

A REVOLUÇÃO ESTÉTICO-TECNOLÓGICA

Maria Auxiliadora Leite Costa¹

RESUMO: O presente artigo propõe uma reflexão crítica sobre os efeitos estético-tecnológicos da sociedade contemporânea, tomando como base o conceito do sujeito maquínico e sua imersão nas lógicas da sociedade de consumo e do simulacro. Derivado da pesquisa de mestrado da autora — cujo foco recai sobre o cinema de ficção científica como espaço simbólico de mediação entre homem, máquina e linguagem — o texto atualiza e expande essa análise à luz das transformações provocadas pela inteligência artificial, pela hiperprodução de imagens e pelos deslocamentos identitários mediados por tecnologia. O cinema, aqui compreendido como uma das grandes invenções modernas, é resgatado não apenas como dispositivo narrativo, mas como suporte técnico e sensível para observar os atravessamentos entre realidade, ficção, design e subjetividade. Através de um olhar ensaístico-teórico, o artigo convida à reflexão sobre o modo como as formas culturais, hoje, são mobilizadas não apenas para representar o mundo, mas para simular realidades — apagando a fronteira entre o estético e o operacional, o humano e o maquínico.

Palavras-chave: sujeito; simulacro; sociedade de consumo; inteligência artificial estética.

ABSTRACT: This article offers a critical reflection on the aesthetic-technological effects of contemporary society, grounded in the concept of the machinic subject and the dynamics of consumer culture and simulacrum. Derived from the author's Master's research—focused on science fiction cinema as a symbolic space between human, machine, and language—the text revisits this framework in light of artificial intelligence and the proliferation of hyperreal imagery. Cinema is approached as a technical and sensitive medium through which to observe the intersections between reality, fiction, design, and subjectivity. In a theoretical-essayist key, the article explores how today's cultural forms no longer merely represent the world but simulate it—blurring the boundaries between aesthetics and operation, human and machinic.

Keywords: subject; simulacrum; consumer society; artificial intelligence; contemporary aesthetics.

¹ Docente do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo.

INTRODUÇÃO

No século XXI, o sujeito tem sido abalado por uma complexa combinação de crises e transformações profundas na sociedade, que desencadeou processos originais que têm desafiado a sua explicação pelas ciências sociais. É inegável que são muitos os enigmas que emanaram do desenvolvimento histórico da sociabilidade humana contemporânea, e que é igualmente premente a sua decifração intelectual. Dentre as múltiplas problemáticas, destaca-se a questão da constituição da individualidade, em um processo de entrecruzamento relacional das dimensões sociais e psíquicas e dos condicionantes objetivos e subjetivos que estão presentes na formação histórica do sujeito.

Nas últimas décadas tem havido um enorme e diversificado esforço intelectual de reflexão sobre a natureza, as características e as implicações dos fenômenos e das transformações que se processam no âmbito das sociedades humanas. Nessa discussão, surge a noção de que essas mudanças e os novos problemas vividos pela humanidade significam ou indicam uma situação histórica sem precedentes, configurando a própria “crise da Modernidade”. Houve um “envelhecimento” da era moderna e a “crise da Modernidade” é uma constatação consensual e o ponto de partida para análises com diagnósticos extremamente diferenciados, feitos a partir de perspectivas teóricas e ideológicas muito heterogêneas (LYOTARD, 2001, p. 34).

Partindo das constatações de Lyotard, o pensamento pós-moderno se afirma como a expressão intelectual de uma suposta nova ordem societária que estaria se formando em contraposição à Modernidade em crise. Desse modo, o pensamento pós-moderno instaura uma nova modalidade de “racionalidade” e de cultura, que é a expressão de um conjunto de transformações econômicas, sociais e políticas, produzindo uma mudança qualitativa nas instituições da sociedade moderna. Assim, o pensamento pós-moderno significa, simultaneamente, uma crítica e uma ruptura com a Modernidade, com implicações que atingem desde a vida cotidiana até a produção do conhecimento social, bem como aquilo que conhecemos como identidade humana.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O estudo aqui apresentado é de caráter teórico e se fundamenta no estudo de Eric Hobsbawn (2004) sobre os modos de fazer a partir das Revoluções Industriais, nos pressupostos filosóficos do sujeito, tratado por autores como Friedrich Nietzsche (2005), Ortega Y Gasset (2002), Martin Heidegger (2006) e Walter Benjamin (1992; 2000) e na concepção de montagem fílmica e definições de tempo e espaço cinematográficos de Giles Deleuze (2005).

