

# Ciborgues, robôs e clones na pedagogia do cinema

# 3




Angela Dillmann Nunes Bicca\*  
Maria Lúcia Castagana Wortmann\*\*

**Resumo:** Este texto discute alguns filmes classificados como de ficção científica para marcar como o cinema nos tem ensinado a ver e a viver nessa civilização altamente tecnológica, à qual se tem atribuído o qualificativo *cibernética*. (APPIGNANESI; GARRAT, 1998). Tal civilização, também configurada como pós-moderna (Lyotard, 1989), como modernidade líquida (BAUMAN, 2001), ou como modernidade tardia (JAMESON, 2002), tem sido caracterizada por atuar na produção de subjetividades bastante diversas das usualmente invocadas para referir o homem no humanismo moderno. Muitos dos debates conduzidos salientam a centralidade que as TICs alcançam nas sociedades contemporâneas, que também se caracterizam pela emergência de formas ciborgues, pós-humanas ou pós-orgânicas, que representam corpos descritos muito mais como processos ou arranjos da

**Abstract:** This text discusses some films ranked as science fiction to highlight how cinema has taught us to see and live in this highly technological civilisation, which we have taken as cybernetic (APPIGNANESI; GARRAT, 1998). This civilisation, also regarded as postmodern (LYOTARD, 1989), liquid modernity (BAUMAN, 2001), or late modernity (JAMESON, 2002), has been characterised as acting on production of subjectivities very different from those usually called upon to refer to man in the modern humanism. Many debates focus on the centrality that technologies of information and communication touch in the contemporary society, which is also characterised by the emergence of cyborg, post-human or post-organ forms, which represent bodies depicted as information processes or arrangements rather than machine bodies, as modernist

\* Doutora em Educação. Professora de Física no Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, em Pelotas.

\*\* Doutora em Educação. Professora no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e da Universidade Luterana do Brasil (Ulbra).



informação do que como corpos-máquina, como as perspectivas modernistas enfatizavam. Argumentamos que se rompem nessas *novas* representações importantes binarismos modernos, tais como, homem/máquina, biológico/tecnológico e natureza/cultura.


**Palavras-chave:** Pós-modernidade. Pós-humano. Ciborgue. Virada cibernética. Pedagogias culturais. Ficção científica.

perspectives emphasise. We argue that significant binary oppositions such as man/ machine, biological/technological and nature/culture.

**Keywords:** Postmodern. Cyborg. Post-human. Cybernetic turn. Cultural pedagogy. Science fiction.

---


## Introdução



A civilização na qual vivemos tem sido qualificada como cibernética (APPIGNANESI; GARRAT, 1998), estando essa qualificação associada à íntima relação que se invoca terem as TICs com o estabelecimento de uma nova ordem mundial resumida, especialmente a partir de meados do século XX, na expressão pós-modernidade. Porém, embora as tecnologias assumam uma posição central em relação a essas mudanças, processadas no mundo contemporâneo, cabe salientar, tal como fizeram Deleuze (2007), Lévy (1996), Hardt e Negri (2003) e Bauman (2001), que elas não as determinam. Ou seja, não é possível estabelecer-se uma relação de causa e consequência, nesse caso, mesmo que seja importante indicar que o desenvolvimento tecnológico e as mudanças culturais estão de tal forma imbricados que poderiam se possibilitar mutuamente.

É nesse contexto que se tem instituído novas subjetividades, as quais se afastam de formas que preponderaram no pensamento ocidental, nos últimos séculos, estando entre essas as que delineavam o sujeito como disciplinado, coeso, centrado e autônomo.

Estudos, tais como os desenvolvidos por Haraway (2000), Katherine Hayles (1999), Sibilia (2002), Santos (2003) e Rüdger (2008), têm mostrado que esse sujeito instituído a partir do pensamento moderno, tantas vezes referido como o homem do humanismo, tem tido sua identidade deslocada a partir das tentativas de desconstrução de consagrados binarismos modernos, tais como humano/tecnológico, natural/artificial, orgânico/maquínico. A pós-modernidade e suas relações





com a tecnologia estariam contribuindo, assim, na visão de tais autores, para proceder à desconstrução da noção de humano, marcada como foco central das teorizações e das propostas educativas a partir da modernidade. E esse parece ser um importante motivo para que se aborde essa temática em estudos realizados no campo da educação.

