e sensibilidades que os filmes apresentam diante dos conflitos de identidade, questionamentos existenciais, exclusão social e não pertencimento, dilemas éticos expostos pelas personagens.

Durante o processo de assistir aos filmes, algumas sequências, ou até mesmo *frames* de cenas, nos faziam lembrar de sequências ou *frames* de outras obras, como se houvesse uma certa correspondência temática ou de *pathos*. Seguindo a ideia de uma imagem que evoca outra, experimentalmente foi posto em prática o conceito de *phatosformel*, de Aby Warburg (WARBURG, 2015), ou seja, o *phatosformel* ou fórmula de *phatos* é um conjunto de expressões emocionais atemporais, que nessa pesquisa foi acionado para identificar conjuntos diferentes de sequências e imagens, em diferentes filmes, que evocam situações ou emoções similares.

Esse dispositivo experimental de reunião de imagens e sequências de histórias que se aproximam por camadas ou *pathos* de expressão, que atravessam vários filmes,



tornou-se um guia metodológico para observar e compreender como esses filmes dialogam entre si, seja através de gestos, diálogos e tramas que de alguma maneira desenham as imagens do futuro da espécie humana. Essas obras são reflexos de cada sociedade em cada momento em que foram concebidas. Esse imaginário emerge, por sua vez, das forças coletivas que apontam quadros de expectativas, ansiedades, medos, desesperos, dúvidas, raiva e tantas outras emoções que se elaboram na experiência de futuro.

Portanto, olhar para as projeções de futuro, principalmente as recriações de corpos humanos, é também um exercício de observar, no contemporâneo, como a sociedade lida com as transformações que ela mesma fomenta sob um discurso progressista e o impacto dessas intervenções na vida humana, assim como de todos os seres vivos. A pergunta que nos guiava na pesquisa foi: a partir das imagens que criamos hoje nos filmes de ficção científica sobre o amanhã, que desejos, medos, esperanças, anseios e expectativas temos apontado em nossa construção coletiva do imaginário do futuro?

A proposta deste artigo é iniciar a apresentação das primeiras reflexões que surgem na pesquisa. Nesse sentido, começamos por apresentar os apontamentos principais do processo metodológico.

Apontamentos metodológicos

Iniciamos a pesquisa com uma catalogação de obras futuristas sobre recriações do corpo humano. Uma longa pesquisa histórica das aparições desse tema na história do cinema, que inicialmente catalogamos por título, ano, diretor (a), gênero e sinopse. Todo o material foi coletado por meio de sistemas de busca como o *Google*, sites de listagem de filmes como o *Filmow* e o *IMBD*, notícias sobre a temática em meios de comunicação nacionais e internacionais e acervos de universidades, como o *Harvard Film Archive*.

Em seguida, geramos uma lista (Figura 1) organizada a partir do que designamos como um gradiente de impacto social, ou seja, a forma como a obra se tornou relevante na época do seu lançamento. É importante observar como o filme repercutiu, e se depois foram desdobradas continuações, *remakes*, citações em outras mídias, de forma a ter uma noção da propagação de referências das imagens no imaginário social. A análise desta repercussão foi representada por uma nota



decrecente em que "5" indicou os mais relevantes, vindo até "1", como os de menor relevância. A alternativa metodológica do impacto social por escala de 5 a 1 operou como dispositivo indicativo para auxiliar no processo de seleção do material. Em outras palavras, filmes clássicos como *Metrópolis* (1927) e *Blade Runner* (1982), por exemplo, receberam o conceito 5, tendo, assim, uma maior prioridade dentre as obras a serem assistidas.

