



## Os Humanos, os Ciborgues e a Realidade Virtual no Cinema de Ficção Científica<sup>1</sup>

Tássio José Ponce de Leon AGUIAR<sup>2</sup>

Allysson Viana MARTINS<sup>3</sup>

Cláudio Cardoso de PAIVA<sup>4</sup>

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

### Resumo

O presente trabalho pretende discutir a figura do ciborgue, um tema recorrente nas artes visuais (quadrinhos, cinema, televisão, videogames). A partir de uma revisão teórico-conceitual, caracterizamos os ciborgues em três tipos: homem maquinizado, máquina humanizada e corpo plugado. E reconhecendo a força expressiva que a temática do ciborgue apresenta nos filmes de ficção, buscamos explorar de que forma este estilo de corporeidade pode ser verificado nos produtos audiovisuais, pressupondo que - mesmo constituindo uma categoria específica - incorpora níveis de hibridização diferentes. Em uma análise de cunho reflexivo, partindo de uma contemplação da representação do ciborgue e das relações entre os seres humanos e as máquinas, discutimos ainda aspectos ligados à autonomia e à inserção das novas tecnologias na sociedade.

**Palavras-chave:** ciborgue; tipologia; filmes.

### Introdução

Desde que a raça humana surgiu, o homem tem caminhado num crescente desenvolvimento cognitivo e, conseqüentemente, tem projetado os avanços no ambiente que o circunda. Com essa evolução mental, "a espécie tem evoluído na direção de ecoar automática e diretamente não apenas os aspectos do ambiente que são relevantes à sobrevivência, mas também os novos traços da linguagem, cultura e memória externalizada que a própria espécie cria" (SANTAELLA, 2007, p. 202).

McLuhan percebe os meios de comunicação como extensões das capacidades sensoriais humanas. E Santaella (ibidem, p. 204), por sua vez, acredita que estes não desempenham apenas essa função: "os meios são, acima de tudo, extensões da

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante de graduação do curso de Jornalismo da UFPB, email: [tassio\\_aguiar@hotmail.com](mailto:tassio_aguiar@hotmail.com)

<sup>3</sup> Estudante de graduação do curso de Jornalismo da UFPB. Integra o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC), orientado pelo Professor Dr. Cláudio Cardoso de Paiva. email: [allysson\\_cobain@hotmail.com](mailto:allysson_cobain@hotmail.com). Este trabalho tem ainda como co-autores: Camila Alves Inácio; Érika Bruna Agripino Ramos; Mayra Medeiros de Azevedo; Vitor Daniel Claudino Martins Teixeira.

<sup>4</sup> Orientador da pesquisa PIBIC/UFPB/CNPq, Professor Associado I, Departamento de Comunicação e PPGCOM/UFPB; Pesquisador em Mídias Digitais - Modernização Tecnológica e Desenvolvimento Social; Cinema e Televisão. Email: [claudiocpaiva@yahoo.com.br](mailto:claudiocpaiva@yahoo.com.br)



capacidade humana de produzir signos”, isto é, máquinas semióticas, criadas devido à necessidade humana de extrassomatização, de expor ao mundo o que pensa.

O homem pré-histórico, por exemplo, dispunha de primitivos instrumentos de corte e de caça, e a partir de uma série de transformações ecológicas, biológicas, antropológicas, foi submetido a um processo de evolução. Tudo isso, pouco a pouco, levou-o a descobrir o fogo, utilizar as cavernas para registrar os conhecimentos, fabricar novas ferramentas de trabalho e abster-se de uma vida dedicada à caça e à coleta, para aventurar-se em deslocamento pelos vastos continentes.

Num contexto de convergência entre as ciências tecnológicas e as ciências humanas, a idéia de um corpo híbrido gerado pela interação entre o homem e a máquina não tardaria a se expandir; assim o ciborgue se tornou parte do objeto de estudo das ciências duras, das ciências humanas, sociais aplicadas e das ciências comunicação.

O pesquisador David Tomas (1995, s.p.) descreve a ambiência da época afirmando que “um novo conjunto de analogias estava não só estabelecendo conexões, através de uma série de correspondências formais, entre o corpo humano, concebido como um sistema nervoso, e a máquina, concebida como um organismo comunicador”.

Ciborgue é a junção de cib(ernético) + org(anismo), e o termo foi cunhado pelos cientistas Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, em 1960, para descrever um “‘um sistema autorregulado de relações homem-máquina’ e, em particular, um ‘complexo organizacional e exógeno ampliado, que funciona inconscientemente como um sistema homeostático integrado’” (1960 *apud* TOMAS, 1995, s.p.).

