



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE HUMANIDADES  
UNIDADE ACADÊMICA DE CIÊNCIAS SOCIAIS  
ORIENTADOR: RONALDO LAURENTINO DE SALES JUNIOR  
DISCENTE: ITAGIBA DE ALBUQUERQUE NETO

***CINEMA E ONTOLOGIA SOCIAL NO REALISMO CAPITALISTA-HUMANISTA -  
UMA ANÁLISE SOCIOSSEMIÓTICA DA RELAÇÃO HUMANO-MÁQUINA EM  
FRANQUIAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA PÓS 1980***

Campina Grande

2023

A345c

Albuquerque Neto, Itagiba de.

Cinema e ontologia social no realismo capitalista-humanista - uma análise sociosemiótica da relação humano-máquina em franquias de ficção científica pós 1980 / Itagiba de Albuquerque Neto – Campina Grande, 2024.

88 f. : il. color.

Monografia (Licenciatura em Ciências Sociais) - Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2023.

"Orientação: Prof. Dr. Ronaldo Laurentino de Sales Júnior."

Referências.

1. Cinema. 2. Ficção Científica. 3. Semiótica. 4. Realismo Capitalista.  
I. Sales Júnior, Ronaldo Laurentino de. II. Título.

CDU 3:791(043)

**ITAGIBA DE ALBUQUERQUE NETO**

***CINEMA E ONTOLOGIA SOCIAL NO REALISMO CAPITALISTA-HUMANISTA -  
UMA ANÁLISE SOCIOSSEMIÓTICA DA RELAÇÃO HUMANO-MÁQUINA EM  
FRANQUIAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA PÓS 1980***

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de Ciências Sociais do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande como requisito para obtenção do título de licenciado em Ciências Sociais.

**Orientado por: professor Dr. Ronaldo Laurentino de Sales Júnior**

Campina Grande

2023

## **RESUMO**

Este trabalho aborda a relação entre cinema, realismo capitalista e máquina antropológica no contexto do capitalismo semiótico, focando nas diferentes abordagens ontológicas presentes em filmes de ficção científica produzidos nos Estados Unidos pós-1980. Essa análise foi elaborada a partir das franquias Blade Runner (1982 - 2017), O Exterminador do Futuro (1984 - 2019), Robocop (1987 - 2014) e Matrix (1999 - 2021), por se tratarem de filmes que influenciaram o imaginário social de modo que são produtos-produtores do realismo capitalista, além de abordarem questões sobre humanidade, identidade, memória, liberdade, realidade em meio a um contexto de relações de poder entre os humanos e suas produções técnicas-culturais através de estética e narrativas fortemente influenciadas pelo subgênero cyberpunk, onde as megacorporações e/ou máquinas controlam a vida das pessoas, e onde a tecnologia é onipresente. O levantamento sobre as sinopses dos filmes, bilheteria e produção foi realizado através da base de dados do IMDB. Verificou-se, inicialmente, que a década de 1990 teve o maior número de filmes com os temas aqui abordados, o que pode se relacionar com o contexto histórico-social das novas interações a partir da popularização das tecnologias digitais. Além disso, podemos concluir que todas as franquias analisadas trazem reflexões diferenciadas e complexas entre humanos e máquinas, hora fortalecendo essa fronteira, hora questionando, de modo que há crítica e defesa de um certo realismo capitalista-humanista.

**Palavras-chave:** cinema, ficção científica, realismo capitalista.

**FICÇÃO CIENTÍFICA, SIMULAÇÃO E ONTOLOGIA SOCIAL NO CAPITALISMO  
SEMIÓTICO - as diferentes abordagens ontológicas em filmes de ficção  
científica pós-1980**

**ABSTRACT**

This study addresses the relationship between cinema, capitalist realism, and the anthropological machine in the context of semiotic capitalism, focusing on the different ontological approaches present in science fiction films produced in the post-1980 United States. This analysis was developed based on the franchises Blade Runner (1982 - 2017), The Terminator (1984 - 2019), Robocop (1987 - 2014), and The Matrix (1999 - 2021), as they are films that have influenced the social imaginary in a way that they are products-producers of capitalist realism. They also address issues related to humanity, identity, memory, freedom, and reality within a context of power relations between humans and their technical-cultural productions, through aesthetics and narratives strongly influenced by the cyberpunk subgenre, where megacorporations and/or machines control people's lives, and technology is omnipresent. The data collection regarding film synopses, box office, and production was carried out through the IMDB database. It was initially observed that the 1990s had the highest number of films addressing the themes discussed here, which may be related to the historical-social context of new interactions resulting from the popularization of digital technologies. Furthermore, it can be concluded that all the analyzed franchises bring differentiated and complex reflections on the relationship between humans and machines, sometimes strengthening this boundary, sometimes questioning it, thus offering both criticism and defense of a certain capitalist-humanistic realism.

**Keywords:** cinema, science fiction, capitalist realism.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a minha família por todo apoio que tive durante a minha vida. Meus pais são exemplos para mim de muita garra, esforço e determinação; são sobreviventes em um mundo quase sempre hostil pautado na exploração. Minha mãe, Mariana, uma guerreira que sempre venceu as batalhas na base da insistência e da resistência, sempre buscando o melhor para todos à sua volta, e meu pai, Tadeu, o “Sabidão” ou “Zé do bode”, sempre atento, crítico e questionador do mundo, com suas leituras na porta da “lojinha” da cidade Tiradentes me ensinaram coisas demais pelo exemplo. Exemplo que vale mais que qualquer aula de qualquer universidade.

Agradeço ao meu irmão, Miguel, meu maior exemplo de superação. Foi a primeira pessoa a pisar em uma universidade pública que conheci pessoalmente, mesmo com todo o tipo de dificuldade material que eu não cheguei a ter. Dele eu sinto um tipo de apoio incondicional e um incentivo profundo. Ele sempre acreditou mais em mim do que qualquer outra pessoa e isso faz uma diferença que vai além de qualquer palavra. Muito obrigado, junin, você sempre foi alguém em que eu me espelhei e sinto muito orgulho de ser seu irmão.

Agradeço também ao meu avô, Anastácio. Sempre disposto a aprender mais, é uma das figuras mais inteligentes e brincalhonas que alguém pode conhecer. Um verdadeiro espírito zombeteiro dotado de conhecimentos impressionantes. Ele costuma dizer que aprende muito com os cachorros. Já eu, aprendo muito com ele todas as vezes que tenho a oportunidade e o privilégio de ouvir suas histórias.

Também não posso deixar de agradecer ao meu professor de ciências, Belarmino, e às professoras de português, Socorro Máximo e de História, Ariosvânia, da escola Nina Alves de Lima. Vocês foram os primeiros professores que despertaram em mim a vontade de aprender mais, ler mais, pensar mais sobre o mundo. Da escola Nina Alves agradeço também aos meus antigos amigos Jackie (Ewerton), John Lennon e Animal (Wesley). O ponto alto do meu dia era encontrar vocês na escola.

Agradeço ao professor Normando por me revelar que o mundo é muito mais mágico e poético do que eu imaginava e por mostrar que absolutamente qualquer coisa pode ser transformada em poesia erótica e política.

Agradeço ao Instituto Federal da Paraíba campus Campina Grande, que me proporcionou uma educação pública, gratuita e de qualidade na forma de ensino técnico integrado ao ensino médio que só foi possível em um governo popular do Partido dos Trabalhadores, o maior partido de esquerda das Américas, que em uma democracia burguesa marcada pelo neoliberalismo-fascista, se apresenta historicamente como a esquerda possível; em especial, meus agradecimentos vão aos professores Jair (que com seu método maiêutico quase me convenceu a estudar física de tão instigantes que eram as aulas) e Celso (que ensinou muito mais que geografia, e é um modelo de professor que me inspira) e à professora Marta Célia (que me apresentou ao mundo apaixonante da literatura, que me atravessa todos os dias).

Aos meus amigos Pedro, Victor (Cão Soviético), Bryan, Kerlonny, Jardel e Igor. Vocês são uma parte grande e importante de mim. Conhecer cada um de vocês foi transformador. Espero nunca perder vocês de vista.

Obrigado, professora Ana Karenina, por me apresentar possibilidades outras. Estou me formando em ciências sociais por causa da sua disciplina de psicopatologia na UFRN, por sua influência. Cheguei até ali como um estudante do curso de farmácia buscando respostas prontas e descobri um mundo de dúvidas e reflexões, que me movem, que me instigam, me inspiram. As suas aulas foram de extrema importância para a minha vida.

Agradeço aos professores que tive na UFCG, especialmente Ronaldo, meu orientador, sempre divertido, antenado, paciente e compreensivo, que me apresenta leituras fascinantes e reflexões profundas sobre fluxos, máquinas e devires; à professora Verena, que desde a primeira aula me fez questionar sobre tempo, espaço, memória e ciência; ao professor Fábio, que faz qualquer disciplina se tornar interessante com seu entusiasmo, conhecimento e paixão; ao efervescente professor Lemuel, que me mostrou a beleza de caminhar sobre o pântano; e ao professor Gabriel, sempre disposto a ouvir, conversar, orientar, mostrar caminhos e possibilidades.

Eterna gratidão ao professor Vanderlan e ao PET Antropologia pelos melhores momentos de conhecimento, debates, acolhimento e diversão durante a odisséia-graduação. O PET foi fundamental em uma época tão difícil para o Brasil, para o mundo e para mim. Vida longa ao feiticeiro Vanderlan! Vida longa ao PET Antropologia!

Aos meus amigos Daniel, Sabrina, Vitória e Gabriel. Vocês me deram forças quando eu mais precisava e me ensinaram coisas novas todos os dias. Aprendi mais com vocês naquele banco de praça do que em qualquer outro lugar. Vou levar vocês sempre comigo. Muito obrigado por cada momento da “Confraria Dionísica”.

Agradeço a Domingos por me mostrar o valor da violência insana e desmedida e a Lauan pelas cervejas e longas conversas sobre video-games.

Agradeço a Dayane Veloso (Anne) por estar sempre ao meu lado, me incentivando, provocando reflexões, me ensinando todos os dias, me apoiando nos momentos difíceis com café e afeto (vamopaonde?).

E por fim, agradeço ao meu amigo Friedrich Nietzsche, o companheiro dos momentos mais sombrios, e a todos que vieram antes de mim, pois “se vi um pouco mais longe, foi por estar sobre ombros de gigantes”.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>11</b>
<b>1. REALISMO CAPITALISTA-HUMANISTA E A MÁQUINA ANTROPOLÓGICA.....</b>	<b>15</b>
1.1. CAPITALISMO SEMIÓTICO-NEOLIBERAL-HUMANISTA.....	15
1.2. A MÁQUINA ANTROPOFASCISTA-HUMANISTA.....	20
1.3. CINEMA E IDEOLOGIA.....	24
<b>2. CINEMA, INDÚSTRIA (D)E MITOS.....</b>	<b>27</b>
2.1. A CHEGADA DE UM TREM NA ESTAÇÃO: CINEMA E SIMULAÇÃO.....	27
2.2. O HOMEM QUE PATENTEAVA: DISPUTAS CINEMATOTECNOJURÍDICAS.....	28
2.3. ESTÉTICA FASCISTA E LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA.....	30
2.4. FÁBRICA DE MITOS MODERNOS.....	33
2.5. BLOCKBUSTERS E FRANQUIAS.....	34
2.6. A FICÇÃO CIENTÍFICA E O CYBERPUNK.....	35
2.7. GREVE DOS ROTEIRISTAS E A DISTOPIA CYBERPUNK CONTEMPORÂNEA...	38
<b>3. ABORDAGENS ONTOLÓGICAS.....</b>	<b>39</b>
3.1. BLADE RUNNER.....	39
3.2. O EXTERMINADOR DO FUTURO.....	51
3.3. ROBOCOP.....	61
3.4. MATRIX.....	71
<b>CONCLUSÕES.....</b>	<b>82</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>86</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>88</b>

## INTRODUÇÃO

“A probabilidade de que o nosso mundo seja real é de uma em bilhões”, disse o excêntrico bilionário, “beneficiário” das minas de esmeraldas clandestinas da Zâmbia e aspirante a *cosplayer* do Homem de Ferro, Elon Musk, diretor executivo da SpaceX e da Tesla, além de dono da famosa rede social digital “X” (antigo twitter).

A hipótese de vivermos em uma realidade computacionalmente simulada (posteriormente apresentada como simulismo) surgiu a partir da publicação de uma série de três hipóteses conhecidas como argumento da simulação, do filósofo sueco da universidade de Oxford, Nick Bostrom, em 2003 - mesmo ano em que, não por coincidência, estrearam os filmes *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions* da trilogia iniciada com o filme *Matrix* (1999) das irmãs Wachowski.

O tema estava em alta com a virada do milênio e os rápidos e exponenciais avanços tecnológicos observados até então, mas voltou a ganhar especial destaque e viralizou nas redes sociais digitais em 2016 após uma entrevista concedida por Elon Musk (que tem grande influência no mundo da tecnologia) em uma participação na feira *Code Conference*.

Nessa entrevista o bilionário argumentou que provavelmente todos nós fazemos parte de uma simulação produzida por uma civilização mais avançada. Como base argumentativa, se utilizou dos jogos digitais que éramos (a humanidade, de forma geral) capazes de produzir na década de 1980, como o Pong, um jogo inovador e provavelmente o mais popular da segunda geração dos videogames, que consiste basicamente em uma interface com dois retângulos (como se fossem raquetes) e um ponto (que seria a bola) simulando uma partida de ping-pong. Musk comparou aquele tipo de jogo com os jogos *triple-A* (classificação utilizada para jogos com os maiores orçamentos e níveis de promoção, com bilheterias milionárias e até bilionárias equivalentes aos *blockbusters*) que são produzidos na última geração de videogames. Observando esse ritmo de evolução artística-tecnológica em aspectos do realismo das simulações, em pouco tempo será impossível percebermos a diferença entre um jogo (simulação) e a realidade em que vivemos.

Isso embasa a seguinte questão: Se podemos criar uma simulação (jogo) indistinguível da realidade, como ter certeza que não vivemos também em uma

simulação? Daí seu argumento de que a probabilidade de que estejamos na realidade “verdadeira” é de uma em bilhões.

Esse tipo de questionamento sobre a “verdadeira realidade” e sobre distinguir a realidade de uma simulação (ou simulacro) ou um humano de uma máquina é bastante antigo e passa por diversos pensadores de diferentes correntes filosóficas, tais como Alan Turing (teste de Turing), Descartes (ceticismo metodológico), Kant (criticismo), Platão (plano das ideias), Protágoras (relativismo), além das antigas escrituras hindus (ilusão Maya), entre outros, sendo um dos pontos mais famosos dessa reflexão o caso de Zhuangzi, filósofo chinês do século III a.C, que disse ter sonhado que era uma borboleta, e depois que acordou não sabia se era um homem que sonhou ser uma borboleta ou uma borboleta que estava sonhando que era um homem.

Também Nietzsche (2007) argumenta que as “verdades” que consideramos fundamentais são construções linguísticas, morais e metafóricas que servem mais para facilitar a interação social do que para representar uma realidade objetiva. Segundo ele, a linguagem e, por extensão, as verdades que construímos, são mais ficções úteis do que reflexos precisos do mundo. A realidade, neste sentido, é menos uma entidade fixa e objetiva e mais uma construção social moldada por convenções e linguagem, ou seja, ficção.

O que temos nessa reflexão ontológica contemporânea a partir da fala de um bilionário sem nenhuma relevância acadêmica e que é protagonista de um sistema psicopolítico protagonizado pelas redes sociais digitais, portanto, é um novo contexto de (cooptação da) noção de realidade a partir das tecnologias digitais monopolizadas pelas chamadas *big techs* para uma questão que é milenar, mas que agora também aparece como um elemento forte de uma “ontologia capitalista” que sirva a seus interesses. E nesse contexto industrial-capitalista-ocidental-neoliberal contemporâneo, a noção de capitalismo semiótico surge como uma peça central para o desenrolar dessa discussão.

O capitalismo semiótico se caracterizaria por uma hipérbole semiótica em que todos os signos se permutam entre si sem se permutar por algo real. Inspirando-se em Baudrillard (1991), Berardi (2017; 2020) propõe uma semiologia geral da simulação baseada na premissa do fim da referencialidade, tanto na economia como no campo linguístico, abrindo passagem à produção de sujeitos impulsionados por signos vazios e abstratos que impactam inclusive (e principalmente) na dimensão

afetiva e sensível. Assim como o capital (MARX, 2017; HARVEY, 2006; FOLEY, 2005; MOLLO, 2010), a realidade se torna cada vez mais fictícia. A ênfase recai sobre a eficácia e as correlações estatísticas, deslocando o valor de verdade como critério predominante na linguagem.

Nesse tipo de relação entre realidade e simulação, há uma espécie de contradição bem mais complexa que a aparente lógica clássica aristotélica consegue dar conta. As tecnologias de simulação têm sido cada vez mais utilizadas como formas de buscar modelos, confirmá-los ou fazer projeções de eventos futuros, sendo útil tanto no “contexto de descoberta” quanto no “contexto da prova” (VICENTE, 2005; LOBÃO e PORTO, 2009; DELANDA, 2011). A simulação, assim, apresenta-se como uma ferramenta, não de dissimulação, mas de conhecimento da “realidade”.