Estudamos, pela ótica da ficção científica e a partir do cinema, a identidade humana em *Blade Runner* (1982), que se apresenta nos estudos de uma sociedade debilitada não apenas pelo cenário distópico da Los Angeles de 2019, com seu urbanismo opressor e sua humanidade utópica, mas pelo próprio desenvolvimento tecnocientífico e pela engenharia genética, que criou objetos vivos e, conseqüentemente, “o design humano feito em laboratório”, design este que deu origem aos replicantes – imagens perfeitas do homem, “mais humano que os humanos”.

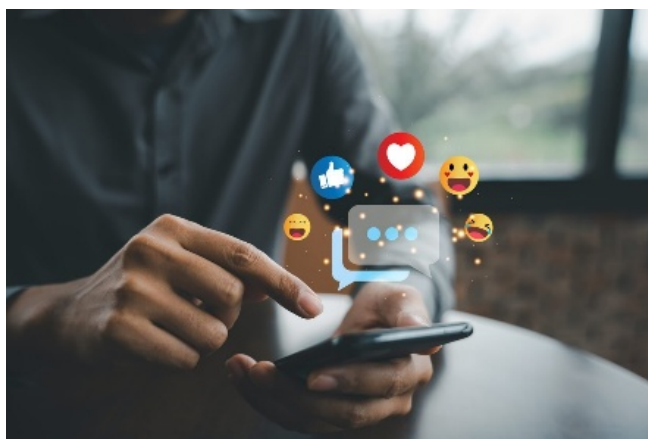
REVOLUÇÃO ESTÉTICO-TECNOLÓGICA

As mudanças experimentadas pela sociedade contemporânea nos últimos tempos alteraram as formas como os seres humanos sentem e representam para si mesmos o mundo onde vivem. Há uma enorme dificuldade de sentir e representar o mundo contemporâneo, pois a sensação vigente é de irrealidade, de vazio e de confusão.

Estariamos diante do predomínio de um princípio esvaziador que atuaria em todas as esferas do mundo e da sociedade “modernos”, ou seja, tudo o que existe estaria marcado pela efemeridade, pela fragmentação, pelo descentramento, pela indeterminação, pela descontinuidade, pelo ecletismo das diferenças e pelo caos paradoxal.

O cotidiano constitui o espaço em que se encontram condensados os traços definidores da Pós-Modernidade. Atualmente, a nossa cotidianidade está atravessada pela individualização, pelo consumismo e pelo predomínio da informação midiática. Por meio da midiaticização, que invadiu todas as brechas da vida do homem – no trabalho, na escola, no lazer, nas ruas, nos transportes ou em casa – ocorreu a estetização dos objetos de consumo e a massificação das mercadorias.

Figura 1 – Mídia social



Fonte: <https://br.images.search.yahoo.com>. Acesso em 27 nov. 2025.

Para Lyotard, no livro *A Condição Pós-Moderna* (2002), ciência e sociedade se constituem, em nossa contemporaneidade, uma complexa rede de jogos de linguagem, com seus próprios conteúdos e regras de legitimação. A interpretação homogênea dos acontecimentos, que, no início da era moderna, era dada através das narrativas científicas ou filosóficas legitimadoras do saber, perdeu sua validade.

Baudrillard, em *A sociedade de consumo* (2000), afirma que a comunicação de massa, que caracteriza a sociedade contemporânea, ao autonomizar a produção de signos em relação a qualquer referente concreto, transformou a realidade em simulacro: um mundo artificial que substitui o mundo real. Isso ocorre por meio da produção de objetos que tentam ser mais reais do que a própria realidade, gerando uma hiper-realidade.

Haveria um esvaziamento da realidade material, com a emancipação dos signos que produzem uma realidade aparente como puro simulacro. Como exemplo acabado disso, os meios midiáticos atuam como um jogo sobre si mesmos, deixando de existir um diálogo entre o emissor e o receptor, que são as massas inertes, fascinadas com o poder da comunicação. Assim, as mercadorias perdem sua materialidade e seu valor de uso e só adquirem sentido por intermédio da mídia, que faz da imagem um simulacro da mercadoria. A comunicação de massa transfere a vivência no real para a vivência no signo. Portanto, a cultura pós-moderna seria a cultura do simulacro.

Figura 2 – Cultura do simulacro

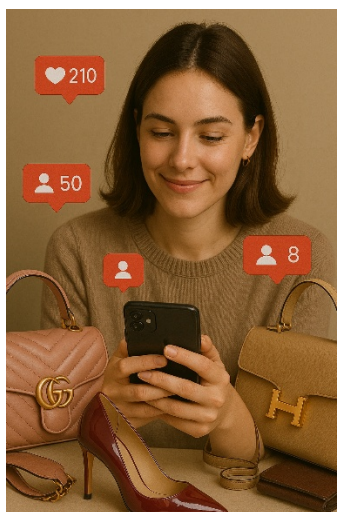


Fonte: <https://br.images.search.yahoo.com>. Acesso em: 27 nov. 2025.