Conforme apontam Clynes e Klyne (1960 *apud* Nickel, 2006, p. 6),

Sua proposta era alterar física e quimicamente o corpo humano de modo que um astronauta pudesse adaptar-se ao espaço de modo que ele ficasse ‘livre para explorar, criar, pensar e sentir’ ao invés de ser obrigado a, ‘além de pilotar sua nave’, manter-se ‘continuamente checando coisas e fazendo ajustes com o objetivo meramente de manter-se vivo’, condição que o limitava a ser um ‘escravo da máquina’.

Alguns anos depois, em 1985, Donna Haraway lança o *Manifesto Ciborgue*, um sinalizador de que os estudos dos produtos tecnológicos ganhariam, cada vez mais, importância. Haraway ([1985] 1991), professora de História da Consciência, na Universidade da Califórnia, feminista e preocupada com as transformações sociais, define o ciborgue como um cruzamento entre máquina e organismo; uma criatura da realidade social, mas também da ficção.

Ideologicamente, a autora entende o fenômeno como uma forma de libertação,



como possibilidade de um mundo pós-gênero, sem pretensões de concentração de poder. Para Haraway ([1985] 1991, p. 150), “the cyborg is a creature in a post-gender world; it has no truck with bisexuality [...] or other seductions to organic wholeness through a final appropriation of all the powers of the parts into a higher unity”.

Nascido da mente humana, como resultado do militarismo e do patriarcalismo, essencialmente machistas, o ciborgue se transforma, apesar dessa origem, apaga as dicotomias entre os gêneros masculino e feminino, entre o natural e o maquínico e, basicamente, entre ciência e tecnologia. Segundo Haraway ([1985] 1991, p. 151), “they [the cyborgs] are the illegitimate offspring of militarism and patriarchal capitalism, not to mention state of socialism. But illegitimate offspring are often exceedingly unfaithful to their origins. Their fathers, after all, are inessential”.

Haraway considerava que a inexistência dos sexos refletiria numa desconcentração de poder, e o surgimento das máquinas serviria como o fim das fronteiras entre animal e humano, unindo-os para o que define como o mito do ciborgue. Isto é, um mundo utopicamente mais igualitário, sem dualismos e baseado em algo que é, ao mesmo tempo, maquínico, humano e animal.

A pesquisadora apresenta uma idéia diferente de ciborgue, em relação àquela surgida nos anos 60. Segundo o David Tomas (1995, s.p.), “em contraste com o ciborgue de Clynes/Kline, que foi concebido como um ‘super-homem’ capaz de sobreviver em ambientes não-terrestres e hostis, o ciborgue é, para Haraway, um produto da terra pós-capitalista”. Nesse sentido, Fátima Oliveira (2003, p. 179) também aponta que a imagem do ciborgue “é a figura que melhor incorpora as complexas questões do humano em suas novas conexões com o mundo”.

Como a apropriação dos filmes pela temática do ciborgue, o conceito, inicialmente baseado na realidade material, tornou-se híbrido com o mundo ficcional.

De acordo com o estudioso David Tomas (1995, s.p.), os filmes descrevem os ciborgues como “modelos e simulações geralmente designados para funcionar em mundos hostis, distópicos e futuristas, governados por vários tipos de atividades corporativas ou militares/industriais renegadas, ou pelas conseqüências dessas atividades”. Sabendo desta visão quase unânime nos filmes, pode-se perceber a crescente apropriação do ciborgue, principalmente, em obras de gênero ciberpunk.

O pesquisador André Lemos (2007, p. 187) explica que “a primeira expressão da cultura *cyberpunk* surge na ficção-científica, caracterizando-se por uma visão negra ou distópica do futuro”. Embora tenha surgido como um gênero literário, a temática



ciberpunk ganhou novas configurações na grande tela do cinema.

O imaginário desse gênero representa “o colapso do futuro no presente”, como explica Csicsery-Ronay Jr (1992 *apud* LEMOS, 2007, p. 194). Esse colapso pode ser visto também nos filmes de ciborgues, que representam uma hibridização que já acontece, conforme defende Donna Haraway em seu manifesto. A figura do ciborgue, para ela, pode ser vista como “uma ficção que mapeia nossa realidade social e corporal” (HARAWAY, 2000 *apud* NICKEL, 2007, p. 222).