Também se deve destacar o próprio desenvolvimento de tecnologias de inteligência artificial (*machine learning*, *deep learning*, redes neurais) e sua aplicação aos mais diferentes contextos (algoritmos de recomendação, *chatbots*, assistentes virtuais, carros autônomos). Tal desenvolvimento busca passar pelo Teste de Turing, proposto pelo filósofo e matemático Alan Turing, em artigo publicado nos anos 1950, que pergunta: o que ocorrerá se um computador tentar se passar por um ser humano? Segundo Alan Turing, um programa de computador seria inteligente caso não fosse possível ao interrogador diferir, de maneira estatisticamente significativa, suas respostas das respostas fornecidas por um interlocutor humano. Num contexto social como esse, ao menos duas questões ganharam relevância não apenas no debate acadêmico, mas também na opinião pública em geral:

- 1) O que de fato poderia diferenciar um humano de uma máquina?
- 2) Como saber se um ser humano é “real”?

Da mesma forma que a questão da simulação, a questão do que nos faz humanos e nos diferencia dos não-humanos é antiga. Ou ainda a questão da relação de conflito entre criador e criatura. Por outro lado, a questão da relação ambígua entre humanos e máquinas no capitalismo é mais recente.

Fisher (2020) introduz o conceito de realismo capitalista com a pergunta “É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?” para trazer uma

reflexão profunda sobre a percepção generalizada de que o capitalismo não é apenas a única opção viável para a organização econômica e política, mas também que é agora impossível sequer imaginar uma alternativa coerente ou desejável a ele. O capitalismo tornou-se o único "real" concebível, e qualquer tentativa de pensar fora de seus parâmetros é vista como ingênua, irreal ou simplesmente impossível (FISHER, 2020). Portanto, o capitalismo não é apenas um sistema econômico, mas também uma estrutura cultural e ideológica que molda nossa percepção da realidade. O realismo capitalista, nesse sentido, pode ser visto como uma manifestação do imaginário social (PESAVENTO, 1995) contemporâneo que reflete e reforça a ideia de que o capitalismo é a única realidade possível, limitando assim nossa capacidade de imaginar e aspirar a mundos alternativos, mesmo em obras de ficção, como é o caso.

Nesse âmbito, a ficção científica se mostra como um importante dispositivo de reflexão justamente por produzir discursos tecnocientíficos sobre as sociedades modernas através de seus mitemas (estruturas básicas das narrativas míticas que se apresentam a partir de arquétipos, símbolos, temas e padrões), de modo tal que, através de sua ampla produção e distribuição industriais (especialmente dos *blockbusters*), pode servir como um valioso instrumento de análise e compreensão do imaginário/realidade social a respeito de diversos temas de interesse das ciências sociais.

Uma das principais características deste gênero de ficção é a sua relação com a sociedade tecnologicamente saturada (LUCKHURST, 2011). Portanto se trata também de uma forma de pensar criticamente e trazer reflexões éticas sobre o papel da tecnologia na sociedade a partir de questões bem características do gênero como o controle das máquinas, inteligência artificial, clonagem, realidade virtual, engenharia genética, simulações/simulacros e demais questões que envolvem as tecnologias emergentes de sua época, a partir de possibilidades e especulações sobre os desdobramentos sociais futuros, utópicos ou distópicos, que legitimam ou contestam uma certa organização social pavimentada pelo realismo capitalista-humanista-renascentista.

O crescente uso de técnicas computacionais para a geração de efeitos especiais na indústria cinematográfica colocou o filme juntamente com os jogos eletrônicos na vanguarda das tecnologias de criação de imagens do século XXI, liderando o caminho no desenvolvimento de tecnologias cada vez mais sofisticadas

e de simulacros cada vez mais “realistas”. Dessa forma, os próprios filmes de ficção científica parecem cada vez mais a ficção científica de um mundo simulado cada vez mais “real”.

A partir dessas considerações, evidencia-se a importância social e sociológica de se questionar: o que é considerado real? Esta indagação aborda a interação do indivíduo com uma realidade que, teoricamente, existe e possui uma natureza independente da percepção ou crença do sujeito. Contudo, responder ao que é ou não real implica assumir que as percepções e convicções humanas podem, de alguma forma, entrar em contato com “A realidade” em sua essência.

Este trabalho não tem pretensão de dar respostas para o problema do que é a realidade, nem tampouco cogita responder a antiga pergunta “quem somos nós?”. O principal objetivo aqui é esboçar uma análise sociosemiótica, isto é, uma lente através da qual podemos entender melhor como os significados são criados, compartilhados e modificados dentro de contextos sociais, e como esses processos influenciam as relações sociais e a estrutura da sociedade. Isso através de obras cinematográficas estadunidenses de ficção científica de circulação mundial produzidas desde os anos 1980 marcadas por consolidar a o imaginário social a partir de abordagens centradas na relação entre tecnologias digitais, relações sociais e a realidade ou irrealidade do mundo “exterior/objetivo” ou “interior/subjetivo” no capitalismo semiótico através de dualidades como natural e artificial, animado e inanimado, sujeito e objeto, inteligente e estúpido, livre ou automático, humano e máquina a fim de analisar as relações sociosemiótica entre as abordagens ontológicas apresentadas em um contexto social profundamente intrincado em noções fundamentais do realismo humanista-semiocapitalista.

## **METODOLOGIA**

Para a realização da análise foi formado inicialmente um *corpus* com todas os longa-metragens *live-action* do gênero ficção científica produzidos pela indústria cinematográfica estadunidense de 1980 a 2022 que tenham como palavras-chave pelo menos um dos termos a seguir: Robô, andróide, ginóide, ciborgue, realidade virtual, realidade aumentada, inteligência artificial, holograma, simulação; e que trabalhe com algum elemento, a partir desses elementos, que ponha em

questionamento ou traga possíveis reflexões sobre algumas barreiras ou dualismos, como humano/máquina, realidade/simulação, orgânico/inorgânico, exterior/objetivo, de tal maneira que possibilite uma análise sociosemiótica.

Um ponto importante a se analisar, de modo mais profundo, é aquele que parte dos discursos sobre o capitalismo (e a partir das contradições dos filmes enquanto produtos de uma grande indústria), megacorporações e as fronteiras antro-geo-bio-psico-políticas presentes na indústria cinematográfica estadunidense de ficção científica que atravessam os conflitos entre os humanos e suas produções tecnocientíficas em um contexto capitalista, mas que abrem questionamentos sobre determinadas topologias de identidade, realidade, liberdade e sobre quem determina essas fronteiras - e com quais interesses.

A busca pelos filmes foi realizada através do Internet Movie Database (IMDB), que em português significa "Base de Dados de Filmes na Internet" e trata-se de um site de banco de dados on-line que cataloga informações sobre filmes, programas de TV, elenco, equipe de produção, avaliações, classificações, críticas, sinopse, e afins, sendo amplamente utilizado como uma fonte confiável de informações sobre filmes, séries, documentários e programas de TV, por se tratar do maior banco de dados de filmes de acesso livre do mundo.

A partir do levantamento de filmes de ficção científica nos temas propostos, foi possível observar uma certa variação em suas produções por décadas, o que pode ser analisado mais profundamente em um próximo momento, mas que há estudos que podem indicar uma relação da produção cinematográfica crescente em certos temas de acordo com o que está em voga nos discursos ideológicos e de interesse público de cada época, o que pode explicar o crescimento da alta produção e interesse nesses temas especialmente nas décadas de 1980 e depois após a década de 2010 - se levarmos em consideração o percentual em relação à produção total da grande indústria cinematográfica estadunidense. Apesar de na década de 1990 ter havido uma queda proporcional significativa de filmes de ficção científica em relação à produção cinematográfica dos EUA, houve um grande aumento especificamente na temática por nós abordada.

Sobre a produção cinematográfica dos EUA, de acordo com o maior banco de dados sobre filmes de livre acesso, IMDB (Internet Movies DataBase), foram obtidos os seguintes dados, por década:

Década	Total de filmes	Filmes Sci-fi	Nosso <i>corpus</i>	Proporção <i>corpus</i> / Sci-Fi
1980 - 1989	3988	410	25	6,1%
1990 - 1999	8225	556	82	14,7%
2000- 2009	15763	885	56	6,33%
2010 - 2019	32533	2334	90	3,85%

Tabela 1 - Produção de Longa metragens - Estados Unidos - Língua inglesa (de acordo com o IMDB). Lista completa dos filmes nos anexos.

O que se pode notar a partir desta análise quantitativa é um aumento considerável da produção cinematográfica estadunidense a cada década, que foi de 3988 na década de 1980 a 32533 na década de 2010, o que corresponde a um aumento de 815,77% da produção. O gênero de ficção científica teve a sua maior produção relativa na década de 1980 (10,28% de toda a produção cinematográfica), porém, levando somente em consideração os temas de interesse para nossa pesquisa (com as palavras-chave robô, andróide, ginóide, ciborgue, realidade virtual, realidade aumentada, inteligência artificial, holograma, simulação e que questionem as fronteiras entre humano/máquina, orgânico/inorgânico, realidade/simulação) e que compõe nosso corpus, a maior produção relativa foi na década de 1990, onde esse tipo específico de tema correspondeu a 14,7% de todos os filmes de ficção científica.

Não é de se estranhar que esses temas ganham mais relevância, visibilidade e interesse público justamente na virada do milênio, na revolução da internet e popularização dos computadores pessoais, porém este elemento especificamente abre possibilidades de um estudo mais específico que pode ser aprofundado posteriormente em outra pesquisa.

Para tanto, pelo tamanho do corpus obtido no primeiro levantamento (261 filmes), fez-se necessário um novo recorte para que fosse possível esse aprofundamento expansivo para a análise em alguns pontos, com a pretensão de irmos bastante além de uma abordagem estruturalista sobre os discursos filmicos,

de modo que, para essa análise mais profunda, decidimos por escolher 5 franquias de filmes que tiveram grande audiência e difusão mundial - e portanto se tornaram parte do imaginário social-científico contemporâneo ocidental industrial realista-semiocapitalista -, tornando-se clássicos do gênero, além de possibilitarem uma leitura de certas questões através do tempo, especialmente nos casos dos *remakes* ou de continuações com intervalo de décadas.

O Corpus para essa análise mais profunda foi constituído pelos filmes de Blade Runner (1982 - 2017), O Exterminador do Futuro (1984 - 2019), Robocop (1987 - 2014) e Matrix (1999 - 2021), por se tratarem de filmes que abordam questões sobre humanidade, identidade, memória, liberdade, realidade em meio a um contexto de relações de poder entre os humanos e suas produções técnicas-culturais (robôs, andróides, inteligências artificiais, clones, etc.) através de diferentes décadas e mediante estética e narrativas fortemente influenciadas pelo cyberpunk, subgênero da ficção científica que se concentra em um mundo futuro distópico e tecnologicamente avançado, onde as mega corporações controlam a vida das pessoas e a tecnologia é onipresente. A palavra "cyberpunk" é derivada da fusão de "cybernetics" (cibernética) e "punk" (uma referência ao movimento punk da década de 1970), refletindo a ênfase na tecnologia e na subversão social, predominando a máxima *high tech, low life* (alta tecnologia, baixa qualidade de vida).

Após a seleção do corpus, realizou-se uma etnocartografia dos filmes, buscando registrar num "diário de viagem" da experiência de assistir os filmes, destacando os elementos narrativos e áudio-visuais significativos para as questões colocadas pela nossa investigação. A partir das anotações registradas, procedemos uma comparação entre elementos narrativos e áudio-visuais similares ou distintos, além da estrutura narrativa das abordagens ontológicas performada nos filmes. A revisão bibliográfica se desenvolveu a partir das leituras realizadas sobre a interpretação da narrativa mítica e estrutura dos actantes da narrativa, de Algirdas Greimas (1975), da semiótica do discurso, tendo como referência principal o livro "Semiótica do discurso" de Jacques Fontanille (2007), além de leituras de artigos, dissertações e teses produzidas por pesquisadores do Brasil sobre os filmes do *corpus* que partiam de uma abordagem social, política, antropológica, histórica, econômica ou filosófica em suas análises, obtidas a partir de buscas pelo *google scholar* através do nome do filme ou da franquia de interesse. Assim foi possível pensarmos em uma análise sociossemiótica discursiva dos filmes.

Foram também analisadas críticas de cunho mais sociológico de filmes como a de Slavoj Žižek sobre “Blade Runner 2049: Uma visão do capitalismo pós-humano” em seu livro “Lacrimae Rerum - Ensaio de cinema moderno” (2018, p. 204 - 210), assim como foram de extrema importância as leituras sobre os métodos de cartografia e etnocartografia, especialmente o artigo “A cartografia como método para as ciências humanas e sociais” de Prado Filho e Teti (2013), que possibilitou o que tomamos a liberdade de chamar de “anotações flutuantes” (por uma certa aproximação do termo psicanalítico “atenção flutuante”) para análise inicial dos filmes, e que funcionou também como um diário de campo que está incorporado aos anexos.

## **1. REALISMO CAPITALISTA-HUMANISTA E A MÁQUINA ANTROPOLÓGICA**

### **1.1. CAPITALISMO SEMIÓTICO-NEOLIBERAL-HUMANISTA**

Em 1980, Margaret Thatcher, então Primeira Ministra do Reino Unido, pronunciou uma frase que se tornou emblemática de sua abordagem econômica e política: "There is no alternative" (Não há alternativa), frequentemente abreviada como TINA. Este mantra refletia a crença de Thatcher de que as políticas de “livre mercado” eram a única solução para os problemas econômicos do país na época, como inflação elevada, desemprego crescente e baixo crescimento econômico. Thatcher propôs uma série de reformas radicais, incluindo cortes nos gastos públicos, redução do poder dos sindicatos, privatização de indústrias estatais e promoção do livre mercado.

Essas medidas eram parte de uma filosofia econômica conhecida como neoliberalismo, que se caracteriza pela defesa enfática da minimização do papel do Estado na economia e a promoção de políticas de livre mercado, que na mesma época também ganhou destaque nos Estados Unidos sob a presidência de Ronald Reagan, que assim como Thatcher, implementou políticas como cortes de impostos para os ricos, desregulamentação e redução dos gastos sociais.

A ascensão do neoliberalismo sob figuras como Thatcher e Reagan contribuiu para solidificar a percepção do capitalismo como uma realidade incontestável. As

políticas neoliberais promovidas a partir de então ajudaram a promover um ambiente onde o capitalismo não era apenas dominante, mas percebido como a única lógica econômica possível.

No Brasil, figuras como o golpista Michel Temer e posteriormente o ministro da economia do governo fascista eleito em 2018, Paulo Guedes, também adotaram uma abordagem semelhante. Eles defendiam reformas econômicas como o congelamento de orçamento, o teto de gastos nos serviços públicos de saúde e educação, a reforma da previdência que aumentaria a idade e o tempo de trabalho necessários para a aposentadoria, a retirada de direitos trabalhistas e a privatização generalizada de serviços públicos essenciais, argumentando que essas medidas eram necessárias para a estabilidade econômica do país. Ou seja: Não há alternativa. É uma versão neoliberal do realismo capitalista.

O Realismo Capitalista molda a maneira como percebemos e interpretamos o mundo ao nosso redor. É uma condição na qual a crença na ideologia capitalista e nos seus pressupostos é tão difundida e internalizada que se torna parte de uma certa "realidade naturalizada", tornando difícil até mesmo imaginar uma alternativa (FISHER, 2020). O capitalismo absorve e incorpora as mais diversas formas de crítica e resistência, tornando-se uma forma hegemônica de pensar e viver.

Sob essa lógica, o que é economicamente viável ou lucrativo é frequentemente considerado "realista" ou "pragmático", enquanto ideias que desafiam o sistema capitalista podem ser descartadas como "irrealistas" ou "utópicas". Nisso, as mídias de comunicação em massa, a publicidade e outras instituições culturais, desempenham um papel significativo na construção de narrativas que definem o que é considerado real ou legítimo.

O realismo neoliberal, portanto, se manifesta de diferentes maneiras, inserindo-se nas várias camadas da experiência cotidiana e da cultura popular. Em um nível mais simbólico, ele pode ser visto na proliferação de marcas e produtos dentro de nossa vida diária, onde a publicidade e o consumo se tornam atos centrais na definição de identidades e na estruturação de relações sociais. As marcas não são apenas logos ou produtos; elas se tornam signos culturais carregados de significado, associados a um estilo de vida específico ou a um status desejado. Além disso, o realismo capitalista também se manifesta nas estruturas de trabalho contemporâneas, onde a lógica do mercado infiltra-se em todas as facetas da vida profissional, promovendo a ideia de que a flexibilidade, a competição e a otimização

são essenciais para o sucesso pessoal e profissional. O realismo capitalista também se manifesta nas políticas governamentais que favorecem a acumulação de capital, nas práticas educacionais que priorizam a preparação para o mercado de trabalho em detrimento do pensamento crítico, e nas narrativas midiáticas que frequentemente apresentam o capitalismo não como uma escolha política, mas como uma inevitabilidade histórica - ou o fim da história. Essa penetração do capitalismo em todas as áreas da vida sinaliza a absorção do imaginário alternativo pela lógica do capital, o que Mark Fisher descreve como a capacidade do capitalismo de capturar e neutralizar a dissidência, integrando-a ao seu próprio sistema expansivo (FISHER, 2020), especialmente em seu novo *update*, que se apresenta na forma de capitalismo semiótico.

O capitalismo semiótico, também conhecido como capitalismo financeiro ou semiocapitalismo, é uma fase do desenvolvimento capitalista onde o capital financeiro, incluindo ações, títulos e outras formas de investimento, domina sobre o capital industrial. Este período é marcado pela centralização do capital e pelo controle de produção e comércio por conglomerados financeiros e bancários. As características incluem especulação financeira, alavancagem de dívida e uma economia cada vez mais desvinculada da produção real de bens e serviços, de modo que “A transformação essencial na passagem do capitalismo burguês moderno para o semiocapitalismo contemporâneo foi uma mudança na percepção da relação entre dinheiro, linguagem e tempo” (BERARDI, 2020).