Figura 1 – Trecho do Levantamento Cinematográfico sobre o corpo do futuro

1	Ano	Diretor(a)	Gênero	Sinopse	Links	Impacto (1-5)	Relevância
5	The Six Million Dollar Man 1973	Richard Irving	Adventure, Sci-Fi	After an astronaut/test pilot is catastrophically mutilated in a test plane crash, he is rebuilt and equipped with nuclear powered bionic limbs and implants.	https://orchive.org/de tails/TheSixMillionDollarMan	4	Filme feito pra TV, baseado na série e livro best-seller. Originou mais dois filmes e uma série Spin-Off, Mulher Biônica. Vai ter remake em 2018. https://screenrant.com/mark-wahlberg-six-billion-dollar-man-no-release-2017/ http://www.truefreethinker.com/articles/video-tronshumanism-six-million-dollar-man-1973-ad
6	Blade Runner 1982	Ridley Scott	Ficção científica, Thriller	No século 21, uma corporação desenvolve clones humanos para serem usados como escravos em colônias fora da Terra, identificados como replicantes. Em 2019, um ex-policia é acionado para caçar um grupo fugitivo vivendo disfarçado em Los Angeles.	https://www.wtugoflix.com/Filme?F=0083658	5	Clássico do cyberpunk. Muito falado e discutido em todo o mundo, inclusive pela academia.

Fonte: Os autores.

O campo de pesquisa selecionado inicialmente cobriu um vasto repertório sobre o corpo humano na ficção científica. Apesar de apresentarem elementos apontados pela problemática do estudo, como corpos ciborgues e clones, alguns filmes não aprofundavam a temática, ou seja, tratavam o tema de forma superficial, ou usavam essas alterações corporais apenas como pano de fundo para outros interesses na narrativa. Um critério para excluir obras de nosso corpus foi a quase inexistência de comentários sobre o tema do filme. De muitas dessas obras, tínhamos apenas a sinopse, dado insuficiente para incluí-las na seleção final.

Após essa primeira triagem o próximo passo foi assistir ao material selecionado e buscar conhecer as recriações do corpo humano e dos afetos projetados nas imagens da ficção científica sobre o futuro. Conforme alguns filmes foram sendo analisados, percebeu-se a complexidade do campo de interações do corpo com a tecnologia e a existência de diferentes graus de hibridização entre o orgânico e o inorgânico.

Por esse motivo precisávamos tomar um ponto de partida para organizar uma proposta de classificação. Escolhemos a classificação apresentada por Lúcia Santaella em sua reflexão sobre o pós-humano (2003). Dessa forma, um primeiro quadro de tipologia de expressões deste corpo em mutação foi sendo desenhado: 1 – o corpo protético ou humano maquinizado, 2 – o corpo molecular e 3 – o corpo plugado. Por



humano maquinizado entende-se o corpo portador de algum tipo de intervenção tecnológica física, seja ela uma prótese para aprimorar funções orgânicas ou alguma tecnologia que amplifique a capacidade humana, como extensão dos sentidos ou uma força acima do normal, como ocorre em *Robocop – O policial do Futuro* (1987). O corpo molecular, por sua vez, está relacionado às técnicas de manipulação do material genético, experiências transgênicas e clonagem, como é o caso dos replicantes no filme *Blade Runner* (1982). Sobre o corpo plugado, consideram-se assim os seres que estão em relação de hibridismo com o ciberespaço, com seus corpos conectados a um computador ou qualquer dispositivo que possibilite algum tipo de imersão virtual, o que ocorre no filme *Matrix* (1999).

Devido à recorrente aparição de personagens artificiais antropomórficos dotados de subjetividade nos filmes, outra categoria foi posteriormente incorporada ao quadro metodológico: 4 – a máquina humanizada. Tal tipologia designa seres maquímicos que apresentam “imensas e marcantes semelhanças com os humanos: seja a aparência física ou o que Descartes assinalava como definidor da existência, isto é, o cogito, o ato de pensar, ou até mesmo a capacidade de amar” (MARTINS, AGUIAR; PAIVA, 2010, p. 7).