Entretanto, para Jameson, no seu livro *Teoria de La Post Modernidade* (1998) – em uma instigante abordagem teórica que supera certos limites da análise frankfurtiana da indústria cultural, mesmo tendo-a como premissa – o Pós-Modernismo significa a lógica cultural do capitalismo avançado. A produção cultural foi assimilada pela produção de mercadorias em geral, na qual a inovação e a experimentação estéticas passaram a ter uma função estrutural essencial diante da necessidade frenética de produzir uma infinidade de novos bens com uma aparência cada vez mais nova.

Nessa perspectiva, a estética não é mais um campo de questionamento ou expressão autêntica, mas sim uma engrenagem funcional da economia de consumo. O novo deixou de ser ruptura para se tornar rotina; a criatividade foi domesticada e colocada a serviço da obsolescência planejada. As tendências se sucedem em ciclos cada vez mais curtos, impulsionando um desejo constante por substituição, e não por significado.

Figura – 3 – Moda e capitalismo avançado



Fonte: Imagem gerada por ChatGPT, em 27 nov. 2025.

A cultura, esvaziada de densidade simbólica, é reembalada como produto — e o sujeito, deslocado do centro da criação, é reduzido a consumidor de imagens. Na moda, esse processo se reflete na padronização disfarçada de estilo pessoal, na qual a multiplicidade de ofertas encobre a escassez de sentido.

Na visão do senso comum, em geral, confundem-se narcisismo e hedonismo, autointeresse, egoísmo e indiferença social. No entanto, o narcisismo, muito mais do que individualismo antissocial, significa uma individualidade plasmada em uma cultura na qual não mais se distinguem a realidade e o reflexo da realidade, e não mais se consegue diferenciar a fantasia do real. Não há distinção entre o eu e o mundo dos objetos. As fronteiras entre o indivíduo e o mundo exterior circundante foram apagadas. A personalidade narcisista atravessa uma profunda crise de identidade, pois o eu narcisista não tem segurança sobre seus próprios limites. O narcisismo produz a disposição de ver o mundo como um espelho ou como uma projeção dos próprios medos e desejos do indivíduo.

Neste contexto, o filme *Blade Runner* (1982) põe em questão a problemática da estética das superfícies, das aparências e da realidade, das identidades falsas e verdadeiras. A construção do corpo perfeito e da juventude, embora por um curto espaço de vida, e os aspectos físicos dos personagens fabricados de acordo com modelos de

perfeição reforçam a importância da aparência ou da vida falsificada em detrimento daquilo que é criado a partir de experiências vividas.

É assim que surge um conjunto de novos descontentamentos. O consumo de mercadorias promete suplantar o tédio, o cansaço, a futilidade e o vazio, vividos cotidianamente pelas pessoas, jogando sedutoramente com o mal-estar peculiar à vida pós-moderna. A mercadoria passa a conferir prestígio social a quem a consome, configurando-se uma sociedade dominada fundamentalmente pelas aparências, na qual os múltiplos e complexos sentidos do ser humano estão subordinados ao exclusivo sentido do ter.

Estamos imersos em um tempo cujos valores dominantes estão polarizados em torno do consumismo, do individualismo e do hedonismo. Ao mesmo tempo em que tenta e vai conseguindo sobreviver, o ser humano está envolto por um estado permanente de insatisfação, ansiedade, intranquilidade, apatia e uma enorme sensação de vazio interior na vivência do seu cotidiano.

A cultura de massas parece dissolver o mundo das coisas materiais e substituí-lo por um mundo vago e fluido de imagens, abalando profundamente o nosso senso de realidade. Assim, a realidade parece coincidir cada vez mais com as imagens que dela se produzem e veiculam. Ou seja, a realidade sofre um processo de “desmaterialização”, sendo substituída por imagens e por um mundo especular e espetacular. A realidade foi completamente tomada e saturada por todo o tipo de imagens que permeiam o conjunto das relações sociais e são uma mediação necessária da sociabilidade humana no mundo contemporâneo. A realidade foi subsumida à imagem, que passou à condição de elemento fundante de todo o real.

Na esfera estética teve início o uso do termo “pós-moderno” para cuidar do movimento de crítica e negação do Modernismo que acontecia na arquitetura e na literatura, a partir do final dos anos 1950 e do início da década de 1960. As tecnologias, como a televisão, o vídeo e o computador, eram vistas com grande entusiasmo como novas possibilidades de produção artística. Provocando o fim das fronteiras entre a arte popular e de massas e a arte erudita, essas expressões artísticas foram reconhecidas pela superficialidade e pelo recurso ao ecletismo e à colagem de estilos e de linguagens, em seu esforço de estetização do cotidiano.