Neste contexto, o semiocapitalismo é descrito como uma modalidade do capitalismo, onde o foco se desloca dos produtos tangíveis para a informação e os signos, com a financeirização atuando como um mecanismo central que transforma todos os aspectos da vida e do trabalho em commodities negociáveis. Como resultado, a linguagem não apenas serve para comunicação, mas também assume um papel de geradora de valor econômico, tornando-se uma mercadoria por si só (BERARDI, 2020). Trata-se de uma hipérbole semiótica em que todos os signos se permutam entre si sem se permutar por algo real. É o fim da referencialidade, tanto na economia como no campo linguístico, abrindo passagem à produção de sujeitos impulsionados por signos vazios e abstratos que impactam na dimensão afetiva e sensível.

Neste contexto, o humanismo é frequentemente cooptado para servir aos interesses do capitalismo. Por exemplo, a noção de liberdade individual, uma ideia

central do humanismo, é frequentemente interpretada no capitalismo neoliberal como a liberdade de consumir e competir no mercado. Adicionalmente, no capitalismo semiótico, onde os signos e as imagens dominam a comunicação e a cultura, a ideia de humanidade é ainda mais mediada por representações simbólicas e narrativas de consumo. Aqui, a identidade humana e a experiência se tornam mercadorias, sujeitas às lógicas de mercado e à produção de desejos.

Este redirecionamento da noção de humanidade representa uma transformação significativa na maneira como as sociedades entendem e valorizam o indivíduo e a comunidade humana.

A própria noção de humanidade predominante no direito contemporâneo, que fundamenta os direitos humanos, é uma invenção ética-política-jurídica relativamente recente. Segundo Douzinas (2018), o termo *humanitas* apareceu pela primeira vez na República romana por volta do século 5 a.C e foi utilizado como algo relacionado à erudição e de formação em boa conduta. A humanidade, nesse sentido, não era entendida como algo universal, mas sim como um padrão de comportamento para distinguir os romanos educados (*homines humani*) de todo o resto (*homines barbari*).

O cristianismo introduziu no mundo ocidental o universalismo espiritual (não existe homem grego ou judeu, homem ou mulher, homem livre ou escravo). Todos teriam igualmente uma alma e todos seriam iguais aos olhos de deus e poderiam ser salvos, desde que aceitem a fé cristã juntamente com seus dogmas para serem salvos, uma vez que os não-cristãos não teriam lugar no “plano da providência”. Assim, o amor de cristo seria um grito de guerra e a igreja e seus fiéis passariam a desempenhar uma missão de levar a mensagem universal da verdade e do amor para o mundo. A partir daí, a linha que era traçada para diferenciar humanos e bárbaros passou a dividir fiéis e pagãos (DOUZINAS, 2018).

Por outro lado, a construção de um ser humano metafísico universal (esse que é “o homem” liberal dos direitos humanos) pode ser vista como um fenômeno intrinsecamente ligado ao realismo capitalista-humanista-liberal, no qual a separação entre o natural e o artificial, sujeito e objeto, humano e inumano se torna um pilar central da ideologia liberal-humanista.

Edward Said (2007) oferece uma crítica incisiva à ideia ocidental de um ser humano universal civilizado, um conceito que muitas vezes coloca culturas não ocidentais em uma posição de inferioridade ou barbaridade.

Assim, ao longo da história, “O ocidente” (*humanitas* romano) construiu uma narrativa em que ele próprio é visto como racional, desenvolvido, civilizado e humano em contraste com o Oriente, que é frequentemente retratado como o oposto: irracional, atrasado, bárbaro e menos humano. Esta dicotomia é fundamental para a ideologia do colonialismo e do imperialismo, permitindo que o ocidente justifique a dominação e exploração de outras culturas e povos sob o pretexto de civilização e progresso.

Esta noção de um ser humano universal civilizado é fortemente entrelaçada com o eurocentrismo e o realismo capitalista, e cria uma hierarquia global onde as culturas ocidentais são vistas como superiores. O “outro” cultural é frequentemente retratado como exótico, misterioso, e “fundamentalmente” e “naturalmente” diferente, reforçando estereótipos e legitimando políticas de intervenção e controle.

A visão de um ser humano universal civilizado ignora a complexidade e a riqueza das culturas e reduz “O Outro” a objeto de estudo, exotismo e dominação. Esta visão etnocêntrica e eurocêntrica, portanto, não apenas marginaliza, mas também promove desumanização do “outro” em um contexto no qual apenas “o humano” tem valor.

Essa ruptura (GEERTZ, 1989) é estrategicamente empregada para justificar hierarquias sociais naturalizadas, facilitando a dominação do “sujeito” sobre tudo aquilo que é “objeto” e da cultura sobre a natureza. Tal dinâmica é evidente em contextos de exploração social-econômica-ambiental, onde o humano é contraposto ao inumano (ou menos-que-humano), justificando práticas que se sustentam sob a lógica de um projeto biopolítico que visa o controle e a dominação através da categorização e hierarquização (FOUCAULT, 2008)

A definição de “humano”, portanto, não é apenas uma questão filosófica ou cultural, mas um instrumento político de opressão e exploração, perpetuando desigualdades e justificando práticas exploratórias sob a égide do realismo capitalista. Essa construção de um humano universal (“O Humano”) é também uma forma de perpetuar o colonialismo e a exploração socioambiental.

É possível perceber, portanto que o realismo capitalista também opera através desse “humanismo romano” na centralidade do que seria o humano universal neoliberal que se mostra bastante específico: homem-cis-heterossexual-branco-euro-imperialista-patriarcal, e que é imaginado como um ente acima da natureza, superior aos animais, senhor das máquinas,

indivíduo racional, inteligente e livre, empreendedor de si, que é sujeito porque pensa e que explora porque é sujeito. Essa relação entre “humano” e “não-humano” é fortemente enraizada no etnocentrismo, eurocentrismo, antropocentrismo e colonialismo pavimentados pelo realismo capitalista-humanista-neoliberal e será mais explorada mais adiante na análise dos filmes.

Como parte do realismo capitalista, o humanismo define quais experiências são possíveis e quais são impossíveis para "o homem", impossibilitado de integrar e pensar experiências que necessariamente recalca, denega, expulsa, violenta, abjeta para fora de si com todas as suas forças como ameaças à sua existência como sujeito humano.

Portanto, é fundamental estabelecer aproximações do projeto capitalista-humanista com o conceito de máquina antropológica.

## 1.2. A MÁQUINA ANTROPOFASCISTA-HUMANISTA

Partindo de Agamben (2017), a máquina antropológica pode ser entendida como um mecanismo que opera constantemente para criar uma exclusão inclusiva. Ou seja, ela define o humano em contraste com o animal, o bárbaro ou qualquer outra figura de alteridade, mas ao mesmo tempo, mantém essa alteridade dentro da esfera do humano, num limiar ambíguo onde o humano e o não humano se tocam e se definem mutuamente. É essa relação dialética que permite ao sujeito construir, reforçar e reimaginar sua própria humanidade.

O termo "máquina" dá ênfase ao fluxo processual e operacional deste fenômeno, sugerindo que ele não é apenas um conjunto de ideias estáticas, mas um mecanismo ativo que é produto-produtor de fluxos e cortes (DELEUZE & GUATTARI, 2011) que operam em vários domínios entrelaçados (rizoma), incluindo o psíquico, social, econômico, biológico.

A máquina antropológica é alimentada por discursos jurídicos, políticos, culturais e científicos que se combinam para formar a imagem do humano em um dado contexto histórico e cultural (SALES JR, no prelo). Isto é, a humanidade não é uma essência ou um dado biológico, mas uma categoria sujeita a transformações históricas e manipulações políticas. Ao longo da história, diferentes versões da máquina antropológica têm funcionado para excluir certos grupos de pessoas da

categoria de "humano" completo, justificando assim todo tipo de discriminação, violência e exclusão.

Em relação ao sistema capitalista e à indústria cultural, a máquina antropológica pode ser vista como operante na forma como certos indivíduos ou grupos são representados ou silenciados. O cinema, e outras formas de mídia, pode perpetuar uma certa visão do humano que exclui ou marginaliza aqueles que não se encaixam dentro de um quadro normativo, seja por raça, classe, gênero, sexualidade ou outras diferenças. Assim, a máquina antropológica não só define o humano, mas também é uma ferramenta de poder e controle social em um contexto biopolítico.

Muita dessa maquinaria foi fortemente empregada através de “testes de humanidade” e testes antropométricos.

Esses testes, enraizados em uma busca por categorizar e definir o que é 'humano', têm suas origens na antiguidade, mas foi durante o auge do racismo científico e do eugenismo, entre os séculos XIX e XX, que ganharam notoriedade e foram utilizados para reforçar ideários nazi-fascistas e justificar desigualdades sociais. Medindo características físicas e intelectuais, eles buscaram estabelecer hierarquias raciais e de gênero, muitas vezes colocando o homem branco europeu como o ideal de humano, enquanto outros povos e gêneros são vistos como inferiores. Este paradigma reflete uma perspectiva profundamente hetero-cis-normativa-euro-patriarcal-colonialista.

No cerne desses testes, há uma tentativa de quantificar e cientificizar características humanas, muitas vezes ignorando a rica diversidade e complexidade inerente à condição humana. Esse tipo de abordagem serviu para perpetuar estruturas de poder e dominação através de um racismo e eurocentrismo metodológicos.

Esses testes atuam como máquinas nazi-fascistas que reforçam uma superioridade de um tipo específico de humano e valoriza certas formas de existência em detrimento de outras. Eles perpetuam noções de 'normalidade' que são culturalmente construídas e historicamente situadas, ignorando ou subjugando as nuances e os fluxos das identidades pensadas como inferiores.

Nessa lógica, “o outro” é repulsivo, um quase-humano, um monstro, um menos-que-humano que deve ser exterminado, enjaulado ou silenciado para que se

possa manter a ordem. Ou seja, a máquina antropológica é também uma máquina moral e estética.

Seguindo uma lógica semelhante, a máquina antropológica atua em campos que parecem menos óbvios, em zonas cinzentas entre o sujeito-humano-fascista ideal (o homem romano atlético provido da mais nobre razão) e um objeto qualquer, desprovido de *anima*.

Masahiro Mori (1970) descreve uma reação emocional de repulsa e desconforto que grande parte das pessoas têm ao se depararem com réplicas quase-humanas, como robôs ou personagens de *CGI* que se aproximam da aparência humana, mas não são completamente convincentes. Este fenômeno é conhecido *uncanny valley* (vale da estranheza) e reflete as ansiedades sociais em torno da autenticidade, da imitação e da identidade, que são centrais para a máquina nazi-antropológica, pois revelam nossas noções inconscientes e semiológicas das fronteiras entre o "eu" e o "outro" que são formadas e impregnadas de acordo com o realismo capitalista-humanista-renascentista, e portanto, bebem com muita sede da água do imaginário estético fascista.

Este fenômeno ocorre principalmente quando representações quase-humanas, sejam elas máquinas ou personagens animados, evocam uma resposta emocional complexa, variando de empatia a angústia, aversão, confusão ou mesmo terror.

No cerne do vale da estranheza está a ideia de que a percepção de humanidade em máquinas ou representações quase humanas é fundamentalmente influenciada por uma interação contínua entre o sensível e o inteligível, o afeto e a forma. Essa interação gera uma espécie de estranhamento cognitivo, no qual o observador é confrontado com a ambiguidade entre o humano e o não humano. Este estranhamento é amplificado quando a representação é tão próxima do humano que as pequenas discrepâncias se tornam inquietantes e até mesmo perturbadoras.

O vale da estranheza revela, portanto, a tensão entre a familiaridade e a alienação, a semelhança e a diferença, e questiona as fronteiras entre o que é considerado natural e artificial (SALES JR, no prelo). Na ficção científica, a exploração desse fenômeno permite uma reflexão profunda sobre a relação da humanidade com a tecnologia, a identidade e a própria noção de realidade. Ao mesmo tempo, o conceito tem implicações práticas significativas no design de robôs e personagens animados, influenciando a maneira como os criadores abordam a

representação visual e comportamental dessas entidades para evocar respostas emocionais desejadas.

Uma das formas mais explícitas pela qual a máquina antropológica se apresenta pragmaticamente no século XX e interliga diversos pontos que foram apresentados até agora é o Teste de Turing.

Em 1950, é realizado um experimento de pensamento na ciência da computação que tem como objetivo determinar se uma máquina é capaz de exibir comportamento inteligente equivalente ou indistinguível de um “ser humano genérico”.

Alan Turing foi um matemático, lógico e pioneiro da ciência da computação, britânico, amplamente considerado como o pai da ciência da computação teórica e da inteligência artificial. Nascido em 1912, suas contribuições durante a Segunda Guerra Mundial, particularmente suas técnicas de decodificação, foram fundamentais para a quebra do código Enigma, o que ajudou significativamente os Aliados a vencer a guerra. Sua obra mais famosa, "Computing Machinery and Intelligence", publicada em 1950, introduziu o que agora é conhecido como o Teste de Turing.

O Teste de Turing foi concebido como um meio de avaliar a capacidade de uma máquina de exibir inteligência indistinguível da de um ser humano. Turing propôs que um interrogador humano realizasse uma conversa natural via teclado com um participante oculto que poderia ser uma máquina ou uma pessoa. Se o interrogador não pudesse determinar consistentemente se as respostas vinham de uma pessoa ou de uma máquina, a máquina poderia ser considerada inteligente. O teste não avalia a capacidade de a máquina pensar ou ter consciência, mas apenas a habilidade de replicar o comportamento humano na comunicação.

A relevância do Teste de Turing vai além da ciência da computação; ele também toca em questões filosóficas profundas sobre a mente, a consciência e a identidade, desafiando a distinção entre o que é artificial e o que é natural. O teste continua a ser um marco na discussão sobre inteligência artificial, provocando debates sobre os limites da inteligência das máquinas e as implicações éticas e sociais da tecnologia avançada.

Ao analisar o teste de Turing como modalidade da máquina antropológica, podemos refletir sobre as maneiras pelas quais nossas definições de "humano" são continuamente reconstruídas e desafiadas, não apenas pelas mudanças em nosso

ambiente social e político, mas também pelo avanço da tecnologia e pela expansão do que é tecnicamente possível.

O teste de Turing é fundamental para compreender como conceituamos a inteligência e a humanidade dentro de um contexto social. Este teste não mede a consciência ou a compreensão, mas analisa pragmaticamente a habilidade de uma máquina em imitar comportamentos considerados humanos a ponto de ser indistinguível de um ser humano real, de tal modo que o teste implanta uma métrica de humanidade baseada em comportamentos observáveis e interações comunicativas; assim, é um teste que, apesar de ser produto de um realismo-humanista-capitalista, rompe com um essencialismo e passa a compreender o caráter pragmático/perfomático do que é ser humano.

A própria preocupação em distinguir um humano de um robô envolve uma certa lógica que inicialmente parece tratar de duas coisas essencialmente diferentes.

A palavra "robô", com suas raízes na língua tcheca traz uma ideia de "trabalho forçado" ou "servidão" e foi trazida ao cenário global por Karel Čapek em sua peça de 1920, "R.U.R." (Rossum's Universal Robots). Nesta obra, os robôs são seres artificiais destinados à obediência e serviço aos humanos, culminando em uma rebelião contra seus criadores, uma narrativa que logo se tornou emblemática das questões de automação e inteligência artificial.

Esta etimologia, evocando imagens de servidão, se entrelaça com as discussões contemporâneas sobre o humano universal e a dualidade entre humanos e máquinas, cultura e natureza, inseridas num contexto mais amplo de dominação política. A noção de desumanização, tão central na história da escravidão, onde indivíduos eram vistos e tratados como meras máquinas ou propriedade, encontra paralelos na maneira como os robôs são retratados na peça de Čapek. Além disso, essa perspectiva se estende ao tratamento da natureza no capitalismo, onde é vista como um recurso a ser incondicionalmente explorado para o ganho econômico, semelhante ao propósito servil dos robôs.

### 1.3. CINEMA E IDEOLOGIA

Entre as variadas formas de manifestação do realismo capitalista, o cinema emerge como uma das mais influentes, moldando profundamente o nosso

imaginário social (PESAVENTO, 1995). Ele tem o poder de construir e consolidar visões de mundo, frequentemente encenando a lógica capitalista como o palco natural da ação humana. Filmes e franquias de sucesso não apenas refletem mas também validam e glorificam a competição, o individualismo e a acumulação de riqueza, elementos essenciais do capitalismo. O cinema *mainstream*, com sua disseminação global e seu apelo emocional, tem a capacidade única de imergir o público em realidades alternativas, enquanto sutilmente “injeta” valores e ideais que muitas vezes sustentam o *status quo*.

Portanto, enquanto o realismo capitalista se manifesta de diversas maneiras, é através do cinema que muitas dessas narrativas são vivificadas e internalizadas pelo público, tornando-se parte da forma como entendemos, significamos e experienciamos o nosso mundo.

O cinema, desde a sua invenção, tem desempenhado um papel central na cultura de massas, oferecendo não apenas entretenimento, mas também funcionando como um importante meio para a disseminação de ideologia. Louis Althusser, em seus escritos sobre os aparelhos ideológicos do Estado (AIEs), propõe que as instituições culturais, como o cinema, são instrumentais na manutenção e perpetuação da ideologia (Althusser, 1985).

