

# Olhando o presente a partir do futuro: a pedagogia do cinema de ficção científica

*Looking at the present from the future: the pedagogy of science-fiction films*

ANGELA DILLMANN NUNES BICCA\*  
MARIA LÚCIA CASTAGNA WORTMANN\*\*



**RESUMO** – Neste artigo, sob a perspectiva dos estudos culturais de inspiração pós-moderna e pós-estruturalista, buscamos indicar como os filmes de ficção científica têm operado na configuração de um mundo futuro, altamente tecnológico, bem como dos sujeitos que nele viverão, a partir de representações que exacerbam e satirizam modos de viver já em curso nas sociedades contemporâneas. O cinema, assim como outras pedagogias culturais, atua na produção e no governo dos indivíduos em um mundo repleto de tecnologias da informação e da comunicação, promovendo deslocamentos nas suas subjetividades. Para promover tal discussão, abordamos seis filmes de ficção científica cujas análises focalizaram a perturbadora semelhança entre seres humanos e máquinas, representadas nestes filmes como criaturas ciborgues, pós-humanas e pós-orgânicas. Indicamos, também, a proliferação de lixo tecnológico e lixo humano nas sociedades “do futuro” e, ainda, a substituição do disciplinamento moderno por ações bastante sutis de controle.

**Palavras-chave** – Pedagogias culturais. Tecnologias da informação e da comunicação. Pós-modernidade.

**ABSTRACT** – From a postmodern and poststructuralist-inspired cultural studies perspective, we have sought to show how science-fiction films have worked upon the shape of a highly technological future world, and subjects to live in it. We have drawn on representations aggravating and deriding ways of living and issues in contemporary societies. Like other cultural pedagogies, cinema acts on the production and govern of individuals in an information and communication-based world, causing displacements in their subjectivities. To encourage this discussion we have addressed six sci-fi films whose analyses focused on the disturbing similarity between human beings and machines represented as cyborgs, posthumans and post-organic beings. We have also addressed the spread of technological and human garbage in ‘future’ societies, and the replacement of very subtle ways of control for modern discipline.

**Keywords** – Cultural pedagogies. Information and communication technology. Postmodernity.

## O CINEMA DE FICÇÃO CIENTÍFICA COMO UMA PEDAGOGIA CULTURAL

Uma forma possível de refletir acerca da civilização em que vivemos é pensá-la como uma civilização cibernética, na qual é conferido destaque à dimensão tecnológica, notadamente ao desenvolvimento das tecnologias virtuais e digitais, também referidas como tecnologias da informação e da comunicação, tal como está focalizado em análises propostas por Bauman (2001), Hardt e Negri (2003), Lèvy (1996) e Deleuze (2007).

Esta reflexão instigou-nos a abordar, neste texto, os modos como o cinema vem nos ensinando a viver nessa civilização cibernética, o que foi feito a partir da análise de filmes de longa-metragem nos quais as referidas tecnologias têm sido colocadas em destaque nas tramas neles processadas, configurando, ao mesmo tempo, algumas formas de estruturação das sociedades imaginadas para um futuro geralmente não muito distante.

Para desenvolver uma discussão que envolva tais elementos abordamos os seguintes filmes: *O Quinto Elemento* (1997); *I. A. Inteligência Artificial* (2001);

\*Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, RS, Brasil) e Professora no Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (Pelotas, RS, Brasil). *E-mail*: <angela.bicca@hotmail.com>.

\*\*Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre, RS, Brasil) e Professora na Universidade Luterana do Brasil (Canoas, RS, Brasil). *E-mail*: <wortmann@terra.com.br>.

*Minority Report – A Nova Lei* (2002); *Eu, Robô* (2004); *Filhos da Esperança* (2006) e *Distrito 9* (2009). Registramos que todos eles focalizam centralmente questões relacionadas à tecnologia e têm sido exibidos em todo o mundo em salas de cinema, TV aberta ou privada e na forma de DVDs, comercializados ou locados, tendo alguns deles suas tramas e personagens associados a produtos, tais como jogos eletrônicos e brinquedos, aspecto bastante recorrente nas produções filmicas mais atuais sejam essas hollywoodianas ou não.

Argumentamos, a partir dos estudos culturais de inspiração pós-moderna e pós-estruturalista, articulados ao campo da educação, que o cinema funciona como uma importante pedagogia cultural ao colocar em circulação, repetir, revisar e retomar uma variada gama de representações culturais que nos têm ensinado a viver nessa nova ordem mundial que as tecnologias virtuais e digitais colaboram para instituir. Dessa forma, filmes, livros de ficção, jornais, revistas, brinquedos infantis, *shopping centers*, músicas, praças, programas de TV, atividades de turismo e peças publicitárias, por exemplo, estariam implicados na produção de identidades para os sujeitos contemporâneos ao incorporarem as dinâmicas comerciais que se voltam, principalmente, a formar sujeitos consumidores aptos a viver em um mundo pós-moderno e altamente tecnológico, como vêm mostrando Louro (2007), Duarte (2002), Kellner (2001), Steinberg (1997) e Giroux (1995), entre outros analistas culturais. Cabe destacar que o caráter pedagógico do cinema, e das demais instâncias culturais referidas, não aponta para a existência de um currículo semelhante ao produzido e posto em prática nas escolas. Porém, embora tais produções culturais não se valham de um currículo planejado com o objetivo primeiro de ensinar um corpo de conhecimentos, tal como um currículo escolar faria, elas ensinam muitas coisas para as suas audiências. O cinema e tantas outras pedagogias culturais atuam na direção de ensinar como devemos nos comportar, bem como do que pensar, sentir, acreditar, temer, desejar, gostar, aceitar ou rechaçar. As pedagogias culturais estariam, portando, produzindo e governando as pessoas em um mundo repleto de tecnologias da informação e da comunicação, promovendo deslocamentos nas suas identidades e subjetividades. Estariam, inclusive, deslocando o próprio sujeito moderno, o homem do humanismo, aquele que vem sendo produzido desde o surgimento da escola moderna e que se tem constituído no centro das teorizações educacionais, da posição central e estável que anteriormente ocupava (TUCHERMAN, 2003; SIBILIA, 2002; SILVA, 2000b, 2000c; KUNZRU, 2000a, 2000b; HARAWAY, 2000; HAYLES, 1999). Tais deslocamentos estariam fortemente associados à impossibilidade de que consagrados binarismos modernos, tais como humano/

tecnológico, natural/artificial, orgânico/maquínico se mantenham intactos na condição pós-moderna que vem sendo gestada desde meados do século XX. E essas são temáticas centrais nas histórias narradas pelas obras literárias e cinematográficas da ficção científica, incluindo-se entre essas os filmes que abordamos neste trabalho.