Para analisar os ciborgues nos filmes de ficção-científica, caracterizamos este corpo híbrido em três modalidades: o homem maquinizado, a máquina humanizada e o corpo plugado. Daí partimos para verificar como se manifestam os seus diferentes níveis de hibridação, reconhecendo que, mesmo dentro de uma mesma categoria, variam em forma e intensidade.

### **O homem maquinizado**

Um dos estilos de ciborgue que frisamos é a do homem que maquiniza seu corpo. Embora este seja um gênero do ciborgue, acreditamos que essa maquinização tenha graus diferentes, variando de uma simples prótese, para a melhoria da qualidade de vida, até uma modificação de todo o corpo.

Dois filmes que trazem este homem maquinizado são *Robocop – O Policial do Futuro* (1987) e *Cyborg – A Arma Definitiva* (2007). Em ambos, os corpos humanos são transformados para a criação de um super-homem, sendo um superpolicial de rua, no primeiro, e um supersoldado de guerra, no último.

Como são inicialmente humanos, é interessante notar até que ponto as partes orgânicas foram preservadas nestes ciborgues. Tanto Murphy, de *Robocop*, quanto Isac, de *Cyborg*, tiveram suas memórias apagadas e foram criados para cumprirem ordens e executar missões sem questionarem. Murphy utiliza o cérebro humano e algumas outras funções vitais, como um sistema digestivo que lhe permite comer um alimento simples, um creme, que contém tudo de que precisa. Grande parte de Murphy é formada por próteses mecânicas, uma espécie de armadura de aço extremamente resistente.

Em *Cyborg*, o corpo de Isac é sintético, e seu sangue é híbrido, constituído de uma junção dos componentes do sangue humano (hemácias e glóbulos) com células de anfíbios e nanorrobôs, ou seja, inserção de elementos inorgânicos em seu organismo biológico. Com estas substâncias estranhas em seu corpo, Isac pode-se reconstituir em



variadas situações e adquirir longevidade, embora seja mortal. O ciborgue é intuitivo, podendo se defender, se auto-preservar e se adaptar a qualquer tipo de adversidade.

Nos dois exemplos citados, os ciborgues são híbridos maquínicos e humanos, mais resistentes do que qualquer um dessa espécie. E as duas narrativas se dividem em dois momentos: quando ambos os ciborgues são dominados por sua parte maquínica e quando começam a criar consciência e a se tornar autônomos.

Nas cenas em que Murphy combate o crime, estando dominado pelo programa cibernético, obedece apenas às regras impostas. É interessante observar como os recursos técnicos e estéticos utilizados no filme nos permitem ver o que o ciborgue vê. Mensagens brotam no seu visor, prescrevendo o que ele deve fazer, e a sua memória cibernética lhe permite acessar vídeos e áudios que lhe informam permanentemente orientando as suas funções.

O nome de Isac é a abreviação inglesa do termo “soldado sintético intuitivo de ataque autônomo”. Ainda assim, verificamos que, inicialmente, ele não o é. Num primeiro momento, o criador do ciborgue diz que este está agindo como eles programaram e, noutro, que não revelará sua identidade, já que não é programado para isso. Posteriormente, o próprio Isac afirma que “uma missão é tudo”, apesar de não aparentar saber realmente o que fazia.

Um dos motivos que contribui para a concepção do ciborgue como um ser não-autônomo é a ausência de lembrança. Murphy e Isac têm suas imagens mnemônicas apagadas, o que nos leva a crer que não agem de acordo com a sua própria vontade.

Há passagens nos filmes, em que os ciborgues são acometidos de algumas lembranças e então passam a questionar sobre o controle a que estão submetidos. Antes das lembranças Murphy não contestava as ordens que recebia. E o criador de Isac afirma que algumas operações durante a sua programação foram mal sucedidas, isto explicaria porque ele não consegue mais matar a sangue frio.

Os ciborgues recuperam mais do que pedaços da sua vida anterior, e entram num processo de reconhecimento identitário. Isto ocorre com Isac no instante em que descobre quem ele é, e com Murphy, apenas no final do filme.

O ciborgue de *Robocop* tem sentimentos que passam a dominá-lo e, mesmo não demonstrando, fazem-no adquirir consciência do seu estado e buscar um novo sentido para a sua existência. Atitudes como visitar a casa da esposa e caçar os seus assassinos, numa espécie de vingança, mostram a tentativa de retomar sua face humana.