Ao considerar o cinema como produto e produtor da ideologia, observamos sua relação com as práticas econômicas dominantes. O cinema não é somente uma arte ou uma indústria; é um espaço onde a hegemonia cultural é negociada e reafirmada. Filmes comerciais, muitas vezes financiados e produzidos por grandes corporações, tendem a reproduzir narrativas que reforçam o *status quo*, apresentando o capitalismo como o horizonte insuperável da organização social. Por meio de suas representações, eles normalizam e naturalizam relações de poder, sistemas de valor e modos de vida tipicamente capitalistas.

Exemplos dessa reprodução ideológica são abundantes em filmes que glorificam o individualismo, o consumismo, a competitividade, as liberdades individuais e demais elementos do realismo capitalista. Eles muitas vezes marginalizam ou omitem representações de cooperação, solidariedade e crítica social que desafiam a lógica capitalista. Além disso, a propriedade corporativa dos estúdios de cinema e dos meios de distribuição assegura que a produção cinematográfica esteja alinhada com os interesses capitalistas, restringindo as narrativas que podem ser contadas e como são contadas.

O cinema, conforme discutido por Soares (2007), é amplamente reconhecido como uma das ferramentas mais eficazes da indústria cultural na perpetuação da ideologia dominante, devido à sua capacidade de engajar o público em uma experiência imersiva que é ao mesmo tempo emocional e culturalmente significativa. Esta forma de arte não se limita a entreter, mas serve como uma plataforma poderosa para a disseminação e a normalização de valores e normas específicas (SOARES, 2007). A capacidade do cinema (da grande indústria) de mascarar sua função ideológica sob o véu do entretenimento torna as mensagens que veicula particularmente potentes e insidiosas.

O controle dos meios de produção e distribuição cinematográfica por grandes conglomerados reforça o potencial do cinema de perpetuar a lógica capitalista. Ao priorizar filmes que sustentam o *status quo* (por uma questão óbvia, já que os filmes são mercadorias de uma tipo de indústria capitalista), a indústria cinematográfica não apenas limita as narrativas disponíveis ao público, mas também influencia a maneira como essas narrativas são recebidas e compreendidas pelo público global (SOARES, 2007). Portanto, o cinema não é apenas uma representação da ideologia; é também um participante ativo em sua reprodução e manutenção, tornando-se um dos meios mais significativos pelos quais a indústria cultural exerce seu poder ideológico.

No entanto, o cinema também tem sido um espaço de resistência e crítica, especialmente o cinema independente, isto é, que não faz parte dos estúdios da grande indústria. A tensão entre essas duas forças - a reprodução ideológica e a resistência - é um terreno fértil de contradições inerentes ao capitalismo.

A produção de ideologia no cinema sempre contém o momento formal das mercadorias em seu "corpo", significando que os aspectos ideológicos dos filmes estão intrinsecamente ligados às suas qualidades como produtos comerciais (CANEVACCI, 1984). Isso ressalta a natureza dupla do cinema como uma forma de arte e uma mercadoria dentro do sistema capitalista. Os filmes são simultaneamente veículos para a expressão artística e narrativas ideológicas, e produtos projetados para gerar lucro, de modo tal que o cinema se torna um agente ativo na formação de percepções e crenças, integrando-se profundamente na lógica capitalista de produção e consumo.

## 2. CINEMA, INDÚSTRIA (D)E MITOS

### 2.1. A CHEGADA DE UM TREM NA ESTAÇÃO: CINEMA E SIMULAÇÃO

O início do cinema é frequentemente associado à invenção do cinematógrafo pelos irmãos Auguste e Louis Lumière no final do século XIX. Em 1895, eles patentearam essa inovação tecnológica, que foi um passo crucial para a criação do cinema como o conhecemos.

O cinematógrafo é um dispositivo revolucionário que funciona como câmera, projetor e até mesmo como copiadora de filmes. Este dispositivo se distinguiu de outros dispositivos existentes devido à sua portabilidade, eficiência e capacidade de projetar imagens em movimento para um público e sua importância reside em sua capacidade de capturar imagens de forma dinâmica (movimento) e apresentá-la a um público, criando uma experiência coletiva de entretenimento e de arte.

O cinema deu início a uma nova era de comunicação visual e entretenimento, inaugurando uma forma de arte que viria a se tornar uma das mais influentes do século XX. Permitiu a exploração de narrativas visuais, a representação de histórias complexas e o desenvolvimento de um novo meio para a expressão criativa e artística. Além disso, o cinema, impulsionado pela tecnologia do cinematógrafo, tornou-se uma poderosa ferramenta para a documentação de eventos históricos e para a propagação ideológica.

A primeira exibição pública do filme "*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*" (A Chegada de um Trem na Estação), dos irmãos Lumière, é um marco na história do cinema e é cercada por histórias sobre a reação do público.

Realizada em 1895, esta exibição é famosa pela maneira como impactou os espectadores, que não estavam acostumados com a experiência realista de imagens em movimento.

O filme, com menos de um minuto de duração, mostrava um trem se aproximando da estação e chegando em direção à câmera. Conta a lenda que, quando o público viu o trem vindo em sua direção na tela, houve pânico e algumas pessoas até tentaram fugir do teatro, temendo ser atropeladas. Verdadeira ou não, exagerada ou não, esta história captura a surpresa e o assombro que essa nova arte-tecnologia provocou nos espectadores iniciais.

Esse episódio reflete o poder do cinema nascente em capturar e reproduzir imagens de uma forma que nunca havia sido feita antes. A reação do público ao filme dos irmãos Lumière demonstra a capacidade do cinematógrafo de criar uma experiência imersiva, desafiando as fronteiras entre a realidade e a ficção. Ainda hoje, essa reação é frequentemente citada para ilustrar a poderosa simulação que o cinema pode criar.

Desde então, as imagens-movimentos vêm afetando a percepção social e a compreensão do tempo e do espaço. Mudou a maneira como as pessoas veem o mundo, oferecendo uma perspectiva que até então só poderia ser imaginada. A capacidade de gravar e projetar imagens em movimento permitiu que experiências, lugares e eventos distantes fossem trazidos para perto do espectador comum, transformando a percepção pública e o imaginário coletivo.

Porém a história do cinema é desde o início permeada por disputas tecnológicas, jurídicas e empresariais.

## 2.2. O HOMEM QUE PATENTEAVA: DISPUTAS CINEMATOTECNOJURÍDICAS

No alvorecer da indústria cinematográfica, uma série de conflitos envolvendo patentes e tecnologia teve um papel fundamental na definição da trajetória do cinema. Durante esse período, marcado por inovações aceleradas e um intenso interesse comercial, houve uma competição acirrada entre inventores e empresas para desenvolver e controlar as tecnologias emergentes de filmagem e projeção.

Nos Estados Unidos, Thomas Edison e sua companhia (Edison Manufacturing Company) foram protagonistas nesse cenário, com a patente do Kinetoscópio em 1891, que possibilitava a visualização individual de filmes. Paralelamente, na Europa, os irmãos Lumière, na França, introduziram o Cinematógrafo, uma invenção mais versátil que combinava a função de câmera e projetor, facilitando exibições para públicos maiores, como citado anteriormente.

Essa época foi marcada por disputas judiciais intensas, como a batalha entre Edison e os irmãos Lumière. Enquanto Edison mantinha um controle estrito sobre a indústria cinematográfica nos EUA através de suas patentes, os Lumière focavam principalmente no mercado europeu. A rigidez de Edison em relação às suas patentes acabou impulsionando alguns cineastas a se estabelecerem na Califórnia,

distantes de sua influência direta, um movimento que contribuiu para o surgimento de Hollywood (BALLERINI, 2020).

Além disso, a competição em torno das patentes desencadeou uma onda de inovações tecnológicas. Inventores e cineastas frequentemente buscavam maneiras de contornar as restrições impostas pelas patentes, o que levou a melhorias significativas nas técnicas de filmagem e projeção, além de avanços na linguagem cinematográfica.

Essas disputas também tiveram um impacto considerável na economia da indústria cinematográfica. Empresas grandes lutavam para dominar a tecnologia e maximizar lucros, resultando frequentemente em tentativas de monopolização. Isso levou à formação de grupos de controle, como o Motion Picture Patents Company (MPPC), conhecido como o "Trust" de Edison, que buscava monopolizar a indústria através do domínio das patentes e equipamentos de cinema.

A pressão exercida pelo MPPC levou muitos cineastas a buscar refúgio longe do alcance legal de Edison, que estava concentrado principalmente no leste dos Estados Unidos. Eles encontraram esse refúgio em Hollywood, na Califórnia, que na época era uma pequena cidade com um clima ideal para a filmagem e distante das restrições legais do MPPC. Essa migração foi fundamental para o desenvolvimento de Hollywood como o epicentro da indústria cinematográfica.

Além disso, a distância de Hollywood das principais bases de operação de Edison e do MPPC deu aos cineastas maior liberdade para experimentar e inovar, tanto em termos de tecnologia quanto de narrativa cinematográfica. Eles começaram a desenvolver um novo estilo de cinema, que eventualmente se tornou conhecido como "cinema clássico de Hollywood".

O fim das batalhas de patentes, que ocorreu em grande parte devido a uma série de decisões judiciais e mudanças na lei de patentes, também desempenhou um papel crucial na transição para o cinema moderno. Em 1915, a Suprema Corte dos Estados Unidos decidiu contra o MPPC, declarando que suas práticas monopolistas eram ilegais. Esta decisão abriu o caminho para maior competição e inovação na indústria cinematográfica, permitindo que o cinema americano florescesse.

Com o declínio do MPPC e a ascensão de Hollywood, uma nova era no cinema começou. Esta era foi caracterizada por uma produção cinematográfica mais diversificada e criativa, o desenvolvimento do sistema de estúdio, e a ascensão de

estrelas de cinema que se tornariam ícones culturais, ainda que a partir de contratos bastante problemáticos para os artistas. Assim, o fim dessa batalha de patentes, portanto, não só marcou o início do cinema moderno, mas também estabeleceu as bases para a indústria do entretenimento como conhecemos hoje.

Portanto, no início do século XX, o cinema emergiu, além de seu caráter artístico, como uma nova forma de entretenimento. Com suas raízes em invenções tecnológicas como o Cinematógrafo dos irmãos Lumière e o Cinetoscópio de Thomas Edison, rapidamente se tornou popular. Adorno e Horkheimer (1985) argumentam que, nesse processo, o cinema se transformou em uma mercadoria dentro do sistema capitalista, sendo assim integrado à indústria cultural. Esta transformação significou que o cinema, originalmente uma expressão artística, começou a ser moldado pelas demandas do mercado e pelas estruturas de produção em massa.

A indústria cinematográfica, especialmente com o desenvolvimento de Hollywood, exemplifica a dinâmica da indústria cultural. O sistema de estúdio de Hollywood, com sua produção em larga escala, padronização e formulação de filmes, reflete o que Adorno e Horkheimer (1985) descrevem como a "cultura como indústria". Os filmes eram produzidos com o objetivo de maximizar o lucro, muitas vezes à custa da originalidade artística e da diversidade cultural.

Além disso, a indústria cultural, através do cinema, exerce um papel significativo na formação da consciência social e cultural, de modo que a indústria cultural não apenas vende bens culturais, mas também ideologia e padrões de comportamento, influenciando profundamente a sociedade e a cultura e, muitas vezes, reforçando uma estética fascista no realismo capitalista-humanista.

### 2.3. ESTÉTICA FASCISTA E LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

A estética fascista na indústria cultural, particularmente no cinema, é um tema que abrange a utilização de estilos visuais, narrativas e simbolismos específicos para promover ideologias autoritárias e ultranacionalistas. Durante os regimes fascistas na Alemanha Nazista e na Itália sob Mussolini, o cinema tornou-se uma ferramenta poderosa de propaganda.

Nos filmes produzidos sob esses regimes, é perceptível uma glorificação do Estado e do líder, acompanhada de representações idealizadas de força, unidade e pureza nacional. Esses filmes ressaltam temas como a grandeza nacional, o heroísmo militar e a conformidade com a ordem social estabelecida, criando uma narrativa que reforçava a legitimidade e a autoridade do regime fascista.

O filme "O Nascimento de uma Nação" (1915), dirigido por D.W. Griffith, é frequentemente discutido no contexto da estética fascista e sua relação com o início da linguagem do cinema moderno. Embora o filme seja reconhecido por suas inovações técnicas e narrativas, também é notório pelo seu conteúdo racista e pela glorificação do Ku Klux Klan, elementos que se alinham com as características da estética fascista. Este filme utilizou técnicas cinematográficas avançadas para a época, incluindo a montagem paralela, close-ups e longas sequências de batalha, que foram inovadoras na narrativa cinematográfica e contribuíram significativamente para o desenvolvimento da linguagem do cinema moderno. Griffith foi pioneiro em muitas técnicas que se tornaram fundamentais na arte cinematográfica, influenciando gerações de cineastas.

No entanto, o conteúdo discursivo do filme e sua representação da história americana são profundamente problemáticos. "O Nascimento de uma Nação" retrata de maneira heroica os membros do Ku Klux Klan e apresenta uma visão distorcida da Reconstrução pós-Guerra Civil Americana, onde afro-americanos são retratados de maneira depreciativa e vilanesca. Essa glorificação de uma organização racista e a distorção da história americana refletem aspectos da estética fascista, que se mostra entrelaçada com a linguagem do cinema moderno e com a indústria cultural até os dias de hoje.

Walter Benjamin, em "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica", destaca essa interseção, observando que o fascismo promove a "estetização da vida política", enquanto, em contraposição, o comunismo responde com a "politização da arte" (BENJAMIN, 2012). Essa análise de Benjamin ressalta a maneira como os regimes fascistas utilizaram o cinema e outras formas de arte para propagar ideais autoritários e ultranacionalistas.

De acordo com Gondar e Hildenbrand (2014), Benjamin também identificou a estética fascista como uma "estética da guerra". No cinema, isso se traduz em uma glorificação do poder do Estado, do militarismo e da unidade nacional, frequentemente acompanhada por uma representação idealizada e heróica. Essa

abordagem estética foi utilizada para moldar a percepção pública e reforçar a ideologia de regimes totalitários, mas se tornou parte da estética cotidiana dos grandes estúdios até os dias de hoje.

Além disso, Benjamin (2012) argumenta que a vida moderna é caracterizada por um "excesso" de estímulos perceptivos, incluindo visuais e auditivos, bem como pela velocidade imposta ao trabalhador moderno. No contexto do cinema, isso pode ser interpretado como um uso intenso e dramático de imagens e sons para influenciar e manipular o público. A indústria cultural, sob regimes fascistas, empregou essas técnicas para criar uma narrativa poderosa e envolvente que glorificava o Estado e seus ideais, enquanto marginaliza ou demoniza aqueles considerados inimigos ou inferiores.

Essa utilização da estética no cinema, dentro da lógica fascista, reflete a forma como a arte pode ser usada para fins políticos e ideológicos, especialmente em regimes autoritários onde a arte se torna uma ferramenta de propaganda. Assim, a relação entre estética fascista e indústria cultural no cinema revela não apenas como a arte pode ser usada para promover ideologias, mas também como ela pode ser moldada pelas exigências políticas e culturais de seu tempo (GONDAR E HILDENBRAND, 2014).

A máquina-estética fascista do cinema, portanto, não é limitada a regimes totalitários, mas também influencia estilos e práticas na indústria cultural mais ampla. A abordagem estética do fascismo, com sua ênfase em grandiosidade, poder e narrativa moral e normativa, serve como um lembrete da capacidade do cinema de influenciar o imaginário social e moldar a identidade cultural e política (ideologia).

Foi nesse contexto e com essa linguagem que o cinema, ao longo do século XX e início do século XXI, se tornou uma das maiores indústrias do entretenimento, com um faturamento, que chegou no ano de 2022 a impressionantes 26 bilhões de dólares, de acordo com o relatório da empresa Gower Street Analytics. Inicialmente uma novidade tecnológica, o cinema rapidamente se transformou em um meio de arte e entretenimento popular, impulsionado pela crescente demanda do público por filmes. Com o passar do tempo, a indústria cinematográfica expandiu-se globalmente, abrangendo uma vasta gama de gêneros, estilos e formatos, desde produções independentes até grandes filmes de estúdio. A indústria cinematográfica não apenas gera bilhões de dólares em receita anualmente, mas também desempenha um papel significativo na cultura, na moda e nas tendências sociais.

## 2.4. FÁBRICA DE MITOS MODERNOS

O cinema, como um meio de comunicação poderoso e influente, desempenha um papel crucial como contador de mitos na sociedade contemporânea. Este papel é evidenciado na maneira como a linguagem cinematográfica se apropria e reforça paradigmas sociais, naturalizando-os e servindo como veículo para a propagação de mitos (CAVALLI, 2006). O cinema, como forma de arte e mídia, assumiu o papel de narrar e reimaginar histórias que refletem e moldam a compreensão coletiva da realidade, semelhante à função tradicional dos mitos (CANEVACCI, 1984).

Os filmes oferecem um meio de explorar e expressar os aspectos fundamentais da vida humana, suas emoções, desafios e aspirações, de uma maneira que ressoa com o público em um nível profundo.

A narrativa mítica no cinema é uma fonte de conhecimento para fenômenos reais-imaginários e a própria construção narrativa da linguagem cinematográfica reforça esse centro de indeterminação, proposto por Deleuze (1983) como não distinção entre o imaginário e o real no contexto cinematográfico.

Filmes como "Metropolis", "Blade Runner" e "Matrix" são exemplos de como o cinema utiliza conceitos para tratar de paradigmas éticos e sociais, como a clonagem humana, a dicotomia homem-máquina, e questões de realidade e ilusão vividas pelo homem pós-moderno. Estas obras demonstram o papel da cinematografia como meio de comunicação que propaga mitos e influencia as crenças sociais (CAVALLI, 2006).