Por outro lado, o predomínio e a universalização da comunicação de massa são acompanhados pela produção de signos e de imagens que se autonomizaram de qualquer referente concreto, substituindo o mundo real pelo mundo artificial do simulacro. Um signo pode ser um objeto material, figura ou som que toma o lugar de uma coisa ausente ou impossível de se perceber, que traz em si uma realidade oculta (LALANDE, 1999, p. 1012). Aqui os signos são, ao mesmo tempo, autorreferentes e mais reais do que a própria realidade, que se tornou uma hiper-realidade. A realidade social se desmaterializou, tornando-se o domínio do signo autorreferente, e o cotidiano se transformou na vivência imediata do simulacro e da hiper-realidade, com a centralidade da informação na sociedade de massas.

Figura 4 – Sociedade do Consumo



Fonte: <https://www.mindomo.com>. Acesso em: 27 nov. 2025.

Estaríamos, assim, assistindo à emergência da Pós-Modernidade, que imprimiria a marca da fragmentação, do simulacro, da efemeridade, da indeterminação, da descontinuidade, da alteridade e do ecletismo paradoxal a tudo e a todos.

Em sua origem, Pós-Modernismo significa a perda da historicidade e o fim da "grande narrativa" – o que no campo estético significou o fim de uma tradição de mudança e ruptura. A concepção do sujeito pós-moderno aponta para a fragmentação do indivíduo. Ele não tem apenas uma, mas várias identidades; assim, o sujeito pós-moderno não possui identidade fixa, essencial ou permanente. Diferentemente dos sujeitos modernos, nos

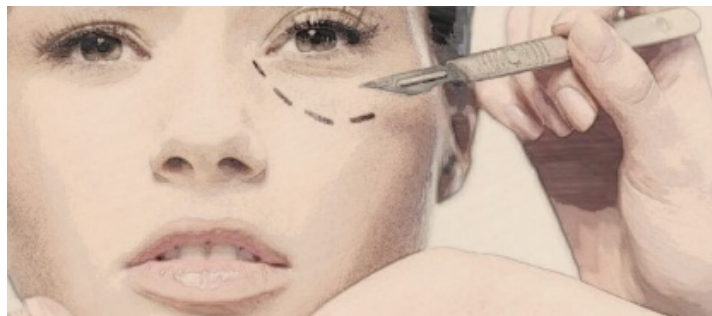
quais a um corpo, a um indivíduo, acoplava-se uma identidade que o acompanharia por toda a vida – uma vida em relação, em interação com a sociedade, mantendo, entretanto, “o núcleo interior” (HALL, 2005, p. 11).

Segundo Stuart Hall, em *Identidade cultural na pós-modernidade* (2005), o conceito de identidade, no período da Pós-Modernidade, está posto em xeque. O autor questiona os estágios que imprimiram uma versão particular do “sujeito” – com certas capacidades humanas fixas e um sentimento estável de sua própria identidade e lugar na ordem das coisas na Modernidade – e como essa versão está sendo “descentrada” na Modernidade tardia. Nesse sentido, Hall cita autores como Giddens e Harvey, que abordam as mudanças ocorridas no mundo chamado convencionalmente de pós-moderno, concordando que a descontinuidade, a fragmentação, a ruptura e o deslocamento são características do momento histórico de final do século XX: “O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o eu ‘real’, mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem” (*Ibidem*, p. 13).

Contemporaneamente, diferentemente dos modernos, como colocado anteriormente, o sujeito pós-moderno tem sua identidade em constante mutação; ele é instado a ser múltiplo. Sua identidade é formada e transformada continuamente nas relações que estabelece com os sistemas culturais, que também sofrem transformações. Surge um sujeito conceitualizado como não possuidor de uma identidade fixa permanente. Ainda conforme Hall: “A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam [...]” (*Ibidem*, p. 14).

O sujeito, então, assume diferentes identidades em diferentes momentos, identidades estas que não são unificadas em torno de um Eu coerente e “[...] à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar” (*Ibidem*, p. 16).

Figura 5 – O corpo e a sociedade de consumo



Fonte: <https://br.images.search.yahoo.com/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

Neste desenrolar, a mídia possui um papel fundamental, possibilitando a um grande contingente de pessoas o acesso, por meio de suas mensagens e imagens, a diferentes culturas e modos de ser, mesmo que formatados por um olhar ocidental, que agirá reflexivamente sobre nós. Diferentemente dos modernos, nos quais a uma identidade acoplava-se um corpo sempre igual a si mesmo, o sujeito pós-moderno irá (re)produzir-se em diferentes corpos, projetados para diferentes ocasiões ou para serem a expressão de um desejo – um corpo que se fará presente de acordo com a imagem esperada e desejada de si.