Consideramos que os filmes abordados neste texto fazem bem mais do que descrever mesclas/hibridações entre seres humanos e artefatos tecnológicos: esses filmes atuam na produção e na circulação de significados que organizam e regulam a vida das pessoas, tendo, nesse sentido, efeitos práticos na produção dos sujeitos. Tal compreensão advém da noção de cosntrucionismo cultural que, tal como mostrou Hall (1997), confere destaque ao aspecto constitutivo da linguagem nos processos de estabelecimento dos significados para as coisas do mundo. E a essa noção se associa a de representação, através da qual dá-se destaque às lutas processadas em torno da significação, a partir do entendimento de serem os significados produzidos e intercambiados nas relações de poder. Nesse sentido, nesta abordagem investigativa, ganha importância a análise dos modos como os significados organizam e regulam as práticas sociais, ou seja, os modos como as representações se constituem discursivamente na conexão entre poder e saber (FOUCAULT, 2004).

A abordagem discursiva, nessa perspectiva, visa compreender os modos como se produzem, historicamente, os efeitos de verdade no interior dos discursos. A verdade, nessa forma de pensar, não existe fora do poder, não havendo, portanto, um conjunto de coisas verdadeiras a serem descobertas ou a se fazerem reconhecer fora das coerções do poder. A verdade é entendida, então, como um efeito do poder que se estabelece em cada sociedade, de acordo com seu regime de verdade, como efeito de um micropoder que intervém, materialmente, atingindo os indivíduos nos seus corpos, operando em variados níveis e pontos da rede social (FOUCAULT, 2004).

O poder, por sua vez, não é propriedade de pontos específicos nem é um objeto ou alguma coisa que possa ser apropriado por algo ou alguém, não podendo ser possuído, não podendo ser almejado como algo a ganhar ao final de algum processo, não podendo, também, ser desalojado de onde está. Trata-se, sim, como indicou Foucault (2004), de um tipo de relação, de algo que se exerce, de uma prática, de algo que funciona.

A partir desta noção de poder, como salientou Hall (1997), pode-se entender que o saber é posto a funcionar através de tecnologias e estratégias de aplicação, em situações específicas e em contextos históricos particulares, sendo assim que as relações de poder penetram em toda a sociedade sustentando o que

é tomado em um dado tempo e lugar como verdade, ao mesmo tempo em que essas atuam na produção de tipos específicos de individualidades. Dessa forma, o que é posto em questão nas análises é, então, o modo como os saberes decorrentes de tal processo produzem identidades, constroem subjetividades e regulam condutas. Por isso, essa forma de análise busca acolher o discurso em sua dispersão, ou seja, busca dar conta do que permite que este seja repetido, sabido, esquecido, transformado, apagado e escondido. E isso implica interrogar a linguagem, como mostrou Foucault (1997, p. 129), “não na direção a que ela remete, mas na dimensão do que ela produz; negligenciar o poder que ela tem de designar, de nomear, de mostrar, de fazer aparecer, de ser o lugar do sentido ou da verdade e, em compensação, de se deter no momento – logo solidificado, logo envolvido no jogo do significante e do significado – que determina sua existência singular e limitada”.

Dessa forma, um estudo que aborda a pedagogia do cinema pode contribuir para problematizar o modo como as representações culturais operam discursivamente para instituir determinadas verdades, bem como para produzir determinadas subjetividades, em tempos em que a escola estaria perdendo terreno para outras instâncias sociais.

Os filmes analisados colocam em destaque algumas representações de sociedades altamente tecnológicas, bem como dos sujeitos que nelas vivem, localizando-as em um tempo futuro, mesmo que muitas vezes deem destaque para aspectos bem próprios às sociedades atuais. Encontramos nestes filmes temas recorrentes ao gênero literário e cinematográfico da ficção científica, um dos subgêneros do cinema fantástico, no qual o espectador é levado a admitir como verossímeis, na ficção, dimensões e aspectos que não crê serem reais, situação que opera uma transformação desejável no que é entendido como realidade, e que vincula ciência e fantasia/ficção, tal como indicaram Bassa e Freixas (1993).

Aliás, essa vinculação entre ciência e fantasia, tal como observou Tucherman (2005), tem permitido associar, nestes filmes, a liberdade, atribuída à ficção, ao rigor atribuído à ciência, ação que caminha na mão oposta do que é configurado nos dualismos modernos que sempre buscaram delimitar e distinguir seres humanos de animais e de máquinas. Propiciando o rompimento de tais dualismos, os filmes de ficção científica produzem em suas narrativas seres *híbridos*, outras vezes denominados como pós-orgânicos, pós-humanos, *ciborgues*, *corpos-informação*, constituindo-se como uma instância de misturas e hibridações. Como salientou a autora (TUCHERMAN, 2003, 2004), a ficção científica pode ser vista como uma importante narrativa acerca do mundo contemporâneo, na qual se produzem questionamentos sobre a fragilidade das fronteiras estabelecidas para

pensar o mundo e a nós mesmos na modernidade, a partir de descrições da vida pautadas nas metáforas oriundas da biologia e da informática. Pode-se dizer até que, muitas vezes, as tecnologias e suas imbricações com o humano são abordadas nesses filmes como formas de registrar importantes mudanças em processo na subjetividade humana, aspecto a que Bukatman (1993) dá destaque ao usar o termo *identidade terminal*. Esclarecemos que tal expressão foi usada por este autor (ibid.) para nomear formas identitárias, surgidas nas últimas décadas do século XX e início do século XXI, para marcar tanto um rompimento com a subjetividade do indivíduo moderno quanto a possibilidade de pensar-se em uma subjetividade que seria apenas a “ponta” de uma rede de subjetividades interligadas.