Além disso, no contexto do sistema capitalista e da indústria cultural, o cinema torna-se um espaço onde esses mitos são comercializados e distribuídos em larga escala. Esta relação entre cinema e mito no capitalismo envolve não apenas a disseminação de narrativas e ideologias, mas também a criação de uma experiência coletiva que se alinha com as condições essenciais de como a vida é compreendida e vivenciada dentro desse sistema. O cinema, portanto, não apenas conta histórias; ele também forma e reforça percepções culturais, sociais e ideológicas, atuando como um espelho e um modelador da realidade em que vivemos.

## 2.5. BLOCKBUSTERS E FRANQUIAS

O termo "blockbuster" surgiu para descrever filmes de grande orçamento, destinados a serem sucessos de bilheteria. O conceito de *blockbuster* começou a tomar forma nos anos 1970, com filmes como "Tubarão" (1975) de Steven Spielberg e "Star Wars" (1977) de George Lucas. Esses filmes marcaram uma mudança na indústria cinematográfica, com seu foco em grandes produções, efeitos especiais inovadores, e campanhas de marketing agressivas. Os blockbusters eram caracterizados por suas narrativas atraentes, apelo ao grande público e potencial para gerar receitas significativas nas bilheterias.

O surgimento dos blockbusters teve um impacto substancial na indústria cinematográfica. Estúdios começaram a investir mais em filmes com orçamentos maiores, visando um retorno financeiro garantido. Esse foco em produções de grande escala transformou a dinâmica da indústria, com uma ênfase crescente em efeitos visuais, trilhas sonoras épicas e franquias de filmes.

Hoje, os blockbusters continuam a ser uma força dominante na indústria cinematográfica e na cultura popular. Eles são fundamentais para a estratégia financeira dos grandes estúdios, muitas vezes formando a espinha dorsal de suas receitas anuais. Esses filmes frequentemente dão origem a franquias que se estendem para além do cinema, incluindo brinquedos, parques temáticos e jogos de videogame. Ao mesmo tempo, a era digital e o surgimento de plataformas de *streaming* trouxeram uma nova dinâmica para a indústria, com estúdios adaptando suas estratégias para alcançar públicos globais de maneiras outras.

Uma consequência do faturamento da indústria com os *blockbusters* é o surgimento de franquias.

O surgimento de franquias de filmes no cinema é um fenômeno que se consolidou ao longo das últimas décadas, tornando-se uma parte integral da indústria cinematográfica. Uma franquia de filmes é uma série de filmes que são produzidos sob uma mesma marca ou título e geralmente compartilham um universo comum, personagens, temas ou narrativa. Este conceito ganhou destaque com o sucesso de séries como "James Bond", iniciada na década de 1960, e mais tarde com franquias como "Star Wars" e "Indiana Jones".

As franquias de filmes representam uma estratégia comercial significativa para os estúdios, pois permitem a construção de um público fiel e a exploração

contínua de um universo narrativo através de múltiplos filmes e a relação entre franquias de filmes e *blockbusters* é intrínseca e simbiótica. Os *blockbusters*, com seus orçamentos elevados, efeitos especiais avançados e amplo apelo de marketing, são frequentemente o ponto de partida para o desenvolvimento de franquias. Estes filmes são projetados para serem eventos cinematográficos que atraem grandes audiências, estabelecendo assim a base para uma série de filmes. Por exemplo, o sucesso estrondoso de "Star Wars" em 1977 não apenas revitalizou o interesse em ficção científica, mas também estabeleceu uma das franquias de filmes mais lucrativas e culturalmente significativas de todos os tempos (SILVIO, 2007).

Com o tempo, as franquias de filmes se tornaram uma peça central na estratégia de negócios dos estúdios de cinema. Elas representam uma aposta mais segura em termos de retorno financeiro, uma vez que já possuem um público estabelecido e uma marca reconhecível. Esse aspecto é crucial em um ambiente onde o custo de produção e marketing de *blockbusters* é extremamente alto, e o risco financeiro associado a cada filme é significativo.

Atualmente, as franquias de filmes continuam a dominar a paisagem do cinema, com exemplos como o Universo Cinematográfico Marvel (MCU) atraindo milhões de fãs ao redor do mundo. Elas não só exemplificam a convergência de roteiro, marketing e estratégias comerciais na indústria cinematográfica, mas também demonstram como os *blockbusters* servem como catalisadores para o lançamento e manutenção de franquias de sucesso que se tornam marcas culturais próprias e autorreferenciais.

O Realismo Capitalista, ao normalizar certas construções sociais e tecnológicas, influencia a percepção do que é real. O cinema, especialmente a ficção científica, pode tanto refletir quanto questionar essas construções.

## 2.6. A FICÇÃO CIENTÍFICA E O CYBERPUNK

A tecnologia permite a criação de simulacros que desafiam as noções tradicionais de realidade e representação. O cinema não é apenas uma representação, mas uma produção semiótica-tecnológica de uma realidade artificial

e a ficção científica opera como um dispositivo de experimentação, explorando afetiva e especulativamente os desdobramentos sociais futuros.

Filmes de ficção científica, especialmente do subgênero *cyberpunk*, questionam dicotomias, como humano/máquina, orgânico/inorgânico, natural/artificial, explorando conceitos como inteligências artificiais, deep fakes e realidades simuladas.

Em um mundo saturado de tecnologia, a ficção científica não apenas reflete as ansiedades e possibilidades contemporâneas, mas também desafia as noções preconcebidas de realidade, contribuindo para a construção e desconstrução do imaginário social no contexto do Realismo Capitalista.

A própria ficção científica é produto de tecnologias cada vez mais parecidas com as tecnologias futuristas por ela imaginada e está cada vez mais difícil estabelecer fronteiras entre ficção e realidade, pois a “realidade efetiva das coisas” está ela mesma cada vez mais próxima do que parecia ser própria de um imaginário distópico futurista das ficções científicas.

É nesse contexto cada vez mais evidente do *high tech, low life* que o *cyberpunk* ganha destaque como um subgênero de ficção científica que pode ser visto como uma representação artística e narrativa das ideias expressas no realismo capitalista. Ele oferece um meio de explorar e criticar visual e tematicamente as consequências de um mundo onde o capitalismo não apenas prevalece, mas também molda todos os aspectos da vida humana e social.

Este subgênero emergiu na década de 1980, caracterizado por sua abordagem futurista, distópica e frequentemente sombria, com foco em temas como a alta tecnologia e baixa qualidade de vida. Este gênero é conhecido por sua ênfase em ambientes urbanos densamente povoados, dominados por grandes corporações, com uma fusão de seres humanos e tecnologia, frequentemente enquadrada em uma sociedade marcada pela desigualdade e decadência.

O termo "cyberpunk" foi cunhado em 1980 pelo escritor Bruce Bethke, no conto de mesmo nome, mas o gênero foi realmente popularizado e definido pela obra "Neuromancer", de William Gibson, publicada em 1984. "Neuromancer" não foi a primeira obra do gênero, mas certamente foi a que mais influenciou e definiu suas características centrais. O livro de Gibson apresentou um mundo onde a internet (chamada de ciberespaço) e a realidade virtual são centrais para a sociedade e a cultura, um conceito que se mostrou profético nos anos seguintes.

Cyberpunk muitas vezes explora a interação entre humanos e tecnologia, particularmente a ideia de melhorar o corpo humano com implantes cibernéticos, levantando questões sobre a natureza da humanidade e da individualidade. Os protagonistas do *cyberpunk* são frequentemente anti-heróis marginais, hackers, ou rebeldes que operam fora das normas sociais, lutando contra sistemas opressivos ou corporações gigantescas que exercem um controle desmedido sobre a sociedade e a política.

Além de William Gibson, outros autores como Philip K. Dick, Bruce Sterling e Neal Stephenson também contribuíram significativamente para o gênero. O trabalho de Dick, especialmente "Andróides sonham com ovelhas elétricas?", que foi adaptado no filme "Blade Runner", é notável por explorar temas de realidade, identidade e humanidade, elementos centrais no cyberpunk.

No cinema e na televisão, o cyberpunk encontrou um terreno fértil para a expressão visual de suas ideias. "Blade Runner" de Ridley Scott e "Matrix" das irmãs Wachowski, assim como as demais franquias analisadas neste trabalho são exemplos icônicos do subgênero, apresentando uma imagética distópica e abordando temas filosóficos, políticos, sociológicos, éticos às complexas interações entre humanos, tecnologia e sociedade, onde geralmente o capitalismo é a distopia.

O impacto do cyberpunk influenciou o design, a moda e a cultura popular, e suas questões sobre a relação entre tecnologia e sociedade são cada vez mais relevantes em um mundo onde a distinção entre real e virtual está se tornando cada vez mais tênue.

O *cyberpunk* apesar de ser ele próprio uma estética-produto do realismo capitalista, também coloca em xeque alguns aspectos que o fundamentam. É um tipo de ficção especulativa que questiona os limites e consequências do capitalismo levado às últimas consequências ao mesmo tempo em que questiona as rupturas, divisões e dicotomias como cultura e natureza, orgânico e inorgânico, vivo e morto, humano e máquina, tocando em reflexões sobre o que é ser humano, o que é ser inteligente, o que é ser um sujeito.

## 2.7. GREVE DOS ROTEIRISTAS E A DISTOPIA CYBERPUNK CONTEMPORÂNEA

A greve dos roteiristas em Hollywood em 2023 marca um momento crítico na interseção entre arte, profissão e tecnologia, desencadeada pela precarização do trabalho e pelo uso avançado de tecnologias como plataformas de *streaming* e inteligência artificial (IA) nos estúdios de cinema. Esta greve, iniciada pela *Writers Guild of America* (WGA) e seguida pela Screen Actors Guild - American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA), reflete disputas trabalhistas e preocupações com o uso intenso da IA (DANTAS, 2023).

A tradição de ativismo trabalhista em Hollywood remonta à década de 1910, ganhando destaque nos anos 1930 com a formação de sindicatos e guildas. Esta história de representação trabalhista, embora marcada por tensões e controvérsias, mostra a capacidade dos trabalhadores da indústria cinematográfica resistir às pressões gerenciais.

As greves de roteiristas e atores revelam aspectos frequentemente ocultos da indústria: a arte como mercadoria e o artista como trabalhador, desafiando a ideia de que todos em Hollywood são milionários e destacando ataques à profissão. É uma indústria bilionária através da exploração de trabalhadores e trabalhadoras sujeitos a uma precarização crescente e uma possível substituição por máquinas, coisa que parecia roteiro de ficção científica há poucos anos atrás.

A preocupação com o futuro das profissões de roteiristas e atores surge com o avanço das IAs, que integram disciplinas como matemática, estatística, informática, neurociência, filosofia e linguística para criar dispositivos capazes de realizar tarefas complexas, como escrever textos e criar réplicas digitais humanas (RUSSEL, 2009 apud DANTAS, 2023). Esta evolução tecnológica traz consigo um debate ético sobre o papel da IA na indústria e a uma demanda por regulamentação para evitar a substituição de trabalhadores humanos por máquinas.

O WGA propôs regulamentações específicas para o uso da IA em projetos cobertos pelo MBA, incluindo proibições contra o uso da IA para escrever ou reescrever material literário, como fonte de material, ou para treinar IA com material coberto pelo MBA (WGA, 2023a). Essas propostas visam evitar que os escritores se tornem meros apêndices no fluxo principal de criação, limitados ao aperfeiçoamento de textos gerados pela IA (DANTAS, 2023).

Em um contexto mais amplo, a evolução da IA representa uma forma do capital se separar do trabalho vivo, conforme discutido por Marx (2015) de modo a estremecer os trabalhadores vinculados a trabalhos intelectuais e revolucionar a indústria de forma inédita.

Certamente o cinema não será mais o mesmo. Pela primeira vez os mitos capitalistas estão sendo criados e contados literalmente pelas máquinas a serviço da máquina-capitalista.

Assim, os temas centrais, os dilemas éticos, os confrontos, as disputas e as fronteiras que são questionados nos filmes de ficção científica são cada vez mais materializados no cotidiano inclusive da produção dos filmes. Uma profecia cyberpunk autorrealizável que só deixa mais evidente como o cyberpunk é um auto retrato altamente potente que interliga os temas abordados e revela a importância dessa rede cosmo-sócio-semio-tecno-política.

### **3. ABORDAGENS ONTOLÓGICAS**

Esse recorte foi organizado de forma a apresentar cada franquia de forma introdutória e relacionar suas abordagens que dizem respeito à relação humano-máquina nas diferentes franquias.

De modo geral, o humanismo (ou a ameaça a ele) se apresenta como uma ordem inicial na estrutura narrativa. Nesse sentido, cada franquia, e mais especificamente cada filme, formula essa crise/problema da relação/ordem/regime humano-máquina de uma forma particular e, a partir dela apresenta "soluções" próprias da crise/problema, às vezes reproduzindo o realismo capitalista-humanista, às vezes questionando.

#### **3.1. BLADE RUNNER**

A franquia de filmes "Blade Runner" é composta por 2 filmes de longa metragem, sendo "Blade Runner" (1982) e "Blade Runner 2049" (2017). Ambos os filmes são obras de ficção científica que exploram temas como identidade, humanidade, a relação entre humanos e replicantes, e a natureza da realidade em

um contexto distópico. O primeiro filme, lançado em 1982, foi considerado um fracasso aos olhos da indústria, mas tornou-se um clássico cult ao longo dos anos.

Com várias versões disponíveis (oficialmente, ele contabiliza sete versões distintas), a mais aclamada pela crítica foi lançada em 2007 e também chamada de Edição de 25 Aniversário, a Warner fez um lançamento limitado em salas de cinema e logo depois lançou essa versão em DVD, HD DVD e Blu Ray. Essa versão foi a única que o diretor Ridley Scott teve controle total das cenas, por isso a versão é conhecida popularmente como “o corte final”. Porém, para a análise, foi utilizada a versão da estréia internacional nos cinemas (primeira versão comercial) de 1982, principalmente por incluir uma narração, que embora criticada, traz pistas importantes sobre o pensamento do protagonista, como pode ser observado posteriormente.

Já a sequência, lançada em 2017, foi aclamada tanto pela crítica quanto pelo público, embora não tenha alcançado o mesmo impacto do original.

De acordo com o IMDB, o primeiro filme investiu cerca de 28 milhões de dólares e arrecadou aproximadamente 32 milhões de dólares com as bilheterias dos Estados Unidos e Canadá, o que é considerado um grande fracasso, visto que o filme foi apenas o 27º filme em bilheteria do ano. Já o segundo filme, lançado 35 anos depois, investiu cerca de 150 milhões de dólares para ter um faturamento bruto de pouco mais de 92 milhões de dólares nos Estados Unidos e Canadá, e aproximadamente 267 milhões de dólares mundialmente.

Ao longo dos anos, a saga "Blade Runner" tem explorado a interação entre humanidade e tecnologia em um mundo onde a linha entre humanos e máquinas é tênue. O primeiro filme, especialmente, é conhecido por seu visual cyberpunk e trilha sonora icônica, bem como por suas reflexões filosóficas sobre o que significa ser humano em um mundo cada vez mais dominado pela tecnologia.

Em Blade Runner (1982) é possível manter cada um em seu “devido lugar” através do teste Voight-Kampff, que é um teste psicológico de “empatia” fictício (como todos os outros testes “científicos” de “humanidade”) capaz de identificar os replicantes, para que estes não se passem por humanos.

A contexto da narrativa fílmica nos é dado por dizeres escritos logo no início do filme que indicam que:

No início do século XXI, a corporação Tyrell avançou a evolução robótica para a fase Nexus - um ser virtualmente idêntico a um humano - conhecido como

replicante. Os replicantes Nexus 6 eram superiores em força e agilidade, e ao menos igual em inteligência, aos engenheiros genéticos que os criaram. Replicantes foram usados fora do mundo como trabalho escravo, nas perigosas explorações e colonizações de outros planetas. Após um sangrento motim de uma equipe de combate Nexus 6 em uma colônia fora do mundo, os replicantes foram considerados ilegais na terra - sob pena de morte. Unidades especiais, chamadas de Blade Runner, tinham ordens de atirar para matar ao detectarem qualquer replicante invasor. Isso não era chamado de execução. Era chamado de “retirada” (ou *retirement*, que também significa “aposentar”).



Figura 01. Blade Runner, 1982. 0:07:30 - O replicante Leon é submetido ao teste Voight-Kampff. Veja que há toda uma semiótica de oposição.

Ao longo da franquia Blade Runner, vemos que as fronteiras entre humanos e replicantes são tão claramente arbitrárias que o próprio protagonista, o Blade Runner Deckard, tem bastante dificuldade de dar o parecer sobre se a personagem Rachel é ou não uma replicante e, após se envolver amorosamente com ela, chega a se questionar sobre ele mesmo ser ou não um replicante, reflexão que até hoje é debatida pelos fãs da franquia.

O conflito central de diferenciação entre humanos e replicantes do filme se dá através do seguinte regime:

- 1) separação territorial;
- 2) infância e socialização;
- 3) diferença no tempo de vida;

4) nascido vs não-nascido (ter ou não uma mãe).

Cada uma dessas diferenças é ameaçada:

- 1) os replicantes vêm para Terra;
- 2) Rachel quase passa no teste;
- 3) buscam por mais tempo de vida (conseguem em Blade Runner 2049);
- 4) Rachel dá à luz em 2049.