Ao imaginarmos o corpo e suas implicações com o virtual, no que afeta a ação e a percepção sobre o mundo, bem como a virtualização de sua superfície – fazendo surgir pele sobre pele e tornando possível a visão de seu interior –, torna-se claro que a tecnociência aplicada ao corpo é um fator de transformação e atualização. A partir daí, definimos o corpo pós-moderno como o do mutante: a tecnociência enseja múltiplas maneiras de (re)construção e (re)modelação do corpo, passando pela moda enquanto prótese corporal, pelo *body building* e pelo *body modification*, que inclui desde escarificações, piercings, tatuagens, cirurgias plásticas e dietas alimentares até os filtros das redes, como Instagram e TikTok, com o intuito de deixar a imagem perfeita, deformada ou distorcida. Além disso, outros processos colocam em questão intervenções sobre o corpo, o conceito de belo, o feminino e o masculino, e o devir de si mesmo em outro, de modo a questionar o estatuto do corpo e do sexo na sociedade atual.

Pensando no corpo, devemos levar em conta suas performances, seus limites e considerá-lo como elemento constitutivo do universo semiótico, onde as subjetividades

são produzidas. Tal qual a identidade que se faz múltipla, o corpo acompanha essa mutação em identificações que não se fazem permanentes.

Aberto ao novo e à diferença, o sujeito pós-moderno torna-se frágil frente à verdadeira avalanche que a atualidade lhe traz. Sem o aval das antigas certezas – Deus, Ser, Razão, Verdade, Totalidade, Estado, Família – ele se torna cambiante e exposto ao lado perverso da tecnociência, quando se alia ao poder político e econômico; presa fácil de artefatos e serviços que não lhe oferecem nenhum “valor” moral além de um desbravado delírio hedonista e consumista. Ele acaba por consumir imagens e identifica-se, em sua fragilidade, com os modelos que lhe são ofertados pela mídia.

Figura 6 – A mídia e seus artefatos de consumo



Fonte: <https://neilpatel.com>. Acesso em: 27 nov. 2025.

Esse indivíduo sente viver em um mundo que foge à natureza e à cultura, real e irreal, privado e público. O corpo hoje se (re)inventa e faz parte do objetivo de consumo; nem mesmo a certeza de um código que nos defina é mais possível, visto que este é também passível de manipulações. Ao se inventar, conforme Villaça (1999, p. 24),

Neste momento de crise, o corpo deixa de funcionar enquanto dado de identidade fixa e natural, lugar de delimitação e referência estável, para assumir, paradoxalmente, a expressão da identificação pela mutação, simulação e pela performance [...], adquirindo um papel na produção da subjetividade.

Vivemos imersos em uma cultura tecnológica que embaça as antigas oposições modernas; as fronteiras não são mais seguras. Já não se pode dizer o que é real ou irreal,

o que é corpo e o que é mente, o que é vida e o que é morte. Ao imbricar-se com os artefatos tecnológicos, o indivíduo colocou o mundo e a si mesmo em xeque. Quando seus olhos e ouvidos puderam mover-se a longas distâncias, em um tempo simultâneo do aqui e agora, por meio dos sistemas de comunicação – máquinas sensórias – outras oposições embaralharam-se: local e global, privado e público, aqui e lá.

O sujeito, desacreditado de si, aprende a avaliar-se face aos outros e se vê através dos olhos do outro. Percebe que a imagem que projeta conta mais do que a experiência e as habilidades adquiridas. Nas sociedades pós-industriais, baseadas no consumo, onde a superfície é a base, chega-se ao estágio da indiferenciação entre o eu e o seu invólucro. É neste invólucro – o corpo, superfície da pele – lugar de liberdade, mas também de submissão, que a tecnociência, aliada ao poder político e econômico, por meio das tecnologias da informação – desde as tecnologias da comunicação até a manipulação genética – virtualiza o corpo, conduzindo o indivíduo à fragilização e à fragmentação de si próprio.

Um dos traços característicos da Pós-Modernidade surge da profunda transformação sofrida pelo objeto enquanto categoria, o que faz dele um conceito inquietante. O objeto era o mundo no qual nós aprendemos a nos destacar, era o “radicalmente outro” do sujeito, condição da sua diferença. O humanismo moderno distinguia o homem como sujeito racional a partir dessa diferenciação em relação aos objetos do mundo. O sujeito impunha-se pela sua capacidade de pensar, pela consciência que tinha de si e do que o rodeava, pelo seu agir no mundo. E o corpo era o lugar dessa identidade, a fronteira entre o sujeito e o outro.