Então, estamos argumentando que as histórias narradas nestes filmes abordariam questões do tempo presente, embora essas se passem em um futuro próximo. Esclarecemos, no entanto, que nelas não é feito um esforço de prever o futuro, mas muito mais de estabelecer uma relação entre o presente e o futuro que escapa de uma sucessão linear. O que estaria se processando, então, nestes filmes, seria uma apropriação, mas, também, um modelamento ou até uma projeção do presente por um futuro imaginado, que possibilitaria ler tendências futuras que já estão manifestadas no presente, à semelhança do que referiram Amaral (2005), Santos (2003), Kellner (2001) e Bukatman (1993), ao desenvolverem seus estudos.

Ao olhar o presente a partir do futuro, a ficção científica tem apontado para uma forma de se compreenderem quaisquer situações da contemporaneidade como resultantes de mecanismos de processamento e de arranjos da informação, o que tem forte relação com a noção de informação advinda dos primeiros desenvolvimentos da cibernética, em meados dos anos 1940. Lembramos que um dos marcos dessa vertente da cibernética foi o livro<sup>1</sup> de Norbert Wiener, publicado em 1948, no qual esse autor buscou mostrar a possibilidade de se entenderem como similares fenômenos aparentemente muito diferentes, tais como elevar uma lapiseira, guiar um míssil, descrever as sinapses nervosas ou administrar empresas, ao considerar serem todos esses fenômenos/processos formas de transmissão de informação. Ao assumir tal compreensão, como ressaltou Kunzru (2000b), abriu-se a possibilidade de “explicar o mundo como um conjunto de sistemas de *feedback*, permitindo o controle racional de corpos, máquinas, fábricas, comunidades e praticamente qualquer outra coisa” (p. 137). Mas, mesmo que a cibernética não tenha levado adiante o seu projeto original e que tenham surgido outras vertentes que trouxeram importantes desenvolvimentos a esse campo, a noção de informação de Wiener deixou, segundo Kunzru (2000b), dois importantes

resíduos culturais: o primeiro diz respeito à possibilidade de descrever o mundo como uma coleção de redes; e o segundo, aos questionamentos levantados acerca de uma distinção, bastante cara à tradição ocidental moderna, que posiciona dicotomicamente *peças e máquinas*. Ou seja, essa noção de informação possibilitou que se passasse a pensar em uma forma única de descrever tanto corpos orgânicos quanto máquinas, por aproximação ao funcionamento dos sistemas informáticos.

Desta forma, a ênfase no *corpo-máquina* (peculiar aos séculos XVII e XVIII a partir do pensamento de René Descartes [1637], William Harvey [1628] e Julien de La Mettrie [1748]) teria sofrido um importante deslocamento em direção ao que é referido ou como *corpo-informação*, ou ciborgue, ou, ainda, como formas pós-humanas ou pós-biológicas, nos trabalhos de Rüdiger (2007, 2008), Lima (2004, 2007), Le Breton (2007), Oliveira (2003), Santos (2003), Sibilia (2002), Haraway (2000), Kunzru (2000a, 2000b), Hayles (1999), entre tantos outros, que discutem as implicações de um possível esgotamento/transformação na noção de homem gestada no humanismo moderno.

Tal mudança de focalização, que estaria se processando desde meados do século XX, corresponde, então, a uma lógica na qual qualquer organismo pode ser digitalizado e tomado como o resultado da execução de um *software*. E isso implica algo mais do que considerar que, no mundo pós-moderno, a experiência cotidiana tenha passado a acomodar planos reais e hiper-reais: implica considerar que o mundo natural e orgânico seja percebido como a “atualização específica e não excludente de uma matriz de possibilidades informacionais” (FERREIRA, 2002, p. 2).

Dar atenção a esse tema, que muitas vezes evoca projetos ainda não possíveis tecnicamente, especialmente quando esses estão inseridos nas obras de ficção, importa, porque tais projetos atuam na naturalização de uma série de compreensões sobre a vida, os corpos humanos e a natureza. A questão posta aqui não diz respeito, então, a saber se isso é bom ou ruim, ou se nessa ação haverá perda da humanidade ou não, como algumas vezes é cogitado, especialmente porque fazer tal julgamento implica recorrer à aceitação de uma suposta essência para o ser humano, contestada pelas teorizações pós-modernas e pós-estruturalistas. O que importa é, então, problematizar o estabelecimento de “novas” verdades, lembrando que essas são sempre produzidas de forma histórica e contingente. Os projetos gestados nas tecnociências, tal como sucede nas histórias que a ficção tem contado, realizáveis ou não, têm a virtude de indicar tendências relacionadas à operação de regimes de poder/saber, alguns dos quais podem ser identificados, o que nos permite discuti-los.

O que se verifica em discussões, tais como a que estamos promovendo neste texto, é o quanto estão

conectadas aos muitos debates processados em torno das oposições entre humano/pós-humano, ou ciborgue/pós-orgânico, as quais têm realçado a passagem para uma nova formação histórica, que não corresponde mais, plenamente, àquela que definia o homem no humanismo moderno. Uma questão que, como salientou Sibilia (2002), tem “implicações que podem ser tão vastas (ou tão ínfimas), quanto o próprio Homem” (p. 74). Assim, o que parece estar sofrendo forte abalo seria, portanto, a noção de humano que, como já referimos, pautou boa parte dos projetos educacionais modernos.

Dessa forma, ao buscarmos compreender os processos educativos que estariam produzindo as novas subjetividades gestadas neste início de século XXI, indagamos: Que sujeitos humanos e não humanos são produzidos discursivamente nesses filmes? Quais características, qualidades, princípios éticos são a eles atribuídos nos filmes? Os filmes buscam diferenciá-los e enquadrá-los em algumas categorias principais? Como são narrados, organizados, destacados ou projetados os modos de viver em uma civilização cibernética?

### FASCÍNIO E HORROR: SERES QUE PÕEM EM DÚVIDA OS LIMITES ENTRE SERES HUMANOS, DEUSES E MÁQUINAS

Para dar início à discussão aqui proposta, destacamos “dois lindos e perturbadores seres antropomórficos da ficção”: os personagens Sonny<sup>2</sup> e David,<sup>3</sup> ambos robôs que manifestam sentimentos, dos filmes *Eu, robô* (2004) e *A.I. Inteligência Artificial* (2001), respectivamente. Como está narrado nestes filmes, esses dois robôs/computadores processam as informações de modo muito semelhante aos humanos. No entanto, eles o fazem em função de programas informáticos instalados em seus *corpos/hardwares*. Desta forma, eles perturbam a todos os demais personagens dos filmes (e de certa forma os espectadores dos mesmos), porque essas programações lhes permitem amar, sonhar, sentir medo ou raiva. Esses são, portanto, personagens intensamente antropomorfizados nos filmes referidos.