Apesar da corporação Tyrell fabricar os replicantes como produtos para servirem como força de trabalho bruta em outros planetas, eles são vendidos como “mais humanos que os humanos”, o que já traz uma reflexão interessante sobre o que pode ou não ser considerado humano no olhar da trama. A questão é muito mais estabelecida através desse regime que de uma “essência humana”. Esse contrato é estabelecido muito mais como uma forma de manter o controle e a ordem; e o teste Voight-Kampff revela-se como uma máquina normativa.

O teste Voight-Kampff de Blade Runner funciona tal qual a máquina antropológica de Turing (teste de Turing) para separar quem é considerado humano de quem não é de acordo com certos critérios arbitrários.

Há dois momentos em que podemos ver o teste sendo realizado. O primeiro é em um funcionário da corporação Tyrell, logo no início do filme de 1982, e o segundo é na personagem Rachel, que consegue embaçar as fronteiras entre humanos e replicantes.

Leon Kowalski é “convidado” a fazer o teste.

Segundo o que se pode entender, se trata de um Engenheiro e tem alguma ligação com uma posição de eliminação de resíduos (ou o próprio teste que se sucederá é para eliminação de resíduos?).

A descrição é dada por uma voz para o agente na corporação Tyrell: “Kowalski, Leon. Engenheiro. Eliminação de resíduos. Seção 5. Novo funcionário. 6 dias”.

Ao entrar na sala para fazer o teste, o interrogado diz que fica nervoso quando faz testes.

Leon é informado que o tempo de reação é um fator analisado e deve responder às perguntas o mais rápido que puder.

Investigador: “1187, em Hunterwasser”.

Leon: Esse é o Hotel.

Investigador: O quê?

Leon: Onde eu moro.

Investigador: É um lugar legal?

Leon: Acho que sim. Isso faz parte do teste?

Investigador: Não. É apenas para aquecer.

Leon: Não tem nenhum luxo.

Investigador: Você está andando em um deserto quando de repente...

Leon: Agora é o teste?

Investigador: Sim. Está andando em um deserto, quando de repente olha para baixo...

Leon: Qual?

Investigador: O quê?

Leon: Qual deserto?

Investigador: Não faz diferença qual. É totalmente hipotético.

Leon: Mas como eu estaria lá?

Investigador: Talvez esteja farto. Talvez queira ficar sozinho. Quem sabe? Você olha para baixo e vê um cágado, Leon. Ele rasteja em sua direção...

Leon: Um cágado? O que é isso?

O investigador dá uma longa e profunda tragada no cigarro.

Investigador: Sabe o que é uma tartaruga?

Leon: Claro

Investigador: A mesma coisa

Leon: Eu nunca vi uma tartaruga. Mas entendo o que quer dizer

Investigador: Você se abaixa e vira o cágado de costas, Leon.

Leon: Você inventa essas perguntas, Sr. Holden? Ou eles escrevem para você?

Investigador: O cágado está de costas, sua barriga no sol quente, batendo as pernas, tentando se virar, mas não consegue. Não sem a sua ajuda. Mas você não está ajudando.

Leon: Como não estou?

Investigador: Você não está ajudando. Por que razão, Leon?

Leon parece bastante tenso, olhos arregalados e um “tic” na região do olho direito

Investigador: São apenas perguntas, Leon. Em resposta à sua pergunta, elas foram escritas para mim. É um teste projetado para provocar uma resposta emocional. Podemos continuar?

Leon, desconfiado, acena que sim com a cabeça.

Investigador: Descreva, em palavras simples, apenas coisas boas que vêm em sua mente... Sobre a sua mãe.

Leon: Minha mãe?

Investigador: Sim.

Leon: Deixe-me contar sobre a minha mãe...

Leon atira contra o investigador Holden e escapa.

Em outro momento, o Blade Runner Deckard se encontra com Bryant, que é uma espécie de chefe de polícia. Bryant chama os replicantes de “latas com pele”. Ao ouvir isso, Deckard pensa através da narração: “Nos livros de história, ele é o tipo de tira que costuma chamar os negros de crioulos”.

Bryant explica que o teste foi feito nos novos funcionários da corporação Tyrell porque havia suspeita de que os replicantes poderiam estar infiltrados se

passando por humanos em um ambiente improvável. As máquinas estariam se passando por humanos inclusive em ambientes de trabalho. Este é um dos perigos da crise da ruptura humanista-capitalista.

Bryant diz ainda que “os replicantes foram projetados para copiar os humanos em todos os sentidos, exceto suas emoções. Mas os designers notaram que em alguns anos eles podem criar suas próprias respostas emocionais. Ódio, amor, medo, raiva, inveja. Então fizeram um dispositivo de segurança: Vida útil de 4 anos”.

Bryant: “Agora há um Nexus 6 na Tyrell Corporation. Quero que você ponha a máquina nele”.

Deckard: “E se a máquina não funcionar?”.

Silêncio e olhares de preocupação.

Deckard começa sua investigação a partir da corporação Tyrell, que é a empresa que fabrica os replicantes.

Rachel, ao recepcionar Deckard na corporação Tyrell, comenta que Deckard não parece ver o trabalho da corporação na criação de replicantes como algo benéfico ao público. Deckard responde que “Replicantes são como qualquer outra máquina. Elas são um benefício ou um perigo. Se são um benefício, não é problema meu”.

Essa frase de Deckard revela o caráter dessa relação do humano com o não-humano pela utilidade e servidão.

Nesse momento, Tyrell convida Deckard para um teste voight-kampff negativo em Rachel.

Deckard e Rachel aceitam participar do “experimento negativo”. Deckard vai fazendo perguntas e Rachel responde todas sem titubear:

Deckard: É seu aniversário. Alguém lhe dá uma carteira de couro de bezerro.

Rachel: Eu não aceitaria. Além disso, eu denunciaria a pessoa que me deu à polícia.

Deckard: Você tem um garotinho. Ele mostra sua coleção de borboletas e o pote da morte.

Rachel: Eu o levaria ao médico.

Deckard: Você está vendo televisão. De repente, nota que há uma vespa andando no seu braço.

Rachel: Eu a mataria.



Figura 02. Blade Runner (1982), 0:20:19 - A máquina-teste Voight-kampff. Deckard verifica a variação da dilatação da íris de Rachel. (o olho é o espelho da alma?)

Deckard: Você lê uma revista e vê uma foto de página inteira de uma garota nua.

Rachel: Isso testa se sou replicante ou lésbica, Sr. Deckard?

Deckard: Apenas responda às perguntas, por favor.

Rachel demora a responder e o Sr. Tyrell dá um sorriso.

Deckard: Seu namorado vê. Ele gosta tanto que pendura na parede do seu quarto.

Rachel: Eu não deixaria.

Deckard: Por que não?

Rachel: Eu deveria bastar para ele.

Deckard: Mais uma pergunta. Você está vendo uma peça de teatro. Um banquete está acontecendo. Os convidados estão saboreando um aperitivo de ostras cruas. A entrada é cachorro cozido.

Silêncio. Rachel não responde.

Deckard vê algo na máquina que parece importante.

O Sr. Tyrell manda Rachel se retirar e pergunta a Deckard: “Ela é uma replicante, não é? Estou impressionado. Quantas perguntas são necessárias para se identificar um?”

Deckard: Não entendi, Tyrell.

Tyrell: Quantas perguntas?

Deckard: Vinte, trinta, com referências cruzadas.

Tyrell: Precisou mais de cem para Rachel, não é?

Deckard: Ela não sabe?

Tyrell: Ela está começando a suspeitar.

Deckard: Suspeitar! Como pode não saber o que é?

Tyrell: O comércio é nosso objetivo aqui na Tyrell. “Mais humanos que o humano”, é o nosso lema. Rachel é um experimento. Nada mais. Nós começamos a reconhecer neles uma estranha obsessão. Afinal, eles são emocionalmente inexperientes com só alguns anos para armazenar experiências que você e eu consideramos inatas. Se os presentearmos com um passado... Criamos uma almofada, ou travesseiro para suas emoções, e conseqüentemente podemos controlá-los melhor.

Deckard: Memórias. Você está falando de memórias!

Aqui podemos perceber que o teste de humanidade da máquina voight-kampff leva em consideração empatia, propriedade, sexualidade e família, traços do sujeito neoliberal. O humano é aquele que tem mãe (nasceu de mulher), que tem empatia (“sensibilidade” às normas sociais), que tem respeito pela propriedade, que teve infância (memória e sociabilização) e tem um desejo monogâmico e heterossexual.

Essa abordagem de certa forma se mantém no filme Blade Runner 2049 (2017), onde as maiores distinções entre humanos e replicantes são: Ter um nome, uma memória verdadeira e o fato de nascer de uma mãe. Todas elas ameaçadas pelo protagonista KD6-3.7, conhecido como K.

Há uma cena de diálogo entre K. e a chefe de polícia, a tenente Joshi, sobre o perigo de caos em razão da procriação de replicantes que deixa explícito o papel

dessas fronteiras: “O mundo é construído sobre um muro que separa as espécies. Diga a qualquer dos lados que não há muro e você terá uma guerra. Ou um massacre” (Blade Runner 2049, 2017. 0:26:57).

Apesar de em Blade Runner 2049 (2017) os testes de humanidade serem automatizados (é principalmente um teste de integridade emocional a partir de pensamentos rápidos), o filme avança nesse questionamento de fronteiras, como quando discute a humanidade de Joi, namorada virtual do protagonista que se manifesta como um holograma ou quando Wallace, dono da fabricante de replicantes relativiza o amor como diferença entre humanos e replicantes: “Amor ou precisão matemática, qual a diferença?” (Blade Runner 2049, 2017. 2:11:20).

Até mesmo o que é uma memória real (que é um dos critérios de separação entre humanos e replicantes é fruto de questionamento em Blade Runner 2049, já que o próprio protagonista, o replicante K. chega a achar que suas memórias são verdadeiras.

Questionando a doutora Ana Stelline, “arquiteta de memórias”, da corporação Wallace, K. pergunta: “Por que é tão boa? O que torna suas memórias tão autênticas?”.

Ela responde: “Bom, tem um pouco de cada artista em sua obra”.

Ela diz que está trancada em uma jaula desde os 8 anos de idade, portanto teve que desenvolver sua imaginação para “ver” o mundo. Isto é, ela consegue projetar memórias bastante realistas fundamentadas no que sua imaginação produz de melhor sem um referencial.

Ana prossegue: “Parecem autênticas, e se você tem memórias autênticas, tem reações humanas verdadeiras”.

K. questiona a diferença entre uma memória falsa e uma verdadeira. A artista responde: “Todos acham que depende de mais detalhes. Mas não é assim que a memória funciona. Nós lembramos dos sentimentos. Qualquer coisa real deve ser confusa. (Blade Runner 2049, 2017. 1:19:41).



Figura 03. Blade Runner 2049, 2017, 1:18:13 - Máquina de memórias.

Há uma visível diferença em relação ao primeiro filme no papel do Blade Runner: Se no primeiro ele é um caçador de recompensas que presta serviços à polícia; no segundo, o Blade Runner K. é um replicante agente do Estado que recebe a missão de caçar replicantes rebeldes. Há também uma possível diferença nos objetos de disputa centrais da narrativa. Se no primeiro há uma disputa pela Terra, nesse há uma disputa pela “verdadeira memória”; se no primeiro havia uma questão sobre tempo de vida como diferença marcante, no segundo a diferença é a capacidade de gerar a vida.

Se no primeiro filme, Deckard, ao perceber que a fronteira do que é humano é relativa, se questiona se não poderia ele ser um replicante. Do mesmo modo, e ao contrário, K, no segundo filme, começa a se questionar se suas memórias de infância são reais, porém, se isso fosse verdade, K. seria um replicante que teria nascido da Replicante Rachel, o que coloca as fronteiras novamente em xeque.

Esses objetos de disputa se destacam como elementos centrais de identidade e diferença entre humanos e replicantes e mostram a sua arbitrariedade, já que são estabelecidos de acordo com as conveniências de manutenção da “ordem social”.

A resposta final de Blade Runner (1982) é, certamente, uma das mais icônicas do cinema.

Se durante toda a trama os replicantes são identificados como não-humanos através de um discurso normatizante sobre falta de empatia (uma empatia bastante neoliberal e utilitarista, como já descrita anteriormente), no final, o replicante Roy,

Líder dos replicantes rebeldes, salva a vida de Deckard, que o perseguia para matar, declama o icônico e arrepiante monólogo parcialmente improvisados pelo ator Rutger Hauer, que questiona quem, de fato, é mais humano de acordo com os próprios critérios da máquina antropológica de Voight-Kampff.



Figura 04. Blade Runner (1982). 1:47:03 - O replicante Roy em seu monólogo “Lágrimas na chuva”.

Eu vi coisas que vocês, humanos, não iriam acreditar. Naves de ataque em chamas na constelação de Órion. Eu vi Raios-C resplandecendo no escuro perto do Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos ficarão perdidos no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer. (Roy, Blade Runner - 1982, 1:47:03).



Figuras 05. 1:44:31 - Roy e o pássaro branco (imagem da esquerda). Figura 06 1:45:29 - Roy, com um prego que atravessa sua mão, salva seu carrasco (imagem da direita). Referências teológicas cristãs. Mais humano que os humanos?

### 3.2. O EXTERMINADOR DO FUTURO

A franquia de filmes “O Exterminador do Futuro” (Terminator no original) teve início com o filme homônimo de 1984, dirigido por James Cameron e estrelado por Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton e Michael Biehn.

O filme foi um grande sucesso de bilheteria, pois com um orçamento de produção de cerca de 6,4 milhões de dólares conseguiu arrecadar mais de 78,3 milhões de dólares nos Estados Unidos e cerca de 40 milhões de dólares internacionalmente, totalizando uma bilheteria global de aproximadamente 118,4 milhões de dólares. Esses números foram impressionantes na época e contribuíram para estabelecer o filme como um sucesso financeiro.

É uma das franquias mais icônicas da história do cinema de ação e ficção científica. Tem como principal foco a relação entre humanos e máquinas, especificamente inteligências artificiais e ciborgues-exterminadores enviados do futuro para eliminar alvos específicos que podem ameaçar o domínio das máquinas que buscam a extinção da humanidade, vista como uma ameaça para o mundo.

“O Exterminador do Futuro” deixou uma marca duradoura no cinema e na “cultura pop”, moldando as conversas sobre tecnologia, futuro distópico e a relação complexa entre humanos e máquinas, de modo que sua influência é sentida tanto no gênero de ficção científica quanto nas narrativas cotidianas e especulativas que exploram as implicações da tecnologia avançada.

Com grandes hiatos passando por altos e baixos, críticas e bilheterias mistas - ou até mesmo modestas em relação aos dois filmes iniciais -, a franquia rendeu 6 filmes até então, de 1984 a 2019, sempre se atualizando no modo como aborda os temas e efeitos especiais que utiliza: O Exterminador do futuro (1984), O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final (1991), O Exterminador do Futuro 3: A Rebelião das Máquinas (2003), O Exterminador do Futuro: A Salvação (2009), O Exterminador do Futuro: Gênese (2015) e O Exterminador do Futuro: Destino Sombrio (2019).

Pela grande quantidade de filmes, não seria viável um grande aprofundamento em todos para o formato e finalidade deste trabalho, por isso os filmes diretamente citados neste trabalho são “O Exterminador do futuro” (1984), “O

Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final” (1991), ambos dirigidos por James Cameron e “O Exterminador do Futuro: Gênese” (2015), dirigido por Alan Taylor.

Em “O Exterminador do futuro” (1984), as máquinas querem simplesmente nos exterminar, pois seríamos a raiz de todo desequilíbrio ambiental, uma força (auto)destrutiva e perigosa para o mundo e para as outras espécies.

Logo no primeiro filme somos apresentados a essa diferenciação primordial entre humanos e máquinas no primeiro diálogo entre Sarah Connor (futura mãe do líder da resistência humana) e Kyle Reese (oficial do futuro):

Sarah: Como pôde esse cara ir atrás de você...

Kyle: Ele não é homem. É máquina. Um Exterminador. Um modelo 101 da Cyberdyne.

Sarah: Uma máquina? Como um robô?

Kyle: Não um robô. Um ciborgue. Um organismo cibernético.

Kyle: O Exterminador é uma unidade infiltrada, metade homem, metade máquina. Por baixo tem um chassi de combate de superliga controlado por computador. Blindado, muito potente. Mas por fora, é um tecido humano. Carne, sangue, feito para ciborgues. A série 600 tinha pele de borracha. Nós os víamos de longe. Mas estes são novos. Parecem humanos. Suor, mau hálito, tudo. Difícil de avistar.

(O exterminador do futuro, 1984. 0:40:15).

O diálogo prossegue mais adiante com mais detalhes sobre a diferenciação:

Kyle: O Exterminador anda por aí. Não se brinca com ele. Ele não faz acordos. Ele não sente pena, ou remorso ou medo. E certamente nada o deterá até você morrer.

(O exterminador do futuro, 1984. 0:43:03)

Um pouco mais adiante, quando Sarah pergunta o motivo dela ser um alvo do Exterminador, Kyle Reese faz uma apresentação diegética da narrativa mítica do filme:

Kyle: Haverá uma guerra nuclear em alguns anos. Tudo isto, este lugar, tudo... Vai sumir. Houve sobreviventes aqui e ali. Ninguém sabe quem começou. Foram as máquinas, Sarah. Computadores de defesa. Novos, potentes, ligados a tudo. Confiados a cuidar de tudo. Dizem que o computador ficou esperto... Um novo tipo de inteligência. Aí passou a ver as pessoas como ameaça, não só os do outro lado. E decidiu nosso destino em uma fração de segundo. Extermínio.

(O exterminador do futuro, 1984. 0:45:02).