### A pedagogia no cinema




Neste texto, focalizamos o cinema, especialmente, os filmes de ficção científica, argumentando estarem esses operando sobre o que tem sido chamado o “mundo cibernético”, ao colocarem em destaque formas de estruturação dessas sociedades ensinando-nos, igualmente, a nelas viver. Salientamos a frequência com que também são invocados, nessa forma de ficção, os personagens híbridos de máquinas e humanos, tais como, o robô Sonny, o ciborgue Spooner e o cérebro eletrônico VIKI, do filme “Eu, robô” (2004); o personagem robô-criança David, do filme “A. I. Inteligência Artificial” (2001); os mutantes com capacidade de prever eventos futuros, os Pré-cogs, com especial atenção à personagem Agatha, do filme “Minority Report: a nova lei (2002), e a personagem extraterrestre Leeloo, projetada geneticamente para ser perfeita, no filme “O quinto elemento” (1997). Salientamos, então, que, em tais filmes, têm circulado discursos, não exclusivos dos textos da mídia, nos quais se atribui uma forte centralidade aos processos de informatização.

Consideramos tais filmes como artefatos culturais e valemo-nos do conceito de representação cultural, tal como foi enunciado por Hall (1997), para proceder às análises aqui parcialmente apresentadas. Lembramos que a noção de representação cultural está fortemente relacionada à “virada cultural”, que assume ser a cultura central nos processos de produção e estabelecimento dos significados para os seres e coisas do mundo. Cabe lembrar que a “virada cultural” se associa à “virada linguística”, movimento que modificou substantivamente a compreensão do papel da linguagem, ao postular que essa atua na constituição das coisas e não apenas as nomeia. Salientamos, ainda, o quanto Hall (1997) destacou ter a cultura a ver com a produção e a circulação de significados que, ao serem partilhados pelos grupos sociais, permitem que membros de uma mesma cultura interpretem o mundo de forma mais ou menos parecida. Em parte, diz o autor (1997), damos significados às coisas através da forma como as representamos, ou seja, através das histórias



que contamos acerca dessas mesmas coisas, bem como através das imagens que produzimos, das emoções que associamos a elas, além da forma como as classificamos ou do valor que a essas atribuímos. O mesmo autor (1997) salienta a importância de as análises culturais colocarem em destaque as lutas que se dão em torno da significação, pois os significados são produzidos e intercambiados nas relações de poder. Além disso, ele também ressalta que as investigações precisam dar destaque aos modos como os significados organizam e regulam as práticas sociais tendo, nesse sentido, efeitos práticos. Assim, valendo-se de um aporte foucaultiano acerca das conexões sempre presentes entre poder e saber, operadas discursivamente, Hall (1997) também argumenta acerca da produtividade de se examinarem os discursos para proceder a análises culturais. Assumimos, então, tais posicionamentos teórico-metodológicos para realizar as análises que apresentamos neste texto.