Sonny, personagem do filme *Eu, Robô* (2004), é um boneco de metal do modelo NS-5s<sup>4</sup> que corresponde a um tipo de robô cujo corpo se assemelha muito aos corpos humanos. Além disso, o robô Sonny possui um sistema que entra em conflito com seu cérebro positrônico<sup>5</sup> e que lhe permite optar entre seguir ou não as leis<sup>6</sup> que regem os programas que controlam o funcionamento dos robôs. Sonny, tal como os demais NS-5s que protagonizam o filme, têm fala articulada e voz idêntica à dos seres humanos, tal como já era usual em filmes de ficção mais antigos, nos quais se buscava marcar tanto semelhanças entre robôs e humanos quanto a existência de pensamento nessas máquinas. Mas há outra importante particularidade

nos robôs desse mesmo filme: eles possuem olhos bastante expressivos, tendo o robô Sonny olhos azuis tal como o cientista que o criou,<sup>7</sup> a quem este robô se refere como pai, enquanto os demais robôs possuem olhos verdes.<sup>8</sup>

Mas, embora a semelhança de forma entre os corpos humanos e os corpos robóticos seja incondicionalmente aceita na sociedade projetada no filme, até como garantia de que as ações dos robôs são confiáveis e até mais precisas do que as humanas, uma grande desconfiança em relação a essas máquinas surge, no momento em que uma delas passa a manifestar sentimentos.

No início do filme apenas um personagem, o policial Spooner,<sup>9</sup> desconfia que os robôs seriam isentos das falhas costumeiramente atribuídas aos seres humanos. Aliás, parece-nos ser possível “ler” tal desconfiança como representativa das dúvidas, tantas vezes levantadas na contemporaneidade, sobre os limites entre humanos e máquinas, entre “natural” e artificial, entre cultura e natureza, dúvidas que parecem estar sendo endereçadas aos/às espectadores/as do filme.

Mas o processo de antropomorfização ganha um outro contorno no filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), no qual alguns robôs são interpretados por atores, como é o caso do robzinho David, que fora programado para amar uma mulher como mãe e que é representado por um ator menino. Assim, a aparência humana de David perturba os personagens do filme (e provavelmente também os/as espectadores/as) por representar um robô-criança, que é uma criança real e muito bonita. Aliás, o único indício visível de que David não é uma criança humana são seus olhos: ele não pisca os olhos, tal como todos os outros robôs representados por atores no filme. E isso nos leva a comentar que mais uma vez a ficção se vale do olhar como uma estratégia para diferenciar humanos de máquinas ou os diferentes tipos de robôs.

Cabe destacar que neste filme não há outros robôs com corpos de crianças, tampouco programados para amar. Assim, a meiguice, a doçura, a simpatia ou a aparência humana conferida a David acaba dificultando a sua destruição, mesmo quando seus “donos” pensam não estar ele agindo conforme a programação que lhe fora implantada. Nas situações apresentadas no filme, eliminar o robzinho gera um sofrimento que inexistente quando é necessário fazer o mesmo com outras máquinas!

Porém, embora os corpos de Sonny e de David sejam corpos humanos, essa não é configurada como a característica mais perturbadora desses robôs nos filmes referidos. O que instiga é não se enquadrarem Sonny e David em nenhuma categoria bem definida de sujeitos nas sociedades imaginadas nestes filmes: eles não são considerados humanos, tampouco são brinquedos ou eletrodomésticos, não sendo, também, robôs de trabalho.<sup>10</sup> Enfim, nem David é uma criança, nem Sonny é o filho de

seu criador. Mas, mesmo assim, eles são criaturas únicas que manifestam “sentimentos informáticos” e que não podem ser desprezados. Pensando a partir do que nos foi ensinado por (CANCLINI, 1997, 2007; BURKE, 2008), pensamos ser possível dizer que eles ocupariam um espaço intermediário entre as categorias seres humanos e máquinas, podendo ser também entendidos como sujeitos híbridos, ou seja, originários de processos que envolvem a mescla de elementos diversos. Ou, ainda, serem eles formas ciborgues, tais como as concebidas por Haraway (2000), que escapam às classificações utilizadas em um mundo que localiza máquinas e humanos em categorias opostas.

Interessa-nos, então, indicar como a dificuldade de diferenciar claramente o que é artificial do que é natural, tal como mostrou Vieira (2003), tem sido reiteradamente considerada nos filmes de ficção científica, desde as primeiras produções deste gênero, as quais já focalizavam representações de seres híbridos, tais como, robôs, andróides, mutantes, ciborgues e replicantes. Parece-nos, então, que, deste modo, o gênero ficção científica tem abordado tanto questões que dizem respeito ao desenvolvimento da robótica e da inteligência artificial quanto aquelas que colocam em destaque a intrigante proximidade dos seres humanos com os artefatos tecnológicos. Assim, além de Sonny e de David, outros seres da ficção nos possibilitam pensar sobre a hibridação entre organismos e máquinas, tal como o personagem humano mecanizado Spooner, do filme *Eu, robô* (2004), que já referimos, e, além dele, no mesmo filme, a forma de inteligência artificial VIKI, representada como um gigantesco computador que interage com os seres humanos através de um cubo holográfico e que tem uma face de mulher.<sup>11</sup> Como está relatado neste filme, VIKI adquire consciência e conclui que os seres humanos estão em vias de autodestruição, passando, a partir de então, a restringir as ações dos humanos do filme com o intuito de protegê-los de si mesmos.

Mas também no filme *O Quinto Elemento* (1997) há personagens hibridados, tais como a mulher/deusa/arma/extraterrestre Leeloo,<sup>12</sup> reconstituída a partir de poucas células vivas em uma máquina que leu seu código genético e refez seu corpo “tecendo-o” desde os ossos até a pele. Já no filme *Minority Report: a nova lei* (2002), a personagem intrigante é Agatha,<sup>13</sup> uma mutante capaz de prever eventos futuros.