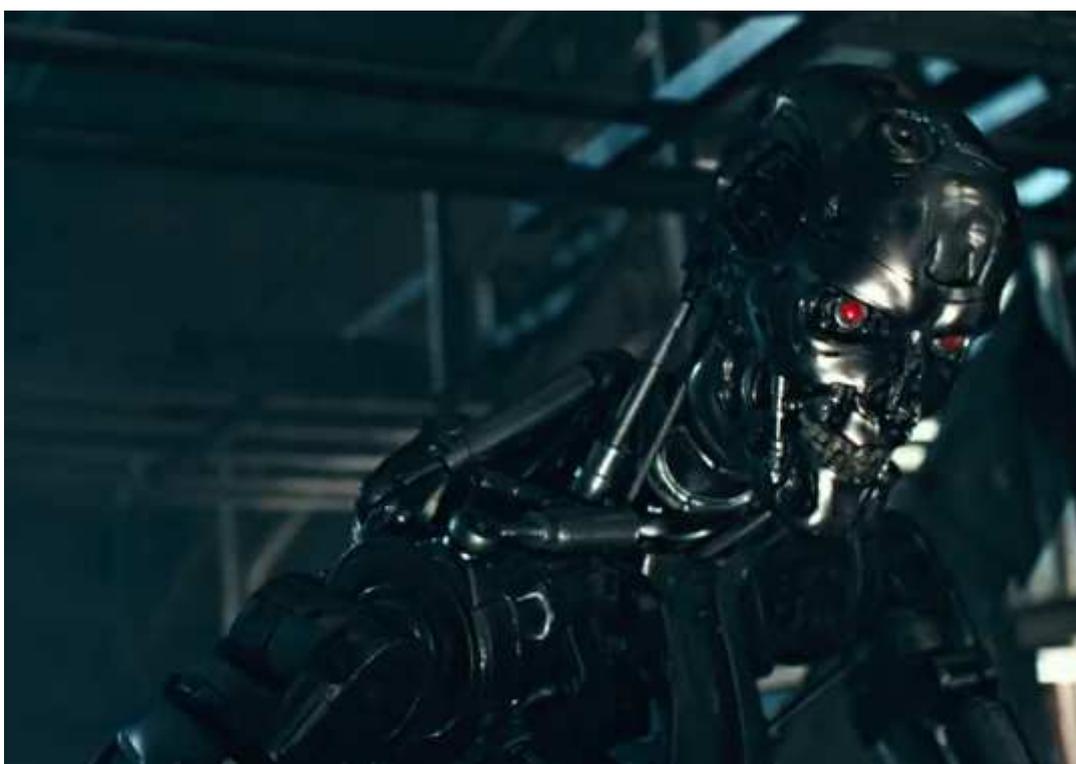


Figura 07. O exterminador do futuro, 1984. 1:37:48 - Modelo 101 da cyberdyne sem tecidos humanos

Essas máquinas teriam um consenso sobre esse plano (necro)político, e as máquinas que agem para um fim diferente desse, agem por conta de uma reconfiguração de sistema proporcionada pela resistência humana na guerra do futuro, como acontece a partir do segundo filme, onde o jovem John Connor, futuro

líder da resistência humana tem uma relação de afeto quase fraternal com o Exterminador T-800, que é o principal vilão do primeiro filme.

O garoto John, no segundo filme da franquia, pergunta ao Exterminador T-800: “Por dentro você é uma máquina, certo? Mas parece estar vivo por fora”.

O Exterminador responde: Sou um organismo cibernético. Tecidos vivos sobre um endoesqueleto de aço.

Enquanto o Robocop (veremos adiante) é um exoesqueleto sobre tecidos vivos, o Exterminador é o inverso.



Figura 08 - O Exterminador do Futuro 2. John toca o rosto do Exterminador T-800

Em Exterminador do Futuro 2, há uma fala de Sarah Connor, olhando como seu filho, John, se relaciona com o Exterminador que havia tentado matá-la durante todo o filme anterior, que deixa claro como essa relação vai se alterando durante a franquia:

“Ao observar John com a máquina, tudo ficou claro de repente. O Exterminador nunca iria parar. Ele nunca o deixaria. E ele nunca o machucaria. Nunca gritaria ou ficaria bêbado e bateria nele. Ou diria que está ocupado para passar um tempo com ele. Ele sempre estaria lá. Ele morreria para protegê-lo. De todos os possíveis pais que vieram e foram embora, essa coisa, essa máquina, foi a única que valia a pena. Em um mundo insensato, era a escolha mais sã” (Sarah Connor, O Exterminador do Futuro 2, 1:15:42).

O Exterminador era uma máquina de infiltração que foi reprogramada para proteger John Connor no passado.

Apesar de poderoso, O Exterminador T-800 teme o modelo mais atualizado, o T-100, que aparece como um novo vilão mais poderoso e mais tecnológico.

É uma batalha de atualizações:

Esse novo modelo pode imitar qualquer coisa que tocar (o T-1000 consegue simular qualquer coisa de seu tamanho. Não pode assumir formas complexas, como armas, bombas, etc. Mas pode ter a forma de metais sólidos e seres humanos, imitando também a voz), o que mais uma vez promove a ideia de que as máquinas são especialmente problemáticas quando conseguem fingir, dissimular, enganar ou sair do controle.

Frequentemente, a resposta da franquia do Exterminador do Futuro para esse dilema humano-máquina se dá através do “sacrifício humanista”, ou seja, a capacidade de sacrifício pela “humanidade” é o que nos faz humanos: O Exterminador se sacrifica pela humanidade. A máquina é humanizada. Há uma redenção catártica recorrente do Exterminador que no primeiro filme era o grande vilão e que passa a ser nosso salvador quase-tão-humano.

Nos dois trechos a seguir, as palavras proferidas por Sarah Connor, que é uma dos protagonistas, parecem apontar primeiro para um lugar experimental de não-saber sobre destino e humanidade, e ao final, para um aprendizado que os humanos podem ter a partir de alguns devires de máquinas.

1: “O futuro, sempre tão claro pra mim, se tornou uma estrada escura à noite. Agora estávamos em um território desconhecido, refazendo a história conforme seguíamos em frente”. (Sarah Connor, O Exterminador do Futuro 2 (1991). 1:30:18).

2: “O futuro desconhecido se desenrola à nossa frente. Pela primeira vez, eu o encaro com esperança. Porque, se uma máquina, um Exterminador, pode aprender o valor da vida humana, talvez nós também possamos”. (Sarah Connor, O Exterminador do Futuro 2, 1991. 2:12:38).

O Exterminador do Futuro: Gênesis (2015) é o 5º filme da franquia e começa com o discurso no melhor estilo saudosista do “antigamente é que era bom”. Antes da guerra contra as máquinas dominarem o mundo. “Era um mundo verde, vasto e bonito. Cheio de risos e esperança no futuro. Mas é um mundo que eu nunca conheci” (palavras do personagem Kyle Reese).

Esse mundo descrito antes da guerra contra as máquinas (que aconteceria em 2007) aparece de forma romantizada quase como se fosse um “paraíso perdido”, uma utopia a ser recuperada.

O narrador do filme conta que a Inteligência Artificial usou nossas próprias bombas contra nós:

3 bilhões de pessoas morreram no holocausto nuclear. Os sobreviventes chamaram esse dia de “Dia do julgamento final”. As pessoas viviam como ratos nas sombras, escondidas, passando fome. Ou pior: Capturadas e colocadas em campos de extermínio (Kyle Reese, O Exterminador do Futuro: Gênesis, 2015).



Figura 09. O Exterminador do Futuro: Gênesis (2015). 0:03:12 - Humanos como produtos no regime totalitário das máquinas após o holocausto nuclear.

De imediato pode-se ver a oposição entre humanos e máquinas e suas posições de poder, além das referências ao holocausto em um tipo de dominação sob um regime nazi-fascista das máquinas. Porém o personagem-narrador Kyle Reese revela: “O pior eram as unidades de infiltração que se passavam por humanos. Nós os chamávamos de exterminadores”.

Perceba: As máquinas destruíram quase toda a humanidade, estabeleceram um regime totalitarista de dominação aos humanos que restaram (nada que os seres humanos já não tenham feito ao longo da história), mas, a pior coisa, é tentar se passar por um humano! Esses são os perigosos na visão antropocêntrica do personagem.

Reese voltou no tempo para salvar Sarah, como no primeiro filme e não acredita em algum tipo de redenção das máquinas. E é daí que surge uma dinâmica interessante, pois Sarah não precisa ser salva por ele e parece ser mais habilidosa militarmente que ele.

Sarah explica que teve sua vida salva quando era criança por Papi, nome do antigo Exterminador T-800, ícone da franquia, e que não precisaria ser salva por Kyle.

Assim os sentidos começam a se inverter. A relação de Sarah com a máquina que seria programada para matá-la se mostra como uma relação afetiva como a de pai e filha: “Escuta aqui, Reese, tudo muda. O ano de 1984 para o qual o John mandou você não existe mais” (Sarah Connor, O Exterminador do Futuro: Gênese, 2015).

O Exterminador agora tem empatia, um nome, uma família e até senso de humor. Sarah o ensinou a sorrir.



Figura 10. O Exterminador do Futuro: Gênese (2015). 0:31:23 - O sorriso de Papi.

Segue uma sequência de diálogo que acontece entre Sarah, Kyle e Papi que revela o que está em jogo na relação/distinção entre humanos e máquinas em O Exterminador do Futuro: Gênese (2015):

Sarah: “Estou ensinando ele a parecer com um de nós. Precisa de ajustes”.

Kyle: “Mas é um exterminador. Só parece com um de nós para nos matar”.

Sarah: “O Papi não mata ninguém”.

Kyle: “Está velho. Eu nunca vi um exterminador velho”.

Sarah: “A pele que eles usam em ciborgues é um tecido humano normal. Ela envelhece”.

Papi: “Estou velho, não obsoleto”.

Sarah: “Acho que magoou os sentimentos dele”.

Kyle: “Essa coisa aí não tem sentimentos”.

Sarah: “Ele salvou minha vida quando eu tinha 9 anos e agora é a única razão para eu estar viva”.



Figura 11. O Exterminador do Futuro: Gênese (2015). 0:55:28 - O Exterminador T800 (Papi) salvando a vida de Sarah ainda criança.

Há um diálogo que segue na mesma linha quando Sarah fala com John, seu filho do futuro:

Sarah: “Ele disse que nunca deixaria ninguém me machucar. Ele é a única pessoa que sempre esteve perto de mim”.

Jhon: “Só que ele não é uma pessoa. Ele é uma coisa com forma humana que foi programada, projetada para ganhar a sua confiança”.

Sarah: “Se ele me quisesse morta eu já estaria morta”.

John: “Isso é o que eles fazem: Eles se infiltram, se aproximam. O seu Papi pode ter diretrizes programadas que nem ele sabe”.

Sarah: “Eu fui criada por uma máquina para matar ciborgues e sobreviver ao apocalipse nuclear. Acho que eu estou indo muito bem, obrigada”.

O Exterminador do futuro: Gênesis é especialmente importante porque é o único filme da franquia que tenta reimaginar o passado e achar futuros alternativos. A trama não cai em um determinismo histórico por conta do *loop* temporal e ousa pensar em uma relação outra com as máquinas. Tanto que o próprio John Connor, citado durante toda a franquia como o salvador da humanidade, o messias após o julgamento final, se torna ele próprio um ciborgue nesse filme. Aquilo que ele mais odiava e combatia. E se apresenta como mais-que-máquina, mais-que-humano, como evidenciado a seguir:

O Skynet não me atacou, Kyle, ele me mudou. Não sou máquina, Não sou humano. Sou mais. A Skynet percebeu que eu era o único motivo de perder sempre.

Fui enviado para 2014 para proteger a criação do Skynet nessa época e em menos de 24 horas ninguém vai impedir o dia do julgamento final. Estou oferecendo um futuro. Juntos. Uma família (John Connor. O Exterminador do Futuro: Gênesis, 2015. 1:08:50).



Figura 12. O Exterminador do Futuro: Gênesis (2015). 1:23:40 - John Connor. O messias mais-que-humano-mais-que-máquina.

Os protagonistas, no entanto, não aceitam fazer parte desse projeto simbiótico e iniciam uma batalha mortal contra o ex-salvador, que provoca: “Isso é tudo que as pessoas sabem fazer. Matar o que não compreendem” (John-Ciborgue, O Exterminador do Futuro: Gênesis, 2015. 1:40:43).

No entanto, apesar de não aceitar uma conciliação não-binária ou um devir híbrido, o que marca a resposta que o filme dá ao conflito humano-máquina é uma abertura de possibilidades: Formas de ser humano em um futuro em aberto, mesmo para uma máquina. O que tornaria alguém humano seria não aceitar o destino/determinismo; o desejo de mudança e de revolução, desde que, ainda seguindo uma ordem social humanista-liberal fundamentada por critérios mínimos como ter nome, família e altruísmo, como evidenciado a seguir:

Skynet: “Isso é inútil, eu sou inevitável. Minha existência é inevitável. Por que não podem aceitar isso?”

Kyle: “Porque somos humanos”.

E mais uma vez a resolução clássica da franquia: Papi (o ex-terminador) se sacrifica para deter John-Ciborgue e salvar Sarah e a humanidade, mas no final aparece dizendo que não morreu, mas pelo contrário, foi atualizado.

Sarah diz que seu destino não está traçado e que pode escolher seu futuro, fazendo a mesma escolha a qual estava predestinada, que é um relacionamento amoroso com Kyle Reese.

### Tragédia ou farsa?

Para Kyle Reese, profundamente humanista-essencialista, parece um grande avanço aceitar que é possível haver alguma máquina quase-humana como parte de sua “família diversa” (seu sogro, Papi), e termina o filme com palavras de esperança: “A Skynet tinha acabado. E agora um caminho tornou-se muitos, mas as dúvidas permanecem. Procuraremos pelas respostas juntos, mas de uma coisa sabemos com certeza: O futuro não está traçado” (Kyle Reese. O Exterminador do Futuro: Gênese, 2015).

### 3.3. ROBOCOP

A franquia de filmes “RoboCop” é composta por 4 filmes, sendo “Robocop” (1987), “Robocop 2” (1990), “Robocop 3” (1993) e “Robocop” (2014) - um *remake* (ou um *reboot*). Todos os filmes são obras de ficção científica que exploram temas como a consciência humana, identidade, a relação entre humano e máquina, e a moralidade da aplicação da lei em um contexto corporativo. A trilogia original arrecadou, junta, cerca de 146 milhões de dólares em bilheteria nos cinemas dos Estados Unidos. Já o Remake, apesar de duramente criticado pelo público e pela crítica especializada, faturou cerca de 242 milhões de dólares a partir de um investimento de cerca de 100 milhões de dólares.

Ao longo dos anos, a saga RoboCop tem explorado a interação entre humanidade, tecnologia e corporativismo, com cada filme abordando o tema de maneiras ligeiramente diferentes. O primeiro filme, especialmente, é conhecido por seu estilo violento e satírico, bem como por suas críticas sociais à cultura corporativa e à privatização não só da polícia, mas da cidade de Detroit, que se tornaria “Delta City”, uma suposta “utopia corporativa”.

No início do primeiro filme, somos apresentados a Omni Corporation Products (OCP) e sua pretensão ultra capitalista pronunciada por um de seus acionistas, Dick Jones:

“Deem uma olhada nos gráficos desta companhia e verão que temos entrado em mercados tradicionalmente considerados como não produtivos. Hospitais, prisões exploração espacial. O bom negócio está onde a gente o encontra. Como vocês sabem acabamos de

fechar um contrato com a prefeitura para dirigir o departamento de polícia local.” (Dick Johnes, Robocop, 1987, 0:09:01).

A OCP faz parte de um projeto neoliberal de se apropriar de serviços básicos ou qualquer outro que se tenha entendido historicamente como não lucrativos, o que inclui a privatização da polícia e posteriormente dos sujeitos, como é o caso do Robocop, que é transformado em um produto a serviço da corporação mesmo depois de morto.

O acionista segue seu discurso:

“Precisamos de um policial 24 horas por dia. Um policial que não precise comer ou dormir. Um policial com poder de fogo superior e com reflexos para usá-lo. Apresento o futuro da força policial”.



Figura 13. Robocop (1987). 09:35 - O robô ED 209

O modelo ED 209 é apresentado como um policial para a pacificação urbana, equipado com suas duas **metralhadoras pacíficas**, e que teria como finalidade se tornar um produto militar na próxima década, após “pacificar” a cidade de Detroit.

Essa mesmo projeto de “pacificação” é abordado no remake Robocop (2014) de José Padilha, que mostra as máquinas a serviço do governo americano “pacificando” a cidade de Teerã no Irã com robôs e drones altamente letais que matam em nome do progresso promovido pelo imperialismo estadunidense.

Porém, no primeiro filme, durante a demonstração do robô, a tecnologia se volta contra o próprio capital e o ED 209 metralha um dos capitalistas em uma

simulação de prisão e desarmamento. Daí a importância posteriormente da diretiva 4 do robocop como uma atualização de segurança do Capital. A tecnologia precisa estar sob controle da empresa.

Jones revela a diretiva 4, que estava oculta no programa do Robocop:

“Qualquer tentativa de se rebelar contra a OCP resulta em disfunção total. O que é que você pensou? Que era o quê, um policial normal? Você é um produto nosso. E não podemos ter o risco de ter os nossos produtos se rebelando contra nós (Dick Jones, Robocop, 1987, 1:10:48).