A partir da orientação fomentada pelas tipologias do humano maquinizado, máquina humanizada, corpo molecular e corpo plugado, o complexo e ramificado universo do pós-corpo pôde ser mapeado com maior facilidade, o que permitiu observar relações entre as obras fílmicas e os respectivos afetos cristalizados em suas imagens. É importante destacar que essas classificações surgem como formas norteadoras, porque muitos desses filmes tratam de vários temas importantes que entrecruzam seus biotipos numa diversidade bem maior de espécimes e características de hibridização. O que esses personagens nos apresentam são nossas expressões imaginárias, ou seja, como sentimos hoje o processo gradativo de uma cultura que apresenta um futuro de hibridização do corpo com inúmeras formas de tecnologias.

Quanto mais assistíamos aos filmes, mais era possível perceber recorrências; às vezes temáticas, às vezes emocionais. Essas recorrências nos levaram a montar arquivos de sequências ou de *frames* que expressavam de maneira mais aproximada aspectos emocionais que, num primeiro momento, eram difíceis de descrever, mas que de alguma forma, a imagem de um filme evocava a lembrança das circunstâncias em outro filme. Essa organização por uma percepção preliminar da recorrência de



fórmulas de *pathos* não é objetiva, ela ocorre de maneira intuitiva. Por esse motivo foi importante levar nossas impressões para serem apresentadas a outras pessoas, em debates em grupos de pesquisa. Nossa intenção foi colhermos outras opiniões que ajudassem a constituir de forma mais clara essas constelações pathicas e imagéticas e entender se o que intuíamos poderia ser mais amplamente relacionado com o imaginário de outras pessoas.

Em seguida, nossa função foi colocar tudo o que as imagens, em suas relações de contiguidade umas com as outras, nos levavam a perceber. Em discussão com parte da fortuna crítica que tem nos ajudado a pensar os caminhos do humano em suas projeções do futuro. Só a partir disso pudemos retornar às imagens com uma reflexão mais consistente. O que apresentaremos a seguir é parte dessa reflexão.

Os eternos Prometeu e Fausto

Ao longo de sua trajetória investigando as relações entre conhecimento e poder em sociedade, o filósofo Michel Foucault (2021) discorre sobre as potências e dinâmicas criadas, assim como os seus respectivos mecanismos de opressão. O contato entre tais instâncias, como resgata Paula Sibilia, “é responsável pela criação das mais diversas tecnologias, táticas e estratégias, numa alimentação mútua que jamais cessa, pois não poderia haver relações de poder sem a constituição correlata de um determinado campo do saber” (SIBILIA, 2014, p. 43).

Dessa forma, compreendemos que o poder se manifesta por meio da construção de saberes. O que, por sua vez, dissipa-se por mecanismos de capilaridade, construindo elos nos signos e imagens criados em sociedade. As transformações provindas das tecnociências, por exemplo, são uma das formas de o poder delimitar estruturas físicas e reconfigurar corporeidades, principalmente sobre as mais vulneráveis ao sistema: as das classes sociais oprimidas. Ainda nas palavras da autora, para que se compreendam “os tipos de corpos e subjetividades que estão sendo construídos com a ajuda da teleinformática e das biotecnologias” (e porque não também seu imaginário através do cinema), passa a ser essencial “mergulhar nas bases filosóficas e míticas da tecnociência contemporânea”, ou seja, entrar em contato com as fontes que alimentam o saber por trás dessas forças sociais. Uma reflexão que a autora propôs com base no trabalho do sociólogo Hermínio Martins de usar mitos para compreender o pensamento sobre a técnica (SIBILIA, 2014, p. 44) e que aqui cabe também para pensarmos as imagens e narrativas que o cinema constrói sobre a técnica.