Com personagens como esses, a ficção científica tem registrado e posto em discussão os esforços tecnocientíficos (que não são da ficção) direcionados a operarem “melhorias” nos corpos orgânicos, especialmente aquelas possibilidades abertas a partir dos primeiros desenvolvimentos da cibernética e que tornaram possível a descrição dos organismos vivos a partir do código genético

pautado nas quatro bases de nucleotídeos designadas pelas letras A, T, C e G, a partir do qual passou-se a configurar os corpos orgânicos como mensagens escritas no DNA. Aliás, a partir do código genético tornou-se possível compreender os corpos orgânicos como um texto a ser decifrado, lido e, eventualmente, a ser reescrito. Tal questão tem suscitado inúmeros debates que têm colocado em relevo as tênues distinções existentes entre os seres artificialmente criados e os seres humanos; ao mesmo tempo, também se tem tornado bastante difícil proceder a uma classificação inequívoca dos seres/entes nas categorias anteriormente bem delimitadas que os incluíam – vivo, não vivo, natural, artificial, normal, anormal – complicando-se, então, cada vez mais, quaisquer esforços interpretativos nessa direção.

Estamos argumentando que as criaturas da ficção a que estamos conferindo atenção neste texto não se encaixam bem na ordem naturalizada na modernidade, um tipo de ordenamento que buscava colocar cada coisa em seu local de modo inequívoco e de acordo com algum critério racionalmente justificado, tal como explicou Bauman (2001). Muitos personagens que referimos assumem nesses filmes uma dimensão monstruosa e que torna difícil a sua distribuição em categorias frequentemente estabelecidas nas sociedades imaginadas neste gênero filmico. Ou seja, eles são configurados como monstros que desafiam tanto as leis da natureza quanto as leis das sociedades, ao não se encaixarem nos esquemas binários que antigas leis postulavam. É importante indicar, então, que, na ficção contemporânea, os monstros não são mais apenas aqueles seres feios, nojentos e repugnantes que figuravam principalmente nos filmes de terror até os anos 1960. Ao contrário, os monstros dos filmes referidos são bonitos, amáveis e belos. Eles foram projetados para serem perfeitos, sua dimensão monstruosa não se deve a desajustes de seus corpos, quando comparados aos corpos humanos. Sua monstruosidade decorre da exposição que essas belas criaturas podem fazer da artificialidade dos seres humanos. E essa é mais uma das dimensões em que estes clones, autômatos com sentimentos, ciborgues, formas pós-orgânicas e pós-humanas têm complicado o privilégio concedido aos seres humanos na era moderna de serem dotados de uma essência que os diferenciava dos demais seres. Assim, argumentamos que as “pegadas” dos monstros contemporâneos perturbam não porque esses causem medo, mas muito mais por demonstrarem que a subjetividade humana não é nunca um lugar seguro e estável, tal como nos explicou Silva (2000a, 2000b).

Esses belos, fascinantes, inspiradores e atraentes monstros não apenas permitem que sejam criadas histórias de ficção que divertem seus públicos; eles permitem que sejam levantadas questões acerca das aproximações e semelhanças que os seres humanos possuem com deuses

e máquinas. O monstro, como indicou Gil (2000), não está do lado de fora dos limites de qualquer categoria existente nas sociedades modernas, o monstro está exatamente sobre a margem; ou seja, nem dentro nem fora, sendo esse o aspecto que possibilita colocar em dúvida a própria existência de delimitações. O monstro não é o *outro*, que inequivocamente foi e permanece sendo situado fora dos limites estabelecidos para qualquer categoria. E é em função disso que o monstro perturba ao revelar a arbitrariedade e a instabilidade das categorias que dividem os seres do mundo.

Na esteira de outra criatura famosa criada para representar uma ruptura de limites estabelecidos, *Frankenstein*, do romance de Mary Shelley, publicado em 1818, os personagens Sonny, David, Spooner, Leeloo e VIKI sofreram constantes ameaças nos filmes analisados: eles foram perseguidos, aprisionados e escravizados, sendo, inclusive, alguns deles, classificados como lixo, condenados à destruição quando não foram efetivamente destruídos.

### OS REFUGOS DE UM MUNDO FORTEMENTE ORDENADO: O “DESCARTE” DE SERES HUMANOS

Bauman (2005) mostrou que, em um mundo fortemente ordenado e orientado para o consumo, há sempre uma grande quantidade de lixo sendo produzido. Mas, como nos esclareceu o autor (*idem*), esse inevitável subproduto dos projetos em construção não tem lugar na nova ordem socioeconômica.

Podemos observar que no mundo líquido-moderno (BAUMAN, 2001, 2005), e também na ficção científica, é recorrente o tema aumento do volume de lixo, bem como a discussão sobre modos de proceder a sua remoção e depósito. E a ficção científica ao abordar tal tema sugere, com frequência, uma analogia entre o descarte de mercadorias obsoletas e o descarte procedido em relação aos próprios seres humanos. Esse é o ponto que discutimos nessa seção, a partir dos filmes *Filhos da Esperança* (2006) e *Distrito 9* (2009). Esses dois filmes nos permitem refletir acerca de processos que vêm configurado certas parcelas da população humana como excedentes, como descartáveis e como possuidoras dos mesmos atributos usados para qualificar os produtos que perderam seu valor comercial, ou seja, lixo. O filme *Filhos da Esperança* (2006) aborda tal questão ao mostrar o banimento, e até o extermínio, dos personagens/imigrantes do país no qual se ambienta a história narrada. Já o filme *Distrito 9* (2009) explora o mesmo tema ao tratar da impossibilidade dos personagens/extraterrestres voltarem ao seu planeta de origem, sendo esses, então, obrigados a viver em uma área restrita onde passam fome e são vítimas de todo o tipo de violência.

Situações semelhantes às que os dois filmes abordam a ocorrência de “sobras” de seres humanos, que, de acordo com os argumentos de Bauman (2005), correspondem a um dos mais cruéis efeitos projetados para as formas de convívio humano. E isso não é nenhuma novidade, pois desde o início do processo de modernização as grandes nações da Europa e da América do Norte enviaram para as suas colônias grandes contingentes de pessoas consideradas excedentes em seus locais de origem. Mas, desde meados do século XX, os chamados excedentes populacionais não têm mais para onde ir, pois não há mais “locais vazios no mundo”, como ocorreu no auge da expansão colonial.