Sobre os filmes focalizados, esclarecemos serem todos eles de longa-metragem, com ampla circulação em todo o mundo e produzidos na década de 90 do século XX e no ano 2000. Além disso, neles foi conferido destaque às tecnologias relacionadas à informática e à eletrônica. Como já indicamos, nosso argumento principal é de que eles não apenas nos apresentam uma visão utópica de sociedades que viverão em um futuro bastante próximo, mas que esses filmes atuam na configuração dessas sociedades e até mesmo das sociedades em que hoje vivemos, bem como dos sujeitos que, se presume, passarão a nelas viver. Destacamos, então, que o cinema está sendo entendido, neste estudo, como uma forma de pedagogia cultural capaz de operar na direção de nos ensinar a viver neste mundo altamente tecnológico, particularmente por se constituir em um artefato atrativo e competente, que coloca em circulação uma série de narrativas sedutoras que aproximam os mundos narrados com o mundo contemporâneo e com os modos como neles vivem os sujeitos. Ressaltamos que os Estudos Culturais, referencial no qual se inspiram as análises que conduzimos, têm propiciado a ampliação das investigações conduzidas acerca dos processos educativos (KELLNER, 2001; GIROUX, 1995), ao não restringi-los ao âmbito das escolas e ao considerar a dimensão pedagógica exercida por instituições e produções da cultura, como: museus e suas exposições, literatura de modo geral, livros de ficção, textos de jornais e de revistas, programas de TV, peças publicitárias, e, ainda, brinquedos infantis, jogos eletrônicos, músicas, entre outros.



É importante indicar que muitas produções – incluídas na categoria ficção – tematizam o tempo presente a partir de uma operação bastante particular, que envolve olhar o presente de um ponto de vista localizado no futuro. Como explicou Santos (2003), as produções classificadas como ficções científicas não se concentram na previsão do que irá ocorrer no futuro, mas, muito mais, em estabelecer outras relações possíveis entre o presente e o futuro, que escapem a uma sucessão linear. E isso explica que essas sejam usualmente qualificadas como projeções, apropriações ou modelações do presente a partir de um futuro imaginado. Assim, as representações de futuro presentes na ficção científica apresentam uma aproximação forte com situações que já se verificam nos dias atuais, diz Kellner (2001), ou que já transformaram o presente no passado de algo que virá, como destacou Bukatman (1993). Dessa forma, ao olhar o presente, como mostrou Tucheran (INTERNET, 2009), textos vinculados ao gênero *ficção científica* têm reunido a liberdade, sempre atribuída à ficção, ao rigor, que é tomado como um atributo da ciência, para abordar as relações entre seres humanos, ciência e tecnologia, constituindo-se em produções interessantes para se pensar acerca do que não cabe nos binarismos modernos tradicionais – a ideia de um ser híbrido de humano e máquinas. Dá-se destaque a esse aspecto, neste texto, pois, a partir dele, se expõem as dificuldades oriundas do esforço classificatório moderno, que nos permite ler a ficção científica como uma narrativa do mundo contemporâneo, na qual emergem novas subjetividades.

### Uma breve abordagem da “virada cibernética”

A noção de que há algo em comum entre os corpos e as máquinas, decorrente da compreensão de que qualquer fenômeno pode ser tomado como um processamento de informação, como salientou Kunzru (2000), corresponderia a um importante resíduo cultural na tentativa de constituir a cibernética como uma ciência.

Mesmo que neste texto não tenhamos o propósito de fazer uma ampla revisão acerca dos importantes desenvolvimentos que a cibernética proporcionou, indicamos ter sido ela o *ponto* a partir do qual foram produzidos discursos e representações que passaram a considerar a existência de corpos ciborgues, de formas pós-humanas, ou pós-orgânicas. Aliás, tais noções, consideradas tanto em diversas áreas científicas quanto



na mídia e no cinema, vêm suscitando muitos questionamentos, que passaram a atuar na dissipação das fronteiras entre o que tradicionalmente era definido como natural ou como artificial, bem como a suscitar suspeitas acerca de outros binarismos como homem/máquina, biológico/tecnológico e natureza/cultura.<sup>1</sup>

Cabe registrar, ainda, neste contexto argumentativo, que, desde meados da década de 40 (séc. XX), passou-se a indicar similaridades entre fenômenos aparentemente distintos, tais como, o ato de elevar um objeto e o de guiar um míssil, ao se destacar que ambos lidam com a informação, mesmo que diferenciadamente. Sob o ponto de vista da cibernética, entende-se que uma informação é gerada, quando se mede a diferença entre o movimento que um sistema executa e o que ele deveria executar, considerando-se, ainda, que, com essa medida, o sistema pode corrigir sua rota e garantir que essa seja mantida sob controle (WIENER, 1970) em um processo que é chamado realimentação, ou *feedback*. Cabe indicar, também, que, mesmo que a cibernética não tenha sido levada adiante, em seu projeto original, suas noções foram incorporadas a diversas áreas da engenharia e da biologia, pois mecanismos de realimentação tanto permitem explicar o funcionamento das máquinas de comunicação, desenvolvidas no século XX, quanto o dos organismos vivos.