Prometeu, por exemplo, é o titã da mitologia grega que sacrificou sua liberdade para roubar o fogo dos deuses. Ele é o responsável por compartilhar um conhecimento pertencente ao 'divino' com os mortais. Em outras palavras, uma nova tecnologia, que deu vantagens para a humanidade, diminuindo sua dependência das divindades do Olimpo. Assim como Prometeu, outros mitos são utilizados no Ocidente para lidar com a “mistura de fascínio e pavor provocada pelas potencialidades da tecnologia e do conhecimento”, sendo a história do titã uma “denúncia à arrogância da humanidade, em sua tentativa de usurpar as prerrogativas divinas mediante artimanhas e saberes terrenos” (SIBILIA, 2014, p. 45). Na mitologia, Prometeu é punido pela sua atitude passional para com os humanos. Zeus o acorrenta a um penhasco, tendo uma águia a devorar-lhe o fígado todos os dias, num ciclo que se renova incessantemente.

Figura 2 – Frankenstein (1910)



Fonte: Domínio Público (2022).

Considerado por críticos literários como ponto inicial da ficção científica moderna (ROBERTS, 2016), “Frankenstein, ou o Prometeu Moderno” foi escrito por Mary Shelley em 1818 e conta a tentativa do cientista Victor Frankenstein de criar um ser vivo com partes de cadáveres humanos. A obra teve sua primeira aparição no cinema em 1910, sob a direção de J. Searle Dawley (figura 2).

A criatura fruto da engenhosidade de Victor Frankenstein é a materialização da vontade de deter o poder da vida, de forjar um novo ser a partir de ferramentas humanas, seja por partes de corpos, por meio de uma alquimia, ou da energia elétrica.



A punição do cientista foi a criação de uma 'aberração', o monstro, que se vira contra seu próprio criador e sua espécie. Apesar de ser um dos personagens da ficção científica mais associados ao horror, Frankenstein é o primeiro registro de uma figura ciborgue no cinema, fruto da tentativa de uma ciência que já no século 19 tentava criar vida a partir da simbiose entre corpos humanos e tecnologia. Ou seja, o imaginário da ficção científica desde cedo mostra que há sérios riscos e conflitos quando os humanos assumem os papéis de criadores de formas de vida a partir das tecnologias de que dispõem.

A palavra ciborgue é um neologismo que nasce das palavras “cibernético” e “organismo”, um conceito criado por Manfred E. Clynes e Natahn S Kline, em 1960. Nesta visão dos anos de 1960, o ciborgue era idealizado quase como um super-humano capaz de sobreviver em ambientes extremos na Terra e até extraterrestre.

Para Dona Haraway a criatura cibernética era um produto do capitalismo tardio. Ele “[...] foi remodelado com as linhas de uma identidade que poderia transgredir as fronteiras sociais terrenas/fronteiras simbólicas entre o homem e o animal, o animal-homem (organismo) e máquina, fisicamente e não fisicamente” (HARAWAY, 1991, p. 151-3 *apud* TOMAS, 1995, p 36).

Mas essa figura conceitual foi aos poucos saindo da ficção e ganhando corpo nas sociedades cada vez mais tecnologizadas. O imaginário da ficção científica saiu das figuras dos livros e filmes e foi ganhando suas expressões na vida cotidiana. A partir do estudo sobre o corpo em sociedade, o antropólogo David Le Breton (2013) afirma que o humano contemporâneo está a cada dia mais próximo da fusão completa de seu corpo com máquinas. Na proporção em que as tecnociências evoluem, a corporeidade passa a ser um aspecto da humanidade a ser superado, um projeto que precisa de aprimoramento, um campo para a experimentação que circula do imaginário ficcional às experimentações da prática tecnológica.

No discurso científico contemporâneo, o corpo é pensado como uma matéria indiferente, simples suporte da pessoa. Ontologicamente distinto do sujeito, torna-se um objeto à disposição sobre o qual agir a fim de melhorá-lo, uma matéria-prima na qual se dilui a identidade pessoal, e não mais uma raiz de identidade do homem. [...] o corpo é normalmente colocado como um alter ego [...]. (LE BRETON, 2013, p. 15).