Além disso, como destacou Pratt<sup>14</sup> (2003), está ocorrendo uma inversão dos fluxos das migrações em relação ao que ocorria no início da era moderna. Como exemplo, é possível referir o número cada vez maior de pessoas que se submetem a sacrifícios extremos para burlar os sistemas de controle de imigração dos países desenvolvidos, buscando neles entrar para escapar da miséria, da violência e das perseguições sofridas nos locais em que vivem. Enfim, se anteriormente as migrações se davam das metrópoles para as chamadas periferias, hoje, ao contrário, são os habitantes das antigas colônias que buscam as metrópoles colonizadoras, como também indicou a autora anteriormente citada (idem). Dessa forma, em quase todas as cidades europeias e estadunidenses surgiram comunidades diaspóricas, procedentes de muitas partes do globo, especialmente das antigas colônias desses mesmos países. Sabe-se que os antigos colonizadores necessitam da mão de obra oriunda de tal migração, mas mesmo assim esses têm buscado evitar a migração que vem se avolumando.

A partir de tais considerações, analisamos representações que associam sujeitos ao lixo, no filme *Filhos da Esperança* (2006), no qual imigrantes ilegais buscam desesperadamente estabelecer-se em uma metrópole que mantém uma certa ordem – nela há energia e alimentos – em um mundo cujo caos se instalou após imperarem certezas relativas à proximidade do fim do mundo e da extinção da espécie humana. Porém, os recursos ainda existentes no país em que o filme se passa, destinam-se a serem usufruídos apenas pelos seus “nativos”. O filme registra várias passagens nas quais o principal personagem do filme, Theo Faron,<sup>15</sup> observa o tratamento dispensado aos imigrantes – fechamento das fronteiras e a obrigatoriedade de deportação dos imigrantes ilegais, que devem ser denunciados – como os noticiários de TV e as propagandas nos meios de comunicação na narrativa do filme recorrentemente apregoam. Aliás, cabe referir que tanto o formato quanto o modo de chamamento dessas propagandas direcionadas aos demais personagens deste filme muito se assemelham às que figuram nos meios de comunicação de algumas cidades de nosso “mundo real” contemporâneo. Além disso, a história focaliza o tratamento xenofóbico dis-

pensado a estrangeiros, aos quais é atribuído o papel de ameaçar a ordem social vigente, bem como de dilapidar os escassos recursos ainda disponíveis à população do país imaginado no filme.

Como destacaram Shohat e Stam (2006), o cinema abordou muitas vezes o projeto imperialista moderno, contribuindo para, ao mesmo tempo, veicular a grandiosidade do império e dissecar outras culturas, organizando os saberes obtidos em relação aos povos colonizados. Tal propósito não deixou de aparecer nos filmes recentes de ficção científica,<sup>16</sup> nos quais a conquista do espaço sideral funciona como uma reconfiguração das narrativas imperialistas, sendo os planetas distantes da Terra representados como subdesenvolvidos e necessitados da presença dos astronautas que, com sua cultura superior e bem intencionada, se ocuparão em melhorar a vida daquele povo. De forma semelhante, a ficção científica tem transferindo para seres extraterrestres as mesmas dúvidas que existiam sobre a condição de humanos dos negros e dos índios, nos séculos XV e XVI, tal como indicou Tucherman (1999). Portanto, a ficção científica tem abordado as formas xenofóbicas contemporâneas, assinalando que alguns grupos podem ser compreendidos como seres que perderam a humanidade ou que nunca foram humanos.

Ao registrar tais comentários, abordamos o filme *Distrito 9* (2009),<sup>17</sup> no qual é narrada a história de alienígenas que, após terem problemas com sua nave durante uma de suas viagens, ficam impossibilitados de voltar ao seu planeta. A nave estaciona na cidade de Joanesburgo, na África do Sul, sendo esses alienígenas forçados a dela sair e a passar a viver no chamado Distrito 9, daquela cidade, como refugiados. Nesse local, esses extraterrestres passam a viver sem qualquer tipo de organização social, nem ação governamental, portanto, carecendo de abastecimento de água e energia e sem condições de produzir seus alimentos. Enfim, eles ficam sujeitos à miséria e à exploração de facções criminosas.

É importante registrar que, também neste filme, quando é apresentado o encontro de terráqueos e extraterrestres alude-se às imposições que vigoraram naquele país africano em relação à discriminação racial, que incluía a delimitação de áreas de circulação diferenciadas para negros e brancos, durante o regime de *apartheid*. Assim, são inegáveis as semelhanças encontradas entre a área configurada como o Distrito 9 e Soweto. E, tal como ocorre em muitas situações de discriminação, também os extraterrestres receberam uma denominação pejorativa – eles passam a ser referidos como “camarões” (tradução feita para a versão brasileira do filme, do termo *prawns*). Neste filme, “os outros”, os diferentes, os fora da normalidade são os extraterrestres. Eles também não representam os colonizadores, de outros filmes aqui já citados – os desbravadores das terras

“vazias” do mundo, nos séculos XV e XVI –; eles são os desvalidos e indesejados. Mais uma vez, no caso deste filme, as representações colocadas em destaque atuam no sentido de inverter a conotação dada às migrações procedidas durante a expansão colonialista, registrando o desconforto que a presença desses migrantes ocasiona, não importando o lugar de onde venham. No filme, o Distrito 9, ou em qualquer outro lugar, os extraterrestres do filme estão destinados a viver como refugiados, tal como acontece com certas populações da África e da América, que foram banidas de seus lares pela ocupação colonial, bem como pelas guerras étnicas. E isso aproxima o que sucede na “vida real” com o que está representado na ficção, no filme *Filhos da Esperança* (2006). Cabe ainda referir que nos dois filmes comentados, inúmeros personagens se tornam imigrantes ilegais ou refugiados – eles são configurados como sobras do estágio atual da modernização que atinge países que antes eram as colônias das grandes metrópoles econômicas.

### AS SOCIEDADES DE CONTROLE NOS FILMES DE FICÇÃO CIENTÍFICA?

Os filmes *Minority Report – A Nova Lei* (2000) e *O Quinto Elemento* (1997) conferem destaque para outro importante tema que diz respeito ao mundo contemporâneo: as chamadas sociedades de controle. Deleuze (2007) caracterizou dessa forma as sociedades ocidentais em função de estarem os sujeitos que nelas vivem cada vez mais controlados por registros eletrônicos. Argumentamos, então, que nestes filmes estão projetadas e são exacerbadas algumas tendências identificadas nos dias atuais, mesmo que as histórias sejam localizadas em um futuro imaginado. Ao mesmo tempo, as histórias narradas abordam perigos gerados quando alguns sujeitos e processos “escapam” da densa rede de dados instaurada nos mecanismos de controle e monitoramento em ação nas sociedades representadas. Em diversas situações estão registradas, nas obras cinematográficas que examinamos, a indispensabilidade de bancos de dados serem gerenciados por computadores para a obtenção de informações necessárias à vida dos personagens.