Os primeiros esforços da cibernética colocaram em pauta as possibilidades de comunicação entre diferentes máquinas, bem como as possibilidades de comunicação entre máquinas e organismos, aspecto que tem sido especialmente propiciado pela digitalização de dados, posteriormente traduzidos para um código numérico. E essa ação constitui-se no ponto de partida que nos possibilitou passar a descrever o corpo humano como uma forma de processamento de informações, operando-se um distanciamento das explicações oriundas da física clássica.

Considera-se, então, em tese, que qualquer informação pode ser representada na linguagem binária, sob a forma de zeros e uns que, uma vez traduzidos, poderão circular entre diferentes substratos materiais. E é essa compreensão de uma comunicação total, que tem sido apontada como um dos mais importantes pressupostos dos discursos sobre o pós-humanismo. Oliveira (INTERNET, 2007) propõe como uma alternativa à tal tese, que se dê destaque aos desenvolvimentos da cibernética

<sup>1</sup> Não é possível deixar de citar Rüdger (2008), Santos (2003), Oliveira (2009), Sibília (2002), Tukerman (2003), Le Breton (2007), Lima (2004), Silva (2000), Haraway (2000), e Hayles (1999).

posteriores ao trabalhos realizados por Wiener, nos anos 70 (séc. XX), pois esses passaram a descrever sistemas que se adaptam a necessidades emergentes e que podem adquirir estados de maior complexidade a partir de sua capacidade de auto-organização.

### **Ciborgues, robôs e clones em filmes de ficção científica**

A dificuldade de se diferenciar claramente o que é artificial do que é natural, como apontou Vieira (2003), tem sido reiteradamente considerada nos filmes de ficção científica, que, já nas primeiras produções desse gênero, ainda na época do cinema mudo, valiam-se de representações de seres híbridos, tais como, robôs, androides, mutantes, ciborgues e replicantes. Neste artigo, a questão da proximidade entre seres humanos e artefatos tecnológicos é destacada a partir da análise dos filmes “Eu, robô” (2004) e “A.I. Inteligência Artificial”, como já indicamos anteriormente, particularmente recorrendo aos também já referidos personagens Sonny (um boneco-robô dublado pelo ator Alan Tudyk) e David (um menino-robô interpretado pelo ator Haley Joel Osment), que manifestam sentimentos gerados a partir de um programa informático instalado em seus corpos/*hardwares*.

Nesses filmes, não só é possível perceber-se as inquietações associadas ao desenvolvimento da robótica e da inteligência artificial, mas também a forte atenção que neles é dada ao modo como tal desenvolvimento expõe a nossa proximidade com o que é artificial. De modo um pouco diferente, a forma de inteligência artificial VIKI, representada por um gigantesco computador que interage com os seres humanos através de um cubo holográfico, que apresenta uma cabeça de mulher, que fala com a voz da atriz Fiona Hogan, no filme “Eu, robô” (2004), é também configurada como dotada de consciência e de iniciativa própria, em função de um rearranjo de elementos acionado de modo inesperado em sua programação. Cabe registrar, no entanto, que esses híbridos de máquina e organismo, denominados ciborgues, estão presentes tanto na ficção quanto fora dela, sendo eles configurados, geralmente, como esforços operados na direção de melhorar o corpo orgânico, como sucede, por exemplo, com o personagem humano mecanizado Spooner, do filme “Eu, robô” (2004), interpretado pelo ator Will Smith.