Os levantamentos de Breton ressaltam o aspecto manipulável e fragmentado que o corpo adquire na contemporaneidade e sobretudo o papel dos signos científicos na criação de perspectivas sobre o futuro. Podemos tomar como exemplo a relação da medicina com o cinema na década de 1930. De acordo com Tucherman (2006), o acesso da cultura médica às chapas de raios X, gráficos de temperatura e eletrocardiogramas modificou a forma de diagnosticar doenças, uma vez que o processo passou a ser feito por intermédio de uma representação virtual. Assim, “[...] tanto o cinema como a nova cultura visual médica trabalham o corpo como espetáculo, aliando prazer, curiosidade, desejo de exploração e as invenções e ficcionalizações que vão povoar o universo da ficção científica, o gênero-chave na construção dos corpos-máquina” (TUCHERMAN, 2006, p. 83).

Vemos sendo construídas ao longo da história novas dinâmicas de se perceber o corpo, e o cinema entra nesse jogo como uma ferramenta essencial na construção imagética desse novo conceito de corpo, tal como conhecemos nos filmes de ficção científica sobre o futuro. Ainda nas palavras de Tucherman, “coube ao cinema parte importante da tarefa de domesticação desses aparatos que povoam o mundo moderno, gerando um universo de consumo e desejo”(TUCHERMAN, 2006, p. 83).

O audiovisual opera como uma plataforma multidimensional de expressão e materialização do sensível que paira sobre a memória social, apresenta tensões contemporâneas por meio de suas tramas e personagens, como vimos anteriormente, tendo na superfície da imagem seu ponto de erupção, o cume onde os afetos apresentados se relacionam em cadeia, refletindo os *pathos* de uma sociedade que ainda está aprendendo a lidar com as consequências de seus avanços e descobertas.

Semelhantemente ao clássico Frankenstein, outras obras cinematográficas, como *O monstro de Nova Iorque* (1958), *Homem de Seis Milhões de Dólares* (1973) e *Robocop – O Policial do Futuro* (1987), por exemplo, seguem a linha do pensamento prometeico, ou seja, corpos humanos que sofreram algum tipo de intervenção da máquina. Mas há também filmes que contextualizam e experimentam formas de sentir e projetar novos imaginários de futuro, tendo a performance do pós-corpo como principal foco, como *Galaxy Express* (1979), *Ghost in the Shell* (1995) e *Blade Runner* (1982), em que há uma separação de corpo e mente, ou uma intervenção em nível molecular, como na clonagem.



Para Sibilia (2014), as tecnociências atuais almejam a construção de um corpo que ultrapasse as barreiras do tempo e espaço, ou seja, um projeto fáustico. Enquanto o mito de Prometeu aponta no imaginário a presença do fantasma que pretende aperfeiçoar o orgânico sem romper com os limites da natureza, Fausto alimenta o pensamento mítico que busca ir além, ou seja, compreender o sentido do existir e os seus mistérios, e assim alcançar o eterno.

O mito do Fausto possui muitas versões. Algumas históricas afirmam a existência do doutor Fausto e outras narrativas que atravessaram o período de transição da Idade Média até a Modernidade, descrevendo tal personagem como um símbolo do homem moderno (HEISE, 2019). Fausto desafiou Deus ao atravessar campos do conhecimento como a medicina, a astrologia e a alquimia em sua jornada para o domínio ambicioso da natureza, motivo que colaborou para a construção dos rumores sobre seu pacto com forças demoníacas, uma vez que os seus saberes desafiavam o pensamento absoluto de sua época.

De acordo com a perspectiva fáustica, os procedimentos científicos não visariam à verdade ou ao conhecimento da natureza íntima das coisas, mas somente à compreensão restringida dos fenômenos para exercer a previsão e o controle [...] com seu impulso para a apropriação ilimitada da natureza (SIBILIA, 2014, p. 49).