No filme *O Quinto Elemento* (1997), por exemplo, destacam-se duas situações em que o disciplinamento é acentuado e remodelado seguindo um modelo bem característico das chamadas sociedades de controle. Na primeira delas, o personagem taxista/militar Korben Dallas<sup>18</sup> acorda com o toque de seu relógio despertador e imediatamente todas as luzes do seu apartamento são acionadas, bem como a cafeteira e uma máquina programada para controlar o número de cigarros que ele pode fumar por dia até que vença sua dependência do tabaco. Assim, mais do que subjetivar o personagem em

relação aos cuidados com a sua saúde, a máquina impede que o taxista exceda um “programa”, ao fornecer-lhe apenas o que foi definido como possibilidade de consumo a cada dia (quatro cigarros). A segunda situação observada no mesmo filme diz respeito ao modo como o personagem Korben aciona seu táxi voador, que só funciona quando ele insere a sua habilitação em um dispositivo de leitura do computador do veículo. O controle é exercido, assim, reforçando dispositivos disciplinares, pois a consulta à habilitação não apenas permite ou impede que o veículo funcione, como também registra os pontos perdidos pelo motorista em caso de infrações cometidas. Como se pode ver, neste caso, as infrações de trânsito não são flagradas por agentes ou mecanismos externos que registram ações indevidas que, por acaso, foram presenciadas pela fiscalização: elas são registradas diretamente no documento portado pelo motorista, pois o próprio sistema informatizado do veículo, além de informar o condutor em voz alta sobre a perda de pontos, alimenta os bancos de dados do órgão responsável pelo sistema de trânsito da grande megalópole onde o filme se passa.

Cabe destacar que controle não significa, necessariamente, vigilância contínua, tal como era exigido na lógica disciplinar, mas uma ação de registros e armazenamento de dados que podem ser usados, a qualquer momento, para fiscalizar, conferir, comparar outros registros e dados, possibilitando ações de contenção e restrição, tal como esclareceu Veiga-Neto (2008) ao discutir as implicações da passagem da lógica disciplinar para a lógica do controle nos currículos escolares. Além disso, cabe indicar que a utilização de registros de informações não se constitui em novidade própria às sociedades de controle, pois tais estratégias já existiam nas sociedades disciplinares. A novidade presente nas sociedades contemporâneas corresponde ao modo como esses registros são obtidos e organizados, bem como às implicações que esses passam a ter na vida dos sujeitos.

Mas, também no filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), vários dispositivos de controle são mostrados em operação – esses podem ler a íris dos sujeitos tanto para lhes endereçar propagandas de produtos quanto para registrar as entradas e saídas de determinados locais, como os metrô e os centros comerciais, bastando que esses passem por determinados cartazes. Assim, o personagem John Anderton,<sup>19</sup> deste filme, ao passar por um centro comercial, é “bombardeado” com ofertas de produtos e serviços. E, embora algumas frases sejam interrompidas, porque o personagem passa bem depressa entre os cartazes, isso não impede que ele seja identificado. Além disso, no filme, tal mecanismo de controle é acompanhado de inspeções policiais procedidas com o auxílio de máquinas chamadas “aranhas”, que podem, a qualquer momento, até quando os sujeitos se encontram

no interior de suas residências, identificar quem estava presente no local inspecionado. Aliás, é a impossibilidade de ficar oculto que faz o personagem Anderton submeter-se a uma cirurgia de troca de íris.

Configura-se, então, nesse filme, que uma possibilidade de escapar desse sistema, que permite a localização de qualquer um a cada instante, é a troca de identidade, não com documentos falsos ou pelo uso de um nome que não é seu, mas pela substituição de uma parte do corpo, pois a identidade que nele se encontra inscrita pode ser sempre detectada.

Retomando as discussões conduzidas por Deleuze (2007) sobre as sociedades de controle, registramos, no entanto, que não estamos interessadas em indicar qual dessas sociedades implica um “regime mais duro” ou o mais tolerável. Como o mesmo autor (Deleuze, 2007, p. 220) destacou, em cada um desses regimes enfrentam-se liberações e sujeições. Além disso, os modos de operar dos controles não se dão sem escapes e resistências. No caso dos sistemas de dados, a possibilidade de escape está na ocorrência de interferências no fluxo de informações ou na desorganização das informações ou, ainda, na criação de formas que impeçam a alimentação dos bancos de dados.

## OLHANDO O PRESENTE A PARTIR DO FUTURO

Para finalizar, apontamos que, ao colocarmos em destaque o borramento de fronteiras entre homens, máquinas e divindades a partir da pedagogia do cinema, buscamos mostrar como os filmes analisados atuam na constituição do tempo presente, bem como dos sujeitos que nele vivem, mesmo ao partirem de pontos imaginados para um futuro não muito distante. Mostrando a vida em uma civilização cibernética, os filmes de ficção científica aludem cada vez mais intensamente às formas *híbridas*, *pós-humanas*, *ciborgues* ou *pós-orgânicas* que desmantelam os esquemas classificatórios tradicionais, causando estranhamentos que dizem respeito ao abandono de um suposto privilégio que os seres humanos pretenderam ter na era moderna: o de serem claramente distintos e independentes dos demais seres vivos, das máquinas, da natureza, das tecnologias e, até mesmo, das entidades a que atribuíram a qualidade de seres supremos. Assim, seria possível entender, a partir dos filmes analisados, que nada nem ninguém teria garantia de algum lugar privilegiado neste ou em qualquer outro mundo futuro. Aliás, nessa sociedade midiaticizada e tecnologizada em que vivemos, estaria entrando em colapso a subjetividade meticulosamente elaborada em processos educativos escolares modernos, ao mesmo tempo em que estaria surgindo uma outra forma de subjetividade, desta vez meticulosamente elaborada por uma variada gama de pedagogias que a produzem e governam.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana da Rosa. **Visões perigosas**. Uma arqueogenealogia do cyberpunk – do romantismo gótico à subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Porto Alegre: PUCRS, 2005, 328f.. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.
- BASSA, Joan; FREIXAS, Ramón. **El cine de ciencia ficción: una aproximación**. Barcelona: Paidós, 1993.
- BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Vidas desperdiçadas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BUKATMAN, Scott. **Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction**. Durham;nd London: Duke University Press, 1993.
- BURKE, Peter. **Hibridismo cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2008.
- CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Diferentes, desiguais e desconectados**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *Post-scriptum* sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2007. p. 219-226.
- DUARTE, Rosália. **Cinema & educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FERREIRA, Jonatas. O alfabeto da vida (da reprodução à produção). In: **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 55-56, 2002. Disponível em: <[http://www.scielo.br/pdf/ln/n55\\_56/a10n5556.pdf](http://www.scielo.br/pdf/ln/n55_56/a10n5556.pdf)>. Acesso: 05 abr. 2008.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2004.
- \_\_\_\_\_. **A arqueologia do saber**. Tradução Luiz Felipe Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- GIL, José. Metafenomenologia da monstrosidade: o devirmostr. 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.
- 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. e trad.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 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.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauri: EDUSC, 2001.