A perspectiva aberta pela cibernética, aqui abordada, tornou possível também a descrição dos organismos vivos a partir do código genético



que, pautado nas quatro bases de nucleotídeos designadas pelas letras A, T, C e G, vem sendo invocado desde a década de 60 (séc. XX). Novamente, nessa situação, destaca-se o papel atribuído à informação, nesse caso genética e contida nas células dos organismos vivos, mas que funciona como mensagens escritas configurando o DNA como um tipo de texto a ser decifrado, lido e eventualmente reescrito. Assim, como comentou Lima (2004), mais do que obedecer às leis da física, o corpo humano está sujeito, também, aos princípios da cibernética que, por sua vez, o compreende como um mecanismo capaz de envio e recepção de mensagens, tal como sucede com as máquinas eletrônicas.

Outro aspecto interessante a ressaltar é que nos filmes analisados as criaturas mais frequentemente colocadas nessa situação limítrofe são femininas. Uma delas é a mulher/deusa/arma/extraterrestre Leeloo, do filme “O quinto elemento” (1997), interpretada pela atriz Milla Jovovich, e a outra é a mutante capaz de prever eventos futuros, Agatha, do filme “Minority Report: a nova lei” (2002), interpretada pela atriz Samantha Morton.

Pode-se dizer que há uma perturbadora semelhança entre os seres artificiais e os seres humanos nos filmes analisados. Como vimos indicando, essa semelhança diz respeito não apenas ao formato dos corpos dos personagens híbridos desses filmes, mesmo que neles ocorra um frequente processo de antropomorfização das máquinas, o que se constitui no elemento mais perturbador é a forma como se tem evocado a interação processada entre seres humanos (orgânicos) e essas máquinas – a possibilidade de as máquinas virem a manifestar, além da inteligência, sentimentos e emoções, comportamentos usualmente atribuídos aos seres humanos. Desse modo, cada vez mais se tornam tênues as distinções entre os seres artificialmente criados e os seres humanos, ao mesmo tempo que também se torna mais difícil a inclusão dos personagens nas categorias usualmente utilizadas, complicando os esforços interpretativos. É possível dizer, então, que essas criaturas da ficção perturbam as ordenações naturalizadas na modernidade, que nos exigiam colocar cada sujeito ou cada coisa em seu devido lugar, tal como indicou Bauman (2001), ao discutir como na modernidade se buscou eliminar qualquer tipo de ambiguidade.

Nos filmes que referimos, esse é um dos aspectos que confere às criaturas artificiais e ficcionais uma dimensão monstruosa. Tais personagens são configurados como monstros por desafiarem as chamadas leis da natureza e das sociedades e ao não se encaixarem nos esquemas





binários que essas leis postulam relativamente à organização do mundo moderno, como destacaram Bassa e Freixas (1993), ao refletirem sobre a natureza do gênero *ficção científica*.

É interessante indicar que, na ficção contemporânea, os monstros não são mais, apenas, aqueles seres feios, repugnantes e nojentos que figuravam nos primeiros filmes de ficção. Ao contrário, os seres artificiais representados nos filmes que referimos são bonitos, simpáticos, sendo muitos deles até projetados para serem perfeitos. Sua dimensão monstruosa não se deve simplesmente ao fato de eles serem configurados como humanos, apesar dos desacertos estéticos neles implantados; nesses filmes coloca-se especialmente em destaque a artificialidade dos seres humanos. Indicar que a *existência* de clones, ciborgues e autômatos complica o privilégio até então concedido aos seres humanos de possuírem uma suposta essência que os diferenciava dos demais seres. Silva (2000) comentou que os monstros contemporâneos tornaram-se tão perturbadores a ponto de suas “pegadas” nos causarem medo, não pelo indício de sua existência, mas pela demonstração de que a subjetividade humana não é nunca um lugar seguro e estável.