Dessa forma, novas questões sobre o corpo passam a surgir na proporção em que as tecnociências conseguem controlar mais processos físicos e biológicos. Pois que o imaginário já traz, há séculos, seus receios, medos e expectativas do domínio mítico prometeico ou fáustico que os humanos desenvolvem sobre a produção tecnológica de formas de vida. Inaugura-se um mundo em que, segundo David Le Breton, o corpo humano contemporâneo passa a ser

[...] ‘escaneado, purificado, gerado, remanejado, renaturado, artificializado, recodificado geneticamente, decomposto e reconstruído ou eliminado, estigmatizado em nome do ‘espírito’ ou do gene ‘ruim’. Sua fragmentação é consequência da fragmentação do sujeito. O corpo é hoje um desafio político importante, é o analista fundamental de nossas sociedades contemporâneas (LE BRETON, 2013, p.26).



Considerações finais

De volta aos nossos filmes e nossa prática de pôr imagens em contiguidade para gerar formas de produção de conhecimento, sintonizamos em todas as constelações de imagens esses medos e receios, como se a única certeza que em todos esses cenários de futuro podemos contar como certo é que algo sempre dá errado. Essa sensação ou intuição sempre nos acompanhou durante as sessões. Assistir a esses filmes pela ótica de percepções afetivas, as quais chamamos de *pathos*, requer o deslocamento do olhar – de uma perspectiva representativa para uma leitura que enfatize inicialmente a percepção emocional que as imagens provocam. É preciso que o filme, de alguma forma, toque o pesquisador, seja por meio das atmosferas, ou de alguma cena ou imagem marcante.

Em alguns filmes foi necessário um tempo de afastamento para que algo pudesse ser dito a seu respeito. Era preciso decantar as impressões para que surgisse alguma forma de nomeá-las. O *pathos* muitas vezes não surgiu imediatamente, logo após a exibição da obra. É comum que o sentimento se manifeste dias ou semanas após tê-la assistido, por meio de cenas soltas que voltam à lembrança repetidamente, como se as imagens tivessem vida própria em nosso imaginário, indo e voltando, sinalizando sua insistência.

Nos filmes em que localizamos humanos maquinizados, corpos moleculares e plugados há uma atmosfera de tristeza e solidão que frequentemente se apresentam pelo questionamento que esses personagens fazem de suas próprias identidades. Nas diversas constelações de imagens que criamos para tentar conhecer emocionalmente esses seres, sempre nos deparamos com reações fortes como raiva, luto, repulsa, mas também observamos emoções mais contidas em expressões de melancolia, arrependimento e apatia.

Percebemos, nas obras que abordam personagens humanos que passaram por algum tipo de intervenção tecnológica em seus corpos, a manifestação de um desconforto físico e mental, gerado a partir de uma transformação abrupta da carne, como ocorre no filme *Akira* (1988). Na obra, o personagem agoniza durante todo o processo de fusão do seu corpo com o inorgânico. Identificamos que esses filmes, em sua maioria, gravitam em torno de emoções que resultam do impacto dessas modificações da carne, como reverberam na própria subjetividade, nas suas formas de se perceberem como seres humanos.



Nos filmes em que localizamos máquinas humanizadas, a sensação, a atmosfera do filme variava. Sentimos formas de infantilidade, inocência e curiosidade. Essa imaturidade apresentava também grande vulnerabilidade e impulsividade, que desencadeavam ações rebeldes de vingança e revolta. As máquinas humanizadas também são capazes de expressar profunda compaixão e obsessiva atração pelos humanos. Entretanto, o ponto de partida é o mesmo: esses seres humanoides e andróides são construídos sob a perspectiva de como a humanidade projeta suas próprias necessidades emocionais nesses corpos artificiais, assim como também eles são uma espécie de receptáculo para anseios e inseguranças dos humanos em sua relação com a inteligência artificial.

É perceptível a presença de uma dualidade na forma como o imaginário constrói a imagem desses personagens no cinema, como na dicotomia entre anjo e demônio, inocente e perverso. As existências artificiais são coladas no limiar entre esses dois polos, como pode ser observado nos filmes *Metrópolis* (2001) e *Ex Machina* (2013), nos quais ambas as protagonistas são introduzidas na trama de forma angelical, e ao longo da narrativa vão mostrando o lado destrutivo e desumano atribuído às máquinas.