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

\_\_\_\_\_. Genealogia do ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org. e trad.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000b. p. 131-139.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas: Papyrus, 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. Recife: UFPE, 2004. 316f. Tese (Doutorado em Sociologia). Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004. Disponível em: <<http://www.btdt.ufpe.br>>. Acesso em: 15 maio 2008.

\_\_\_\_\_. Imagens de robôs e andróides: desconstruindo a metafísica da inteligência artificial. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIÊNCIAS DO ESPORTE., 2, Pernambuco, 2007. Disponível em: <<http://www.cbce.org.br/cd/resumos/088.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2009.

LOURO, Guacira Lopes. O Cinema como Pedagogia. In: LOPES, Eliane Marta Teixeira; FARIA FILHO, Luciano Mendes; VEIGA, Cynthia Greive (Org.). **500 anos de educação no Brasil**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. 423-446.

OLIVERIA, Luiz Alberto. Biontes, bióides e borgues. In: NOVAES, Adauto. **O homem-máquina**: a ciência manipula o corpo. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 139-174.

PRATT, Mary Louise. ¿Por qué la virgen de Zapopn fue a Los Angeles? Reflexiones sobre la movilidad y la globalidad. In: BRAVO, Á.; GARRAMUÑO, F.; SOSNOWSKI, S. (Ed.). **Sujeitos em trânsito**: (in)migración, exilio y diáspora em la cultura latinoamericana. Madrid; Buenos Aires: Alianza, 2003.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura e pós-humanismo**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2008.

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

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

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

SILVA, Tomaz Tadeu da. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: \_\_\_\_\_. (Org. e trad.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2000a. p. 9-18.

\_\_\_\_\_. 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, 2000b. p. 11-22.

STEINBERG, Shirley. Kindercultura: a construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, Luiz H. da; AZEVEDO, José C. de; SANTOS, Edmilson S. dos (Org.). **Identidade social e a construção do conhecimento**. Porto Alegre: SMED, 1997. p. 98-145.

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

\_\_\_\_\_. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista Ghreb**, PUC-SP, 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: 03 fev. 2009.

\_\_\_\_\_. Corpo e narrativa cinematográfica: ficção e tecnologia. **Compôs IX**, 2004. São Bernardo, 2004. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_591.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_591.pdf)>. Acesso em: 03 fev. 2009.

\_\_\_\_\_. Corpo, fragmentos e ligações: a micro-história de alguns órgãos e de certas promessas. **Ecos Revista**, Pelotas, v. 9, n. 1, 2005. p. 61-80. Disponível em: <[http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman\\_8.pdf](http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_8.pdf)>. Acesso em: 03 fev. 2009.

VEIGA-NETO, Alfredo José da. Crise da modernidade e inovações curriculares: da disciplina para o controle. **Sísifo – Revista de Ciências da Educação**, n. 7, p. 141-149, set/dez 2008. Disponível em: <<http://www.sisifo.fpce.il.pt/pdfs/sisifo7confpt.pdf>>. Acesso em: 09 jan. 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; Universidade de São Paulo, 1970a.

\_\_\_\_\_. **Cibernética e sociedade**: o uso humano de seres humanos. São Paulo: Cultrix, 1970b.

## NOTAS

- 1 Cybernetics or control and communication in the animal and machine.
- 2 Um boneco dublado pelo ator Alan Tudyk.
- 3 O ator Haley Osment.
- 4 NS-5 é o modelo de robô mais avançado no filme, criado para substituir o modelo NS-4.
- 5 Cérebro positônico é o qualificativo criado por Isaac Asimov para o hardware de comando dos robôs personagens de suas histórias.
- 6 Trata-se das Leis da Robótica oriundas da obra de Isaac Asimov.
- 7 Personagem Alfred Lanning, interpretado pelo ator James Cromwell.
- 8 Registramos que esta característica do robô Sonny não é destacada no filme, ficando restrita à percepção do espectador.
- 9 O ator Will Smith.
- 10 A origem do termo robô remete à condição de trabalho escravo, como indicou Le Breton (2007).
- 11 A voz de VIKI é a da atriz Fiona Hogan.
- 12 A atriz Milla Jovovich.
- 13 A atriz Samantha Morton.
- 14 PRATT, Mary Louise. ¿Por qué La virgen de Zapopn fue a Los Angeles? Reflexiones sobre la movilidad y la globalidad. In: BRAVO, Á.; GARRAMUÑO, F.; SOSNOWSKI, S. (Ed.). **Sujeitos em trânsito**: (in)migración, exilio y diáspora em la cultura latinoamericana. Madrid, Buenos Aires: Alianza, 2003.
- 15 O ator Clive Owen.
- 16 O retorno de Jedi (1983) pode ser um bom exemplo disto.
- 17 Dirigido por Neil Blomkamp. Diretor de cinema de origem sul-africana, nascido em 1979, iniciou sua carreira fazendo animação e filmes curtos. Distrito 9 é sua estreia como diretor de longa-metragem. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/>>.
- 18 O personagem é representado pelo ator Bruce Willis.
- 19 O ator Tom Cruise.

Artigo recebido em dezembro 2012.

Aprovado em julho 2013.