Cabe indicar que clones, ciborgues e autômatos passaram a ser configurados em discussões atuais como criaturas que cruzam fronteiras antes estabelecidas para distinguir, com segurança e certeza, o ser humano dos outros seres. Por tudo isso, os personagens referidos não são mais apenas elementos ficcionais, mas perturbam a ordem, assustam e aterrorizam. Ao mesmo tempo, no entanto, essas criaturas fascinam, inspiram e atraem ao deixarem evidente a sua ambiguidade, permitindo, por exemplo, aos cineastas narrarem histórias que exploram esse importante deslocamento operado no modo de representar os sujeitos humanos. Pode-se pensar até que, talvez, o mais perturbador não seja a diferença que afasta tais seres das representações normalizadas de seres humanos, mas a grande proximidade e as semelhanças que passaram a ser marcadas entre humanos e máquinas.

Efetivamente os personagens David, VIKI e Sonny são perturbadores por serem “máquinas” sentimentais e inteligentes; já os personagens Spooner, os Pré-Cogs (destacando-se Agatha) e Leeloo mostram que certas funções de máquinas, tais como a força para erguer grandes pesos ou quebrar materiais de altíssima resistência, ou ainda, as possibilidades de captação de imagens ou de viajarem no tempo e registrarem informações com uma rapidez surpreendente, também não mais são exclusivas dos corpos inorgânicos. Além disso, alguns personagens





colocam em destaque um outro polêmico limite: Leeloo e os Pré-Cogs transcendem a condição de humanos, aproximando-se de deuses. Eles são, inclusive, referidos por outros personagens dos filmes como criaturas supremas, superiores, que vivem em templos, que tomam conta de todos os seres humanos protegendo-os de diferentes perigos aos quais estão expostos. Esses são também corpos hibridados – uma forma de *mistura* que seguiria uma lógica análoga a que ocorre nos processos de hibridação cultural – nos quais elementos bem distintos passam a compor algo novo em um processo que não se esgota e que pressupõe sempre novas hibridações, evidenciando a impossibilidade da existência de elementos com núcleos essenciais intocados, como mostrou Canclini (1997) ao discutir processos de hibridação cultural. Os monstros representados na ficção surgem da hibridação de espécies diferentes, e essas hibridações são de diferentes naturezas, perpassando, no entanto, as fronteiras entre o humano, o animal e o divino. Eles não são descritos pelo que lhes falta, mas pelas misturas através das quais são gerados, o que impede que se estabeleçam oposições entre monstros e humanos típicos, por estarem ambos inseridos em um complexo sistema de relações de aproximação e distanciamento, bem como de misturas e hibridações, tal como argumentou Tucherman (1999). Assim, então, os robôs dotados de inteligência artificial são, ao mesmo tempo, aproximados dos seres humanos em função das manifestações de inteligência e deles afastados ao sublinharem o termo artificial. Como indicou Gil (2000), o monstro não está do lado de fora do círculo que delimita qualquer categoria, mas está sobre o círculo, na margem, nem dentro nem fora, sendo esse o aspecto que coloca em dúvida a própria existência de uma delimitação. O monstro é diferente do *outro* que, por sua vez, situa-se sempre fora das fronteiras que delimitam as categorias. Dessa forma, o monstro revela que a diferença é arbitrária e flutuante, não havendo uma essência que corresponda a cada categoria nem uma delimitação que possa se estabelecer de uma vez por todas. O que torna os monstros tão peculiares, amedrontadores e fascinantes, explicou o autor (GIL, 2000), é que eles indicam que qualquer categoria é mutável. Então, a função do monstro é indicar a artificialidade das fronteiras estabelecidas em cada tempo e lugar para delimitar as coisas e os seres. Assim, Sonny, VIKI, Spooner, David e os Pré-Cogs mesmo sendo personagens ficcionais parecem ser usados nos filmes para indicar até que ponto uma criatura é, ou não, humana e, especialmente, para nos alertar acerca dos limites que não se deve ultrapassar. O monstro se constitui em uma ameaça; o perigo do