Tanto Ieda Tucheran, no livro *Breve história do corpo e de seus monstros* (1999), como Donna Haraway, em *Antropologia do ciborgue* (2000), fazem referência às três rupturas que, tendo marcado o final do século XX, revelam-se fundamentais para pensar e compreender a contemporaneidade: humano–animal, animal–humano–máquina, e físico–não físico; rupturas estas que emergem da ação da técnica e que atingem não só a ideia de corpo como totalidade e fronteira, mas também, conseqüentemente, a própria ideia de humanidade.

Transplantes, implantes, próteses, conexões, substituições, rompem a pele que fechava e delimitava o território do sujeito, transformando o corpo em um feixe de

ligações entre elementos distintos. O antagonismo cede lugar à simbiose e o corpo emerge como processo, como projeto, forçando-nos a repensar o nosso estar no mundo e as possibilidades do nosso devir (in)humano. A penetração da vida e do corpo pela técnica anuncia a obsolescência do dualismo humano–não humano, fazendo emergir a figura do pós-humano.

O cultivo da pós-humanidade está, por norma, hifenizado à obsessão pelo aperfeiçoamento da condição humana, que encontra em ciências como a Genética, a Nanotecnologia, a Microbiologia, a Realidade Virtual, a Vida Artificial, a Neuropsicologia, a Inteligência Artificial, entre outras, terrenos férteis em entusiasmo.

A Modernidade e a progressiva secularização da sociedade originam uma nova compreensão do corpo, para a qual são determinantes as descobertas da medicina, a qual, através da observação e da dissecação, revela o seu funcionamento mecânico, substituindo a alma pelo fluxo sanguíneo e pelas reações nervosas como fonte de “animização” do corpo.

O sujeito pós-moderno, dotado de consciência e corpo próprios, ascende à categoria de indivíduo, tendo nesse corpo próprio o limite da sua individualidade, a marca de identidade do seu ser e estar no mundo. As imagens sombrias e melancólicas de *Blade Runner* (1982), que descrevem o caminho do caçador de replicantes Rick Deckard rumo a uma nova visão da vida, em um corpo orgânico ou sintético, acabam por confirmar que os artefatos técnicos – os replicantes – constituem meras extensões, projeções e ampliações das capacidades próprias ao corpo humano.

É a rudeza da carne, a sua contingência e perecibilidade, que emergem no corpo em falha, convocando todos os esforços para expulsá-las da visão e restaurar a imagem do corpo, que o pensamento pós-moderno associa não à ordem da natureza, mas sim à ordem da razão e da cultura. A Pós-Modernidade assume a carne como material de trabalho e suporte dos avanços da técnica. Penetrada, modificada, desintegrada, a carne é o palco das fusões que anunciam não o fim, mas as possibilidades do humano no futuro evolutivo da espécie.

É desse universo de possibilidades que surge a mais atual imagem do corpo: um corpo ao qual Kerckhove, em *A pele da cultura: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica* (1997), chama biotécnico e que exhibe suas ligações. Os replicantes não se livraram do corpo e da carne humana. Seus corpos, embora construídos em laboratório,

têm nas veias sangue e na sua composição músculos, que lhes dão a estrutura necessária para se locomover. Construídos de pedaços, em locais terceirizados, tão comuns no uso das fabricações em séries nos dias de hoje, pela Tyrell Corporation, o criador Tyrell se converte no Dr. Frankenstein pós-moderno e os replicantes em suas criaturas, que espalham o terror não por suas aparências, mas pela violência com que querem resolver seus problemas.

Figura 7 – “O ciborgue humano”



Fonte: <https://www.freepik.es/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

A relação homem–máquina que emerge do progresso tecnológico começa, já no século XIX, a deixar suas marcas no imaginário sociocultural da época, traduzindo-se na criação de toda espécie de híbridos, que simbolizam esse misto de fascínio e terror suscitado pelas possibilidades da técnica.

No cinema, a técnica e a ficção se complementam no desejo de superar o poder criativo e criador da natureza. Embora a história seja pródiga na confecção de criaturas artificiais, é, sem dúvida, o século XX que mais proficuamente contribuiu para esta galeria, sobretudo por meio das criações cinematográficas, que emprestam animação ao nosso imaginário ficcional: robôs, replicantes, mutantes, androides, ciborgues, inteligência artificial são a nova face do avanço tecnológico que, no fim do segundo

milênio, associa mais do que nunca o terreno ficcional e o imaginário social às conquistas da ciência, cada vez mais pródiga nas suas próprias criações artificiais, tornando progressivamente mais difusas as fronteiras da ligação homem–máquina e da própria ideia do que é ficção e do que é realidade, à medida que a tecnologia se inscreve mais e mais fundo no corpo humano, levando-o ao limite.