Numa outra constelação de imagens as máquinas são humanizadas até o ponto em que se apagam as fronteiras entre o orgânico e o artificial. No filme *Inteligência Artificial* (2001), por exemplo, somos levados a nos apaixonar pela criança-robô em sua busca desesperada pela mãe. Para quem assistiu a esse filme não há dimensão racional que seja capaz de separar a comoção que nos provoca da ideia de que o menino é uma máquina. Somos também levados à empatia completa pela saga do robô doméstico que promove inúmeras alterações em seu corpo para se tornar “humano”, por amor a uma mulher humana, em o *Homem Bicentenário* (1999). Como reconhecemos as nossas procuras mais íntimas na busca insana do replicante Roy para alongar a própria vida, no instante da morte, em *Blade Runner* (1982). As máquinas antropomorfizadas realizam a transição total da hibridização tecnológica da espécie humana, fazendo-nos assumi-las como iguais.

De uma forma ou de outra, não encontramos qualquer sentimento positivo ou perspectiva de melhoramento das nossas qualidades enquanto seres humanos nos mais de 80 filmes estudados. O futuro das hibridações do corpo com dispositivos técnicos não é sentido como aprimoramento ou ampliação de nossas faculdades, que resulte em uma satisfação de longo prazo para a espécie humana. O que desperta uma



sensação alarmante desse imaginário de futuro, pois a partir das discussões apresentadas até agora percebemos uma mudança paradigmática sobre a percepção imaginária do corpo humano, uma alteração que deixou de considerar as possibilidades de interação corpo-tecnologias como um projeto a ser incrementado, passando para um obstáculo a ser ultrapassado, configurando uma nova condição humana que foi nomeado pelo pensamento transhumanista como *pós-corpo*. Por transhumanismo compreende-se uma linha filosófica que almeja ultrapassar as limitações humanas, tanto as físicas quanto cognitivas, por meio das tecnociências, como a biotecnologia, nanotecnologia e neurotecnologia.

A questão que se põe então é: como a espécie humana é capaz de desejar e projetar a sua própria obsolescência? Nas filmografias que apresentam o corpo humano do futuro, vemos personagens, em sua maioria ciborgues, com extensões que lhes capacitam expandir os limites físicos do humano, assim como também seres dotados de competências fantásticas e sobre-humanas, qualidades que não repercutem nas emoções vividas por esses próprios personagens.

O que nossa imaginação sobre o futuro nos permite hoje é perceber que as máquinas podem reinventar a realidade de nossas vidas, mas a fusão de toda e qualquer tecnologia com nossas carnes e mentes não faz desaparecer os questionamentos ontológicos da condição humana sobre quem somos e para que existimos.

Referências

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. São Paulo: Paz e Terra. 2021.

HARAWAY, Donna. **Antropologia Ciborgue**. As Vertigens do pós-humano. 1991.

HEISE, Eloá. Fausto: a busca pelo absoluto. **Revista Cult**, n. 130, 2008.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: Antropologia e sociedade. 6^a ed. – Campinas, SP: Papyrus, 2013.

MARTINS, A.; DE LEON AGUIAR, Tássio José Ponce; DE PAIVA, Cláudio Cardoso. Humanos, Máquinas e Ciborgues no Cinema de Ficção Científica. **Temática**. João Pessoa: UFPB, v. 6, p. 1-15, 2010.



MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

ROBERTS, Adam. **The history of science fiction**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2016.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.

Revista Famecos, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.

SIBILIA, Paula. **O Homem pós Orgânico** – a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

TUCHERMAN, Ieda. Fabricando Corpos: ficção e tecnologia. **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo. v. 3, n. 7. p.77-92. Jul. 2006. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/71> . Acesso em: 13 out. 2018.

WARBURG, Aby. **História de fantasma para gente grande**. São Paulo: Companhia das Letras. 2015.



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 o trabalho original seja corretamente citado.