O mesmo acontece com Isac, mas de modo um pouco distinto, pois este passa a



ter sentimentos que o libertam, trazendo à tona alguns traços humanos, isto é, independentes e autônomos. E, como Murphy, Isac também se empenha em se vingar de seu ex-sócio, que o transformou em ciborgue e matou sua família.

Perto do final do filme, Murphy tira o capacete de aço que cobre a sua cabeça, deixando, à mostra, o seu rosto e a fusão do seu crânio com a parte eletrônica. Um pouco mais à frente, perguntado sobre qual o seu nome, ele responde que se chama Murphy, assumindo, finalmente, a sua identidade primeira, quando ainda era humano.

No entanto, mesmo assumindo sua parte biológica, Murphy ainda não possui autonomia total. Seus atos ainda são controlados pelo programa de funcionamento, e suas vontades não são soberanas. Em certo momento, ao atacar um dos presidentes da empresa que o criou, é imobilizado por uma dos dispositivos artificiais que o mantém sob controle, portanto, ainda que apresente sentimentos e partes biológicas, sua parte cibernética acaba por ter mais controle.

O desfecho do *Cyborg* é um pouco diferente, tendo em vista que Isac se mostra totalmente livre de sua programação. Isto fica claro quando o ciborgue se autodestrói, para surpresa do seu criador, que o havia programado para que não cometesse suicídio.

Isac, antes de se autodestruir e de matar seu criador, fala para este que ele nunca entendeu o que era ser humano, só atingindo um estado de humanidade, para fazer algo não programado, inesperado e, principalmente, movido pelas próprias convicções. Tal premissa pode ser interpretada no epitáfio do túmulo do ciborgue: “Ele sacrificou o que era para aquilo que se tornaria”. Como se Isac tivesse sacrificado sua existência para provar que era humano, ou seja, matando-se, ele voltava à sua condição humana, que havia sido perdida quando foi transformado em ciborgue.

### **A máquina humanizada**

Nos filmes *O Homem Bicentenário* (1999), *A.I. – Inteligência Artificial* (2001) e *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), os ciborgues diferem bastante daqueles anteriormente ressaltados. Aqui, os personagens principais foram criados como máquinas, embora apresentem 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.

Nesse sentido, Rosário e Aguiar (2006, p. 5) afirmam que,

se os seres humanos são os criadores das mais diferentes espécies de



máquinas, transferem para elas aspectos de sua subjetividade, constituindo equipamentos coletivos de subjetivação. As máquinas são, então, a expressão da subjetividade e, em decorrência, os robôs são expressão da subjetividade e, ainda mais, representação do imaginário tecnológico.

O filme *O Homem Bicentenário*, originado a partir de um conto de Isaac Asimov, célebre escritor de ficção científica, retrata um “futuro não muito distante”, onde são criadas máquinas, através de uma concepção coletiva de avanço tecnológico, para serem usadas a serviço do homem.

Andrew, personagem principal, é um robô criado para realizar tarefas domésticas. Embora possível, seus donos não ativaram o dispositivo que lhe daria personalidade, mas, mesmo assim, o ciborgue passa a demonstrar comportamentos humanos, como a facilidade para assimilar informações além de sua programação, como a curiosidade e a criatividade. Logo, a família que o comprou passa a considerá-lo mais que um bem material, uma pessoa da casa.

Da mesma forma, *A.I. – Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg, narra uma história que se passa em meados do século XXI. Nessa época, as condições de vida na Terra tinham levado a sociedade a um controle de natalidade, de maneira a evitar a superpopulação e o consumo excessivo de recursos.

Nesse contexto, os robôs são uma alternativa econômica e essencial para a manutenção da estrutura social, desempenhando várias funções, como brinquedos, empregados domésticos, gigolôs. Esses seres maquínicos, no filme, são chamados de “mecas” (em inglês, *mecha* é a abreviação do termo *mechanic*).

Apesar de muitos terem a aparência bastante semelhante à humana, esses robôs não possuíam consciência, tendo apenas informações programadas para o desempenho de algumas funções específicas. No entanto, David, personagem principal do filme, é o primeiro de uma nova série de mecas, fruto de um avançado projeto científico, que pretende suprir essa deficiência. Diferentemente dos demais tem uma característica bastante peculiar: a capacidade de amar. A série de mecas-filhos tem, como *slogan*, a frase “A love of your own”, ou seja, “Um amor só para você”, e tem o sentimento ativado por seu dono (de forma irreversível), quando este pronuncia uma seqüência de palavras, como uma senha.