A hibridação, que se impõe como imagem de marca da contemporaneidade, é justamente responsável por tornar muito menos nítidas e operacionais todas as oposições radicais – eu–outro, corpo–mente, criador–criatura, verdade–ilusão, real–irreal, orgânico–inorgânico – que marcaram a história do pensamento. Mas, claro, esse desvanecimento de antigos e confortáveis dualismos não poderia ser isento de consequências, nem deixar ileso nossa condição humana, ou melhor, a ideia que temos dessa condição.

Será a inteligência artificial, de fato, a nova ontologia, o nosso devir, o corpo da nossa pós-humanidade?

Este organismo cibernético seria um híbrido homem–máquina, um corpo reforçado com as mais diversas próteses, fruto da sociedade de consumo, onde orgânico e inorgânico, carne e metal se encontram e se mesclam, produzindo uma figura-limite que não é nem “eu” nem “outro”. O interesse que nos suscita a inteligência artificial reside não no que a separa, mas naquilo que a aproxima de nós. Independentemente da sua configuração, este organismo cibernético é uma desfiguração do “mesmo”, algo com o qual não nos confundimos, mas do qual também não conseguimos diferenciar-nos totalmente. O filme *Blade Runner* (1982) explora a possibilidade de simbioses entre o corpo humano e máquinas. Corpos artificiais, que transitam na cidade neogótica de Ridley Scott, onde está em jogo a forma terminal de uma dialética da servidão dissimulada sob as vestes da liberdade.

Até que grau de deformação ou estranheza permaneceremos humanos? Eis a questão que a inteligência artificial e os robôs nos colocam. E, de fato, até que ponto resistirá a imagem humana, tal como a conhecemos? A quantas outras intervenções resistirá?

A importância desta questão prende-se à concepção do corpo como lugar do humano e da identidade. Ao criar o monstro *Frankenstein* (1818), Mary Shelley anuncia a crise de referências aberta pela intervenção da técnica no corpo:

O corpo do monstro [...] construído como uma colcha de retalhos de pedaços de outros corpos, sem memória e sem nome, criava uma vida de identidade impossível. A sua existência, absurda e anônima, negava-lhe a possibilidade de auto-referência, nenhum signo (nome) o tornava idêntico a si mesmo.

O apagamento das fronteiras culturalmente estabelecidas que o híbrido simboliza interpõe-se como obstáculo à realização do processo identitário no seio dessa mesma cultura; e, ao perder a identidade, a subjetividade pode correr o risco de se transformar num signo vazio. Mas também pode acontecer que dessa hibridização nasça um novo tipo de subjetividade; ou seja, que a simbiose origine a semiose, gerando um outro – um novo sentido para o nosso corpo futuro – em que o campo virtual passa a ser o novo lugar dos objetos, do desejo e da construção de identidades, sejam elas reais ou fantasiosas.

No esteio desse pensamento, que vê na realidade física a grande crise do nosso tempo, a utopia da imortalidade e da durabilidade solicita um corpo perfeito, revisto e corrigido, desembocando, nas correntes mais extremas, no desejo da ausência do corpo – neste caso, “existente” apenas na realidade virtual.

De fato, como refere Le Breton (2003), são muitas as vozes que sugerem que a espécie humana corporal já não está à altura de acompanhar o ambiente técnico e informativo que criou, esmagada pela velocidade, precisão e poder da tecnologia e pela quantidade e complexidade da informação acumulada. Dissociar o corpo da carne e imaterializar a espécie é, portanto, a meta destes “novos gnósticos”, que veem na derradeira fusão com a máquina o devir lógico da bioevolução.

A desintegração da realidade corporal, o fim do humano concreto, conecta-se diretamente à ideia de um corpo e, conseqüentemente, de um sujeito em crise, uma vez que esse corpo era a principal referência a partir da qual os sujeitos constroem a sua identidade.

De acordo com Heidegger (2006), a principal característica da máquina é a sua capacidade de fabricar não só o real como o possível – um possível formal que, como tal, ao abrir espaço para a concepção de todas as formas possíveis, desemboca hoje numa

total abstração, levada ao clímax na ideia de espaço virtual ou ciberespaço. Mergulhar em ambientes tridimensionais e imergir na paisagem digital já não são experiências exclusivas do patrimônio imaginário do sujeito pós-moderno. A liberdade de viajar sem peso nem contrariedade para qualquer ponto do planeta imbui o sujeito contemporâneo em uma universalidade que não deixará de defini-lo como pessoa. No entanto, há na relação do sujeito com a ideia de realidade virtual algo de inevitavelmente alucinatório, decorrente da absoluta libertação de si que essa relação implica. Libertação é sempre desdobramento; libertação que é também – ou, sobretudo – diluição e ausência, ao mesmo tempo em que é hiperpresença.