monstro, dizia Cohen (2000, p. 30), é que ele “é uma forma entre formas”. O monstro, por questionar os binarismos que colocavam todas as coisas em seu devido lugar, acaba ameaçando qualquer distinção entre os seres humanos, os animais, e os deuses. Lembramos que um dos mais famosos monstros da ficção literária e cinematográfica é *Frankenstein*, criado por Mary Shelley em romance publicado em 1818. Nesse romance, ressalta Silveira (2001), o monstro, inclusive, não recebeu nome, passando a ser conhecido pelo nome do personagem que o criara a partir de pedaços de corpos de pessoas mortas. Como o romance narra, esse monstro, infeliz com a sua rejeição, fugiu do controle do cientista que o produziu, o qual passou a carregar consigo a sina do Titã Prometeu, da mitologia grega. Aliás, a referência a Prometeu aparece no subtítulo do livro de Shelley, cujo título completo é: *Frankenstein ou o moderno Prometeu*. Prometeu, que é considerado o pai das artes e das ciências, forneceu o fogo dos deuses aos homens e, então, tal como Viktor Frankenstein, ele também mexeu onde não devia e teve seu castigo; aliás, ambos foram castigados por terem ultrapassado fronteiras indevidas. Além do prometeísmo, uma das importantes inspirações de Mary Shelley para a escrita de seu romance foi a lenda judaica do Golem.<sup>2</sup> Para Quéau (1993 apud LE BRETON, 2007), as criaturas da ficção científica fogem do controle dos seus criadores reativando o antigo mito de Golem de Praga. Por isso, não parece ser à toa que as personagens/criaturas artificialmente geradas sofram constantes ameaças nos filmes analisados, sendo perseguidas, aprisionadas e escravizadas e, algumas vezes, sendo até enquadradas como lixo, ficando, outras vezes, à beira da *morte* e sendo ameaçadas de destruição ou sendo efetivamente destruídas.

No filme “A. I. Inteligência Artificial” (2001), o pequeno robô David foge ao controle, quando não apenas ama, a partir de uma programação informática, mas, principalmente, quando passa a desejar ser correspondido. No filme “Eu, robô” (2004), o robô Sonny, depois de executar a tarefa para a qual fora criado, que consistia em ajudar o personagem/cientista Lanning a suicidar-se, passa a demonstrar medo de sofrer as consequências por ter executado tal tarefa; no mesmo filme, a inteligência artificial VIKI, em função da vigilância que exerce sobre

<sup>2</sup> O rabino Judah Loew (Praga, século XVI) teria criado um boneco de barro animado com rituais da cabala para defender a cidade dos ataques antisemitas, o qual fugiu do seu controle e teve de ser destruído. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org>>. Acesso em: 8 ago. 2009.



toda a cidade de Chicago, entende que o ser humano tem sido incapaz de cuidar de si próprio e assume para si tal tarefa, mesmo que para isso tenha que impor regras duras à vida das pessoas; e o policial Spooner, sendo ele próprio um ciborgue, age contrariando as expectativas e desconfiando dos robôs, o que é considerado absurdo. No filme “Minority Report: a nova lei” (2002), a Pré-Cog Agatha reproduz imagens do assassinato de sua mãe, cometido pelo próprio criador do sistema que deveria evitar esses crimes, levando-o a suicidar-se. E, no filme “O quinto elemento” (1997), a extraterrestre Leeloo, após ser recriada a partir de algumas células vivas, foge de seus recriadores, por não conseguir comunicar-se com eles, colocando em risco o propósito de sua existência que é salvar o mundo. Essas são respostas para a ameaça que os monstros representam ao não se encaixarem em nenhuma categoria já existente. Assim, algumas das lições contidas nesses filmes implicam registrar que aqueles que fazem o que não devem, ou seja, os que escapam das chamadas *leis naturais*, outras vezes referidas como *leis divinas*, estão sujeitos a alguma punição.

A presença desses *novos* monstros traz à tona a discussão sobre os perigos de intervir-se na criação da vida, bem como contém alertas acerca dos limites que, ao serem ultrapassados, colocam todos em perigo. É isso que o monstro mostra: as criaturas artificiais dos filmes analisados, de alguma forma, fogem do controle dos seus criadores que, por sua vez, estariam adentrando o limite que os separa dos deuses.