Em *Blade Runner*, os replicantes - cujo nome deriva de sua natureza original, que lhe permite a replicação do DNA humano - foram criados para serem escravos dos humanos, porém adquiriram capacidades superiores as dos seres comuns, como força,



resistência e agilidade. Bryant, o chefe de polícia do filme, define-os como simulacros de humanos, feitos à sua imagem e semelhança, sendo tão humanos quanto os próprios humanos. O problema crucial enfrentado por estes ciborgues é que apresentam uma vida útil, como uma máquina qualquer, fato que os faz lutar por sua sobrevivência.

Aliás, a luta pela sobrevivência e autoafirmação é o que move os três ciborgues apresentados aqui. Tais tramas revelam, de forma subjetiva, os temores do homem moderno em relação ao desenvolvimento da tecnociência e ao que este trará, como consequência, à condição humana. Nos filmes são evidentes o preconceito, a insegurança e o medo, quando o homem se vê diante de um ser híbrido que lhe parece idêntico, como uma imagem no espelho, mas que lhe é infinitamente superior.

Em *O Homem Bicentenário*, a indústria criadora de Andrew desiste de humanizar as máquinas - uma vez que socialmente essa idéia é rejeitada - e considera a excepcionalidade de Andrew como uma falha mecânica, um erro nas coordenadas do seu cérebro positrônico.

No caso de *A.I. – Inteligência Artificial*, muitos dos orgas (o termo vem de orgânico, isto é, o homem) também viam a incorporação de mecas na sociedade como uma ameaça à raça humana. Depois de determinado tempo de experiência com os ciborgues, construíram-se os “mercados de carnes”, reuniões em que, à maneira de uma arena romana, robôs capturados são destruídos, enquanto o público ovaciona tal prática.

David, o meca-filho, ao ser capturado por esses caçadores, gera comoção na festa, por sua extrema semelhança com uma criança humana, mas, acima de tudo, por sua capacidade de demonstrar o sentimento de medo e suplicar por sua vida. É esse comportamento que o livra da destruição, pois gera, entre os espectadores, a dúvida: um meca não seria capaz de temer a morte e demonstrar sentimentos daquela maneira.

Em *Blade Runner*, os replicantes se revelam seres autônomos, pois agem de acordo com sua própria vontade e, com o passar do tempo, desenvolvem estilos de subjetividade, mesmo sem terem sido projetados com tal finalidade. A fim de controlá-los, o seu criador implanta um dispositivo que limita a vida dos replicantes ao prazo de quatro anos; e é a consciência de morte e a vontade de longevidade o que move os quatro ciborgues a desesperadamente tentarem se salvar e a cometerem vários crimes, tal como faria um homem sem esperanças e com um decreto prévio de morte.

O final dos três filmes ratifica a premissa de que o humano tem medo de seus produtos. Em *O Homem Bicentenário*, Andrew, depois de - aos poucos - substituir seus constituintes maquímicos por órgãos humanos que lhe destituíram da imortalidade,





morre exatamente após ser julgado no tribunal dos homens, recebendo, após anos de tentativas, a qualificação de humano. Em *A.I.*, o garoto termina no fundo do mar, onde crê ter encontrado a fada que o faria tornar-se “menino de verdade”, como na história infantil do boneco Pinóquio. Já em *Blade Runner*, os quatro replicantes morrem, sendo o último deles sobrevivente da caçada, mas sem conseguir escapar de morrer aos quatro anos de idade, conforme lhe fora predeterminado.

## **O corpo plugado**

Santaella (2003) esclarece acerca da existência de sete tipos diferentes de corpo, entre eles, o corpo plugado, que se refere ao corpo interfaceado no ciberespaço, através de uma conexão num computador.

Um dos filmes em que esse corpo plugado pode ser visto, em toda sua evidência, é *Matrix* (1999). O longa metragem é inspirado na obra *Neuromancer*, do escritor norte-americano William Gibson. É na obra de Gibson que, pela primeira vez, encontram-se termos como ciberespaço. Embora esse livro tenha sido lançado em 1984, o autor é considerado um visionário porque descreve o ciberespaço como sendo:

uma alucinação consensual vivenciada diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações, por crianças que estão aprendendo conceitos matemáticos...uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não-espaço da mente, aglomerados e constelações de dados. Como luzes da cidade, se afastando... (GIBSON, 2003, p. 69)

Em *Matrix*, é mostrado um mundo aparentemente comum, com pessoas normais, entretanto tal aparência esconde o que se passa de fato. O mundo vivido não passa de uma simulação, uma farsa tecnológica forjada por um projeto de inteligência artificial, que domina a Terra, fazendo deste lugar um cenário de trevas e de destruição.