Na condição fragmentária e acidentada do *self* – enquanto corpo incessantemente possuído e despossuído, conectado e desconectado pelos dispositivos da sociedade globalizada – adivinha-se a sensação de um sujeito em vertigem, fragmentado até o infinito nesse espaço que lhe permite ser quantos de si desejar, sob o anonimato de máscaras textuais e imagéticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É sob a égide da informação que se dá a mais íntima aproximação entre organismo e mecanismo. Já não se trata de fusão ou invasão. A informação nivela a existência, considerando todas as formas de vida como uma soma organizada de mensagens e dissolvendo-as nos seus componentes mais elementares, de modo a reduzir a complexidade do mundo a um modelo único que, ao permitir uniformizar realidades de início absolutamente diferentes, colocando-as em um mesmo plano, torna-as comparáveis. Esse esvaziamento da vida e do inerte de sua substância, valor e sentido, de modo a torná-los traduzíveis em um mesmo código, gera formas abstratas que podem se constituir e desconstituir, codificar e decodificar, indo perfeitamente ao encontro da ideia da dissolução do corpo em um fluxo ou feixe de informações promovido pela tecnologia.

Nesse sentido, a inserção, em um computador, de um código que fosse o nosso equivalente numérico poderia não se traduzir na nossa integral e fiel reconstituição imaterial no interior da máquina. A questão é: seríamos, de fato, nós mesmos?

Conseguiríamos nos reconhecer? Haveria ainda algo para reconhecer? A verdade é que não sabemos se a nossa evolução pós-biológica, a concretizar-se, vai ou não residir

na fusão do homem com a máquina. Apesar do interesse ou da curiosidade suscitados pelas teorias mais extremistas, a maioria das teses, entre as quais as de Donna Haraway (2000), apontam não para o desaparecimento de uma das partes, mas para a redefinição de ambas.

A tendência é a confluência entre organismo e mecanismo, observável no fato de nos assemelharmos cada vez mais às máquinas, tal como elas se assemelham cada vez mais a nós. Apesar de continuarmos a insistir que somos diferentes – baseando essa diferença no fato de termos emoções, um corpo e um intelecto – na realidade, é atualmente quase impossível pensar o ser humano sem relação com a máquina. Por outro lado, embora insistamos em nos diferenciarmos, não resistimos ao fascínio de perseguir e tentar concretizar o sonho da máquina inteligente, ou seja, de vencer na máquina aquilo que ainda a diferencia de nós.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.
- BENJAMIN, Walter. **Modernos e modernidade**. São Paulo: Tempos Brasileiros, 2000.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2000.
- BRETON, Philippe. **À imagem do homem: do Golem às criaturas virtuais**. Lisboa: Instituto Piaget, 1995.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DROGUETT, Juan Guillermo. **Sonhar de olhos abertos**. São Paulo: Arte e Ciência, 2005.
- FREUD, Sigmund. **Uma neurose infantil e outros trabalhos**. Vol. XVII. São Paulo: Imago, 2006.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2003.

- GUIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- HABERMAS, Jürgen. **O discurso filosófico da modernidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- HALL, Stuart. **Identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- HARAWAY, Danna; KUNZRU, Hari. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. São Paulo: Autêntica, 2000.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. 13. ed. São Paulo: Loyola, 2004.
- HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. 3. ed. São Paulo: Vozes, 2006.
- HOBBSAWM, Eric J. **A era do capital: 1848-1875**. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- HUXLEY, Aldous. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Globo, 2001.
- JAMESON, Fredric. **Teoria de la postmodernidade**. Madri: Editorial Trotta, 1998.
- KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura: uma investigação sobre a nova realidade eletrônica**. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.
- LALANDE, André. **Vocabulário técnico e crítico da filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- LECOURT, Dominique. **Humano pós-humano**. Lisboa: Edições 70, 2003.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.
- LYON, David. **Pós-modernidade**. São Paulo: Paulus, 1998.
- LYOTARD, François. **A condição pós-moderna**. 7. ed. São Paulo: José Olympio, 2002.
- MARTINS, Hermínio. **Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social**. Lisboa: Edições Séclo XXI, 1996.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MORIN, Edgar. **El cine o el hombre imaginário**. Barcelona: Paidós, 2001.
- NIETZSCHE, Friedrich W. **Humano, demasiado humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- ORTEGA y GASSET, José. **A rebelião das massas**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SINGER, Isaac Bashevis. **O Golem**. Perspectiva: São Paulo, 1992.

TOURAINE, Alan. **Crítica da modernidade**. São Paulo: Vozes, 1999.

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

VATTIMO, Gianni. **A sociedade transparente**. Lisboa: Relógio d'Água, 1992.

VATTIMO, Gianni. **O fim da modernidade**: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

VILLAÇA, Nizia. **Em pauta**: corpo, globalização e novas tecnologias. Rio de Janeiro: Mauad, 1999.