## Referências

---

- APPIGNANESI, Richard; GARRAT, Chris. *Posmodernismo para principiantes*. Buenos Aires: Era Nascente, 1998.
- BASSA, Joan; FREIXAS, Ramón. *El cine de ciencia ficción: una aproximación*. Barcelona: Paidós, 1993.
- BAUMAN, Zigmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- BUKATMAN, Scott. *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham; London: Duke University Press, 1993.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 1997.
- COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Pedagogia dos monstros: os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 23-60.
- DELEUZE, Gilles. *Post-scriptum sobre as sociedades de controle*. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 2007. p. 219-226.
- FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 2007.
- GIL, José. Metafenomenologia da monstruosidade: o devir-monstro. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Pedagogia dos monstros: os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 165-184.
- GIROUX, Henry. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos Estudos Culturais em educação*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 132-158.
- GUIMARÃES, Euclides (Org.). *Os deuses e os monstros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 103-124.
- HALL, Stuart. The work of representation. In: HALL, Stuart (Org.). *Representations and signifying produces*. London: Sage; Open University, 1997. p. 1-74.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Trad. de Tomás Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 37-130.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antônio. *Império*. Rio de Janeiro; São Paulo: Record, 2003.

HAYLES, Nancy Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2002.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: Edusc, 2001.

KUNZRU, Hari. Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Trad. de Tomás Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 19-36.

LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Campinas: Papirus, 2007.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LIMA, Homero Alves de. *Do corpo-máquina ao corpo-informação: o pós-humano como horizonte biotecnológico*. 2004. 316f. Tese (Doutorado em Sociologia) – Programa de Pós-Graduação em Sociologia/UFPE, Recife, 2004. Disponível em: <<http://www.bdt.d.ufpe.br>>. Acesso em: 15 maio 2008.

LYOTARD, Jean- François. *A condição pós-moderna*. Lisboa: Gradativa, 1989.

NOVAES, Adauto (Org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 317-346.

OLIVEIRA, Fátima Régis. A ciência do ciborgue: comunicação, sistemas complexos e cibercultura. In: COMPOS, 16., 2007, Curitiba. *Anais...* Curitiba, 2007. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_172.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_172.pdf)>. Acesso em: 1º fev. 2009.

RÜDIGER, Francisco. *Cibercultura e pós-humanismo*. Porto Alegre: Edipucrs, 2008.

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Poetizar as novas tecnologias: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34, 2003.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da pedagogia crítica. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). *Pedagogia dos monstros: os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 11-22.

SILVEIRA, Tomás de Aquino. Frankenstein, de Mary Shelley. In: GUIMARÃES, Euclides (Org.). *Os deuses e os monstros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 103-124.

TUCHERMAN, Ieda. *Breve história do corpo e de seus monstros*. Lisboa: Veja, 1999.

\_\_\_\_\_. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. *Revista Ghreb*, São Paulo: PUCSP, 2003. Disponível em: < [http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman\\_4.pdf](http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_4.pdf) >. Acesso em: 3 fev. 2009.

VIEIRA, João Luiz. Anatomias do visível: cinema, corpo e a máquina da ficção científica. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O homem-máquina: a ciência manipula o corpo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 317-346.

WIENER, Norbert. *Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina*. São Paulo: Polígono; Edusp, 1970.

#### *Sites*

<[http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman\\_4.pdf](http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_4.pdf)>. Acesso em: 3 fev. 2009.

<[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_172.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_172.pdf)>. Acesso em: 1º fev. 2009.

<<http://www.bdt.d.ufpe.br>>. Acesso em: 15 maio 2008.

**Recebido em 11 de fevereiro de 2010 e aprovado em 20 de abril de 2010.**

*Conjectura*, Angela Dillmann Nunes Bicca e Maria Lúcia Castagana Wortmann

53