Sem a luz solar, retirada pelos humanos como uma forma de impedir o avanço e a dominação das máquinas, estas precisam de uma fonte de energia, para sobreviver. Para isso, decidem obtê-la através dos processos metabólicos do homem; todavia, isso só seria bem sucedido, se os humanos vivessem suficientemente bem, para produzir tal energia. A partir dessa premissa, criam um programa de realidade virtual similar à vida cotidiana, conectando cada ser vivo racional a um cabo, numa espécie de casulo.

Assim, o que se vive não é o que ocorre realmente. Ali o homem está subjugado ao pós-humano, caracterizado por Santaella (2003, p.196), ao comentar a telepresença,



quando a mente abandona o corpo. Este se livra de um ideário material, para interagir em um ambiente virtual possibilitado pela conexão do homem ao aparato maquínico, que funciona como uma espécie de porta para uma quarta dimensão.

Apresenta-se, daí então, uma nova forma de existência, em que a mesclagem não é mais entre carne e aparato maquínico, como se vê nos filmes *Robocop* e *Cyborg*, mas entre mente e silício, numa conjuntura pós-corporal.

O homem, em *Matrix*, é visto numa perspectiva diferente daquela aberta, por exemplo, em *O Homem Bicentenário*. Não se pode dizer, neste caso, que haja uma humanização maquínica ou uma maquinização humana, pois é como se a humanidade permanecesse, embora sua realidade sofresse a mecanização, resultante da produção de um simulacro, conforme o conceito utilizado por Baudrillard.

Segundo Santaella (2003), a realidade virtual favorece os deslocamentos de fronteiras entre o real e o virtual, entre o racional e o sensível, o individual e o coletivo. Por esse motivo, não se pode prever nem diagnosticar com muita certeza sobre o que acontece quando os circuitos eletrônicos penetram no cérebro, misturando-se com a química do corpo. Isso remete efetivamente à questão da autonomia do sujeito, levando-nos a refletir sobre até que ponto a simulação digital propicia o livre arbítrio e eleva o nível de qualidade da inteligência humana?

## **Conclusão**

O sociólogo francês Michel Maffesoli nos atenta para uma perspectiva interessante sobre a vida denominada pós-humana: antes de qualquer aspecto lógico, de intenções funcionais ou da vontade de se lutar por um ideal, os seres humanos têm uma ânsia pelo contato, pelo estar junto, por comunicar-se, por dividir sentimentos e experiências. Sendo assim, a individualidade posta em segundo plano assinala o que o autor denomina de “morte do sujeito”, pois a idéia de um ser senhor de si não é cabível, visto que somos resultado de relações lingüísticas, históricas, culturais, “e o sujeito empírico é, com certeza, individualizado, mas também *situado*. Situado num lugar, situado num lugar com outros, situado em relação a outros” (MAFFESOLI, 1996 *apud* NICKEL, 2006, p. 11).

Retomando essa reflexão de Maffesoli, que assinala o fim do sujeito (no sentido moderno do termo), e procurando manter um diálogo com o pesquisador Tomaz Tadeu



da Silva, que contempla criticamente os projetos científicos, observamos que estes tendem a atribuir características humanas às máquinas e aos robôs. Verificamos que os aparatos maquínicos, como o ciborgue, têm adquirido uma certa humanidade, e quanto a nós, tornamo-nos - de algum modo - cada vez mais cibernéticos. “Bits e bytes circulam, indistintamente, entre corpos humanos e corpos elétricos, tornando-os igualmente indistintos: corpos humanos-elétricos” (SILVA, 2000 apud NICKEL, 2006, p. 11).

Há uma confusão generalizada entre ciência e política, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura, como Haraway constata em seu *Manifesto Ciborgue*. E nessa direção, os estudos de Tadeu da Silva nos levam a pensar no ciborgue como um ser híbrido, irrigados por diversos fluxos e intensidades, humanas e maquínicas, e o mundo vivido como um espaço imensurável em que se instalam múltiplas correntes e circuitos que distinguem unidades em meio à parente dispersão. Tudo isso remete à condição humana e sua experiência social num contexto inteiramente atravessado pelas tecnologias da comunicação e pela inteligência artificial.

As grandes metáforas do cinema de ficção nos apresentam elementos vigorosos para interpretarmos algumas das questões essenciais da sociedade atual. Em meio às várias referências da vida cotidiana representadas na imaginação ficcional, encontramos a representação dos seres humanos enredados nas próteses tecnológicas, o que, no fim das contas, remetem ao reino da necessidade, mas também ao campo dos afetos, dos desejos, da vontade de estar-junto, das formas de identidade e de socialidade.

Genericamente, tendo em vista a mescla de identidades observada por Maffesoli e Tomás da Silva, podemos dizer que - de algum modo – nos tornamos todos ciborgues. Seja quando utilizamos um aparelho de correção dentária ou contra a surdez, uma lente de contato, placas de titânio, para substituir ossos quebrados, seja quando nos inserimos num mundo virtual, buscamos, uma realização somente possível com os recursos cibernéticos.

O que parece estar em jogo neste processo é a natureza das relações entre os seres humanos e os pós-humanos; e a simulação destas relações no cinema nos leva a crer que existe uma infinidade de situações diferentes, que condicionam os modos como os homens e as máquinas se relacionam, implicando em avanços ou retrocessos no processo civilizatório.

No filme *Blade Runner*, por exemplo, há os replicantes criados para servirem de escravos aos humanos, mas que inesperadamente se revoltam contra os seus criadores. E no filme *Cyborg*, o andróide Isac é resultado de uma transformação genética visando à



criação de um policial com aptidões combativas extraordinárias. A diferença entre eles é básica: enquanto em *Cyborg – A Arma Definitiva* o personagem referido é um homem maquinizado, em *Blade Runner*, os replicantes já nasceram como máquinas, tendo prevista a sua finitude. E, em comum, há o fato de que são ambos resultados de criações humanas, da imensurável vontade de poder dos humanos. O cinema nos instiga a pensar sobre essa questão ancestral na história da humanidade.

Outro fator que nos faz refletir sobre a natureza dos ciborgues (e dos seres humanos), diz respeito às formas da consciência e à autonomia. Em *Robocop*, assim como em *Cyborg*, ambos os personagens principais, depois de modificados para serem ciborgues, oscilam entre a aquisição de uma consciência humana e obediência à programação maquínica, embora, ao final, Isac, de *Cyborg – A Arma Definitiva*, liberte-se, ao quebrar a lei fundamental de sua programação: a incapacidade de autodestruição.

Em *A.I. – Inteligência Artificial*, o garoto David, originalmente criado como um robô moderno, capaz de demonstrar sentimentos como o amor, age como um garoto desesperado, em busca de salvar-se da destruição e de transformar-se em garoto de verdade, para conquistar o amor de sua “mãe adotiva”. No entanto, não se pode concluir que David tenha consciência, pois todas as suas ações, mesmo a luta pelo sonho de se tornar um menino real, são movidas por sua função pré-estabelecida de amar alguém.

Em *Blade Runner*, cujos personagens também foram criados como máquinas a serviço do homem, a questão da consciência ultrapassa os limites de humanidade, pois os replicantes “apresentam as angústias do ser humano de qualquer lugar em qualquer época: a angústia de não saber de onde veio, para onde vai, quanto tempo de vida tem” (TOLENTINO, 2007, p. 119).

Outro aspecto que deve ser posto em discussão diz respeito ao que Lemos (apud ROSÁRIO E AGUIAR, 2006, p. 2) define como ciborgue interpretativo:

[...] os [ciborgues] protéticos simbolizariam concretamente a simbiose entre o inorgânico e o orgânico, pelo uso da prótese; já os interpretativos, não vêm da fusão corporal da máquina e da carne, mas é aquele ser coagido pelo poder da cultura de massas através das mídias. Assim, cria outro tipo de fusão, mais ligada aos efeitos mentais e intelectuais.

Em *Matrix*, não temos um ciborgue palpável, material. Nesta narrativa, os seres humanos entram numa realidade virtual através do que Santaella (2003) define como “corpo plugado”: ao conectarem-se a um cabo, a mente abandona o corpo e vive situações feitas por computador.



Em *Matrix*, a imersão se constitui em ambientes virtuais, considerada a de nível mais profundo, conforme aponta Biocca (1997 *apud* Santaella, 2003, p. 204):

[...] há uma delicada coordenação de instrumentos sofisticados para a entrada e saída da informação. Cada instrumento de saída, que conecta a ordem sensorial ao mundo exterior, é planejado com o intuito de iludir os olhos, as orelhas, as mãos e o corpo do usuário. Os instrumentos de entrada servem para monitorar os movimentos corporais dos usuários e suas respostas. Sofisticados programas de computação comandam a ilusão, ao mesmo tempo em que uma ou mais poderosas estações gráficas orquestram os instrumentos de entrada e de saída.

Conceituar o ciborgue, portanto, é uma área movediça e incerta, ainda mais quando se trata do tipo interpretativo, como define André Lemos. Embora o autor utilize o seu conceito voltado para a mídia, tal definição encaixa-se perfeitamente na situação vivida em *Matrix*. Todavia, algumas perguntas permanecem: os seres viveriam racionalmente, ou seriam apenas reflexos do que a programação os faz enxergar? Até que ponto a simulação digital contribuiria para uma compreensão do livre arbítrio e da inteligência humana? Tudo isso remete ao problema da ética e da comunicação.

São questões que persistem no imaginário social e o cinema nos serve como um campo de observação (também para entendermos a condição pós-humana); e no que concerne especificamente aos ciborgues, esta se encontra irremediavelmente presentes no contexto da vida cotidiana, principalmente após o advento da comunicação digital, telemática e inteligência artificial nas diversas searas do mundo social.

No cinema, a imagem de um ser semelhante ou superior aos seres humanos tem assustado diversas gerações, isto pode ser percebido ao contemplarmos - por exemplo - a narrativa de *Blade Runner*, em que os seres cibernéticos são sistematicamente eliminados. Mas talvez possamos refletir – através das artes audiovisuais – sobre o modo como os homens podem rejeitar as máquinas humanizadas, se eles mesmos possuem características presentes nas corporeidades híbridas resultantes do reino animal e mineral, dos seres humanos e seres cibernéticos.

## Referências

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2003.

HARAWAY, Donna. **A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**. In: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, [1985] 1991, p.149-181. Disponível em: <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>>. Acessado em: 10 de



junho de 2009.

LEMOS, A. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

NICKEL, Barbara. **Ciborgue e as Tramas do Poder na Sociedade Tecnológica**. Eco-Pós (UFRJ), v. 10, p. 222-234, 2007. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php/revista/article/viewPDFInterstitial/77/55>>. Acessado em: 20 de junho de 2009.

\_\_\_\_\_. **Contemplando as Imagens do Ciborgue: reflexões sobre como vê-las a partir das ideias de Michel Maffesoli**. Sessões do Imaginário, v. 1, p. 4-14, 2006. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/viewFile/900/687>>. Acessado em: 20 de junho de 2009.

OLIVEIRA, Fátima Regis de. **Ficção Científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina**. IN: Contracampo, vol. 9, nº 0, p. 177-198, 2003. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/contracampo/article/view/36/35>>. Acessado em: 24 de junho de 2009.

PAIVA, C.C. **O cinema, a realidade virtual e a memória do futuro**. In: Revista FRONTEIRAS – Estudos Midiáticos. Setembro/dezembro 2007 – volume IX – numero 3. Disponível em: <[http://www.unisinos.br/publicacoes\\_cientificas/images/stories/Publicacoes/fronteirasvol9n3/188a196\\_art05\\_cardoso\\_de\\_paiva\[rev\\_ok\].pdf](http://www.unisinos.br/publicacoes_cientificas/images/stories/Publicacoes/fronteirasvol9n3/188a196_art05_cardoso_de_paiva[rev_ok].pdf)> Acessado em: 29 de junho de 2009

ROSÁRIO, Nísia Martins; AGUIAR, Lisiane Machado. **A configuração da subjetividade robótica pelo olhar cinematográfico**. Trabalho apresentado ao Núcleo de Pesquisa Comunicação e Semiótica, do IV encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. 2006. Disponível em: <<http://intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1299-1.pdf>>. Acessado em: 20 de junho de 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

TOLENTINO, Magda Velloso Fernandes de. **Blade Runner: a eterna busca e/ou a busca do eterno**. IN: Fragmentos. Florianópolis, v. 7, n.1, p.117-131, jul./dez. 1997. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/fragmentos/article/viewFile/6012/5558>>. Acessado em: 28 de junho de 2009.

TOMAS, David. **Feedback e Cibernética: reimaginando o corpo na era do ciborg**. In: FEATHERSTONE, M.; BROWN, M. (org.). *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Londres: Sage, 1995. Disponível em: <<http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol11/thomas.html>>. Acessado em: 23 de junho de 2009.