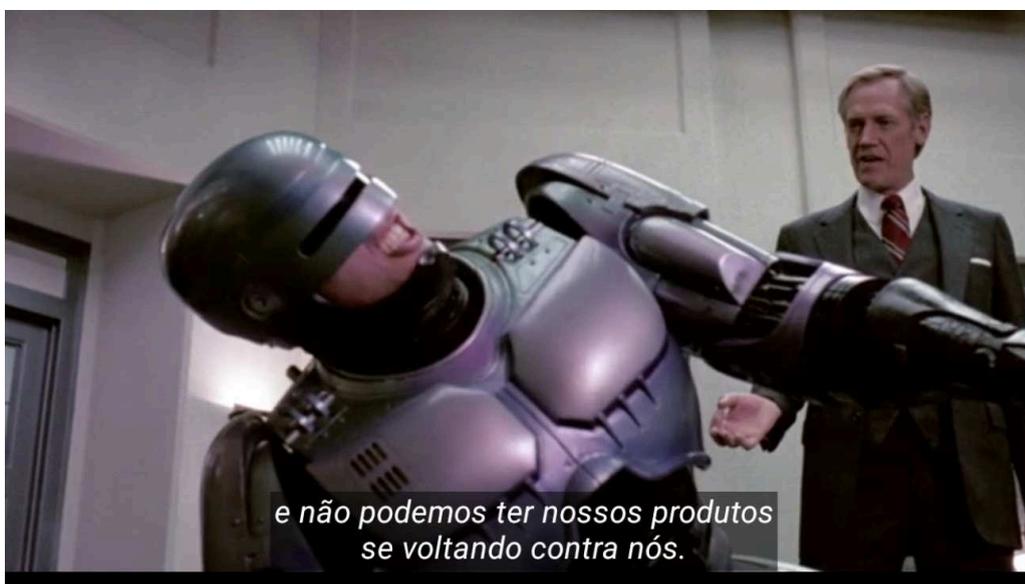


Figura 14. Robocop, 1987. 1:11:02

No entanto, o filme retrata, sob o olhar da corporação, que a falha do ED 209 foi ter matado brutalmente um acionista que estaria desarmado. O que quer dizer que seria aceito assassinar brutalmente uma pessoa armada ou uma pessoa que não fosse da corporação.

Os diretores da OCP se preocupam com essa falha simplesmente porque teriam um prejuízo de 50 milhões de dólares. Assim se inicia o plano do projeto Robocop, como medida de emergência.

É nesse contexto que o policial Alex Murphy é assassinado. Daí, por estar legalmente morto, estaria sob domínio da corporação, que o utiliza como o produto que corrigiria as falhas do robô ED 209.

O filme mostra como o corpo de Murphy é literalmente mutilado em nome da eficiência e do design e se torna, legalmente, um produto da OCP, como se pode ver na fala a seguir:

“Ele assinou um termo quando entrou para a força e está legalmente morto, podemos fazer o que quisermos com ele.” ( Robocop, 1987, 0:27:20).



Figura 15. Robocop, 1987. 0:28:50 - “Temos a combinação perfeita: Os reflexos mais rápidos possíveis hoje, memória computadorizada e a programação de uma vida de policiamento das ruas”.

Robocop é regido por 4 diretivas, que são:

1 - Servir ao público;

2 - Proteger os inocentes;

3 - Defender a Lei;

4 (secreta) - Não agir contra membros da OCP.

Robocop é uma máquina com tecidos humanos ou é um humano com implantes robóticos? Muitas vezes é possível captar diálogos que revelam esse dilema presente na constituição de Robocop, sendo uma das falas proferidas em um diálogo entre policiais quando percebem que Robocop é extremamente eficiente no treino de tiros:

“Esse cara é bom”, diz um dos policiais. “Ele não é um cara, é uma máquina”, corrige o segundo. “O que vão fazer? Substituir a gente?”.

A preocupação dos policiais é a mesma dos ludistas do século XIX ou dos roteiristas e atores de Hollywood no ano 2023: Perder o emprego. Ser substituído por máquinas.

No primeiro momento, a oposição entre a máquina (Robocop) e o humano (policiais) é estabelecida pela eficiência e frieza do Robocop em um momento no qual os policiais organizavam uma greve.

Três perspectivas de modelo de policial ideal são apresentadas: Robô vs Ciborgue vs Humano que se diferenciam da seguinte maneira:

Humano (os policiais) é até bom, mas tem medo, come, dorme, não segue ordens cegamente e faz greve (OCP, ame-a ou deixe-a);

O robô (ED 209, por exemplo) não tem olhos (a justiça é cega). Ele segue as ordens cegamente, mas é letal demais e demonstra pouca eficiência em dilemas morais e tomadas de decisão complexas.

O Ciborgue (Robocop) é construído para pegar o melhor dos dois mundos: Melhora as capacidades técnicas e eficiência enquanto limita as emoções, memórias, necessidades básicas e direitos trabalhistas.

A relação humano-máquina em Robocop é de objetificação e dominação. A máquina serve ao lucro e ao Capital. É programada para isso sem nunca reagir ou exigir nada; e no momento que não é mais útil ou quando se torna uma ameaça, é descartada ou eliminada, afinal, ela é menos-que-humano. Apenas um objeto. Apenas uma ferramenta da corporação.

Essa servidão da máquina à corporação também pode ser vista nas demais franquias analisadas. Se em Robocop temos a OCP, em Blade Runner temos a Tyrell Corporation, no Exterminador do Futuro, a Cyberdyne e em Matrix, a Metacortex.

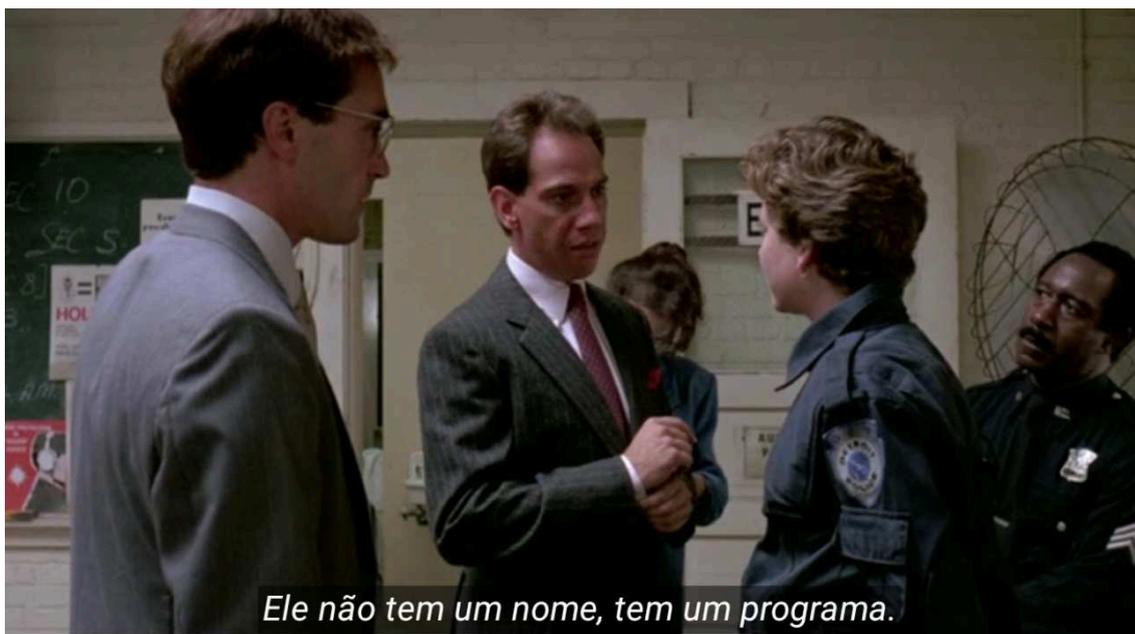


Figura 16. Robocop. 19870, :49:03 - “Ele não tem nome, tem um programa. Ele é um produto. Está claro?”

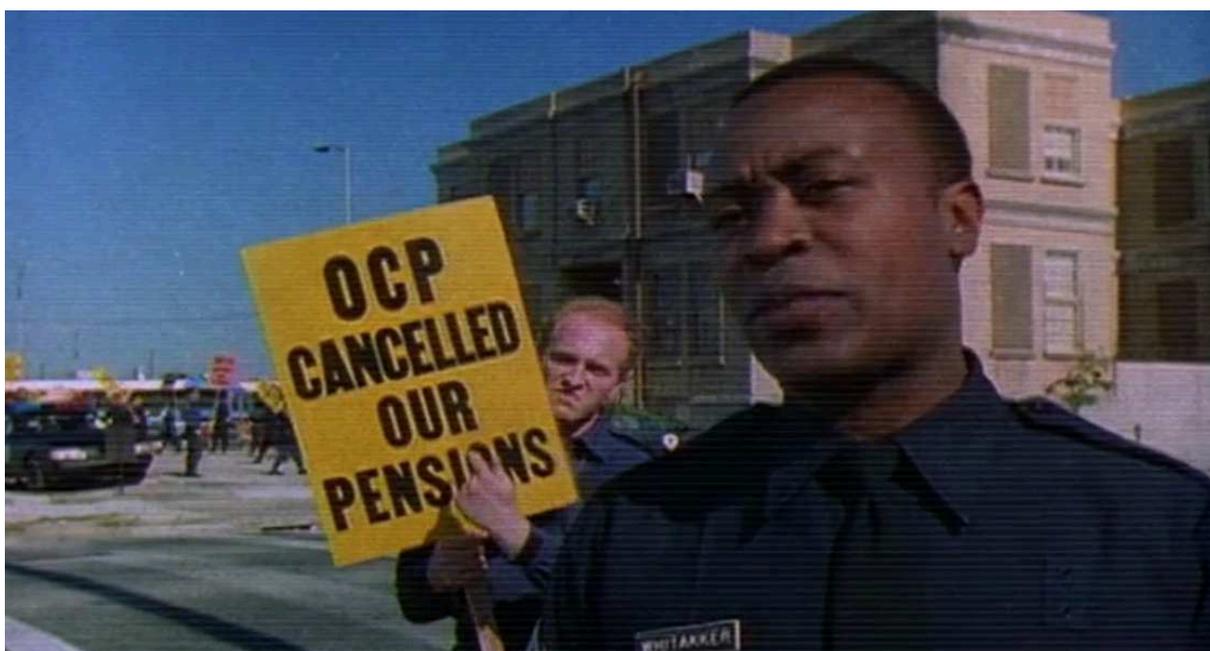


Figura 17. Robocop 2, 1990, 0:03:07 - “Só Deus sabe por quê, mas eles querem essa greve”, diz policial

Em Robocop 2 (e posteriormente em Robocop 3), a direção faz questão de associar o projeto neoliberal à estética fascista.



Figura 18. Robocop 2, 1990, 0:03:21 - Símbolo nazista enquanto mostra moradores de rua. Acima do símbolo há “The Mercury” e abaixo há “The Wall Street Journal”. Ao lado tem escrito “Pull” (puxe) com uma espécie de alavanca. Na parte superior direita aparece “Detroit District”.

No primeiro filme a resposta sobre o dilema humano-máquina de Robocop é dada através da identidade, quando Robocop afirma ao final que é Murphy, mas ainda fica ainda uma pergunta: ele sempre foi Murphy (seria uma resposta permeada por um essencialismo humanista) ou a máquina se tornou Murphy? Seria um devir-ciborgue, um devir-Murphy, uma identidade fluida que se constrói através da experiência, ou o *ghost in the shell*.

No segundo filme, ser ou não Murphy (isto é, ser ou não humano) passa principalmente por uma decisão judicial, assim como nos é deixado de pista no primeiro filme, quando se fala que Murphy está legalmente morto, e Robocop seria uma máquina construída à base de tecidos humanos para ser meramente um produto da OCP. Nesse sentido, a resposta que o filme dá à questão do que é humano passa por uma decisão biopolítica, jurídica e comercial. Estar vivo, ser humano, são decisões estratégicas do Estado e do Capital.

O terceiro filme dá essa resposta de forma mais sutil. Em um momento no qual a polícia está sendo violenta durante um processo de despejo que visa desabrigar uma comunidade inteira em detrimento do lucro, para privatizar a cidade,

Robocop se coloca a favor do grupo oprimido contra a polícia, sendo no final vitorioso graças a uma rede de pessoas. Nesse momento, Murphy é, com o Outro, com uma comunidade em rede.

Há uma disputa judicial para decidir se Robocop é Murphy, isto é, uma pessoa com uma história, com direitos ou se é um robô, uma propriedade privada da OCP a serviço da polícia de Detroit. Isto é, a discussão não é fundamentalmente sobre uma essência humana baseada em um humanismo renascentista, mas ser um humano ou não é retratada como uma discussão principalmente judicial.

No segundo filme, a OCP investe no projeto Robocop 2, com a intenção de produzir ciborgues em uma escala maior. Tentam fazer uma atualização do projeto Robocop, porém, todos os experimentos falham.

Nesse momento do segundo filme da franquia é dito ao “velho” (diretor executivo da OCP) que todos os protótipos enlouquecem durante os experimentos: “Robôs com problemas emocionais”, diz “o velho”, com certo ar de indignação. Porém é prontamente corrigido: “Robôs não, ciborgues”.

É explicado que o problema é a utilização do tecido humano vivo, e não da máquina.

A psicóloga diz:

“Policiais talvez não sejam nossos melhores candidatos. Eles são um pessoal físico. São machões, orgulhosos do corpo. Privados disso, não é de admirar que se tornem suicidas” (Robocop 2, 1990, 0:24:42).

Segundo ela, o que pode explicar o sucesso do primeiro Robocop é o seu perfil psicológico: “Primeiro da sua turma, católico devoto, homem de família. Tudo no seu perfil indica um feroz senso de dever. Foi isso que, provavelmente, o manteve vivo” (Robocop 2, 1990, 0:24:56).

Esses atributos relacionados ao senso forte de dever revela outra camada da quebra de barreiras entre humanos e máquinas em Robocop: As pessoas têm uma “programação”. Mesmo antes das diretivas implantadas pela OCP, Murphy já tinha suas diretivas socialmente implantadas e que eram compatíveis com as da máquina através de seu forte senso de dever forjado pela escola, pela religião e pela família.

Em dado momento de Robocop 2, podemos ver mais claramente a máquina antropológica em ação, quando um funcionário da OCP diz ao Robocop (sem capacete): “A OCP o define como uma máquina que utiliza um pouco de tecido vivo. Você compreende isso?”. Em seguida, pergunta: “Então você se considera um humano?” e Robocop pensa e não responde a pergunta (mas dá a entender que sim).

Nesse momento, a ex-esposa de Murphy está processando a OCP, pois seu marido estaria vivo.

O funcionário continua: “Você acha que poderia ser um marido para ela? O que pode oferecer a ela? Companhia? Amor? O amor de um homem?”.

A resposta de Robocop, após pensar, é apenas apenas um “não”, decepcionado.

A Máquina antropológica-capitalista de Turing-Voight-Kampff prossegue enquanto Robocop e o funcionário são filmados para documentação judicial:

Agente da OCP: “Você é Alex Murphy?”

Robocop: “Não.”

Agente da OCP: “Você é um humano?”

Robocop: “Não.”

Agente da OCP: “Você é apenas uma máquina.”

Robocop: “Eu sou uma máquina.”

Agente da OCP: “Nada mais.”

Robocop: “Nada mais.”

No plano da direita fica Robocop e no da esquerda ficam os agentes humanos. Fecham-se duas grades entre a máquina e a humana.



Figura 19 - Robocop 2, 1990. 0:18:56 - Separação judicial entre humanos e máquinas.

A esposa pergunta se Robocop é Alex Murphy: “não importa o que fizeram com você...” e a resposta do Robocop/Murphy é “Me toque”. Após tocar no rosto do Robocop, ela diz “É frio”. A relação de oposição entre vivo e morto, orgânico e inorgânico, humano e máquina são arbitrárias e estabelecidas juridicamente para favorecer uma megacorporação.

Em um ambiente ultracapitalista neoliberal, Alex Murphy (RoboCop) é literalmente transformado em um produto de uma megacorporação. Ele é despojado de sua humanidade e refeito como uma máquina de aplicação da lei. Há uma desumanização para que seja tratado como mero recurso: “Um policial 24 horas por dia. Um policial que não precise comer ou dormir. Um policial com poder de fogo superior e com reflexos para usá-lo” (Robocop, 1987, 0:09:35).

No fim, a resposta do Robocop é superar o humano através da máquina ou se tornar um humano apesar da máquina? Robocop se humaniza quando diz, na última cena do primeiro filme, que seu nome é Murphy? Esta franquia não responde essas questões nos próximos filmes, mas o que é certo é que independente de Robocop sempre ter sido Murphy ou de ter se tornado Murphy ao longo de sua jornada, sua resolução é achar brechas para ser aquilo que é possível ser, indo além das barreiras “naturalizantes” do realismo humanista.

Uma possível interpretação é que em Robocop não há essencialismo humanista, visto que todo o conflito do filme gira em torno da discussão jurídica (legalmente morto) e corporativa (produto).

Isto é. Robocop é “apenas um produto” porque convém. É uma biopolítica da máquina antropológica-neoliberal a serviço do Capital.

### 3.4. MATRIX

A trajetória de *The Matrix* (no Brasil, Matrix) teve início com o filme homônimo, escrito e dirigido por Lana e Lilly Wachowski - que até então assinavam como Larry e Andy Wachowski, ou simplesmente “The Wachowski Brothers”.

O filme estreou nos cinemas dos Estados Unidos no dia 31 de março de 1999, sendo aclamado pela crítica especializada e pelo público, se tornou um sucesso imediato da “cultura pop” e de bilheteria, atingindo uma arrecadação de mais de 460 milhões de dólares, a partir de um orçamento estimado de 63 milhões de dólares. Esse sucesso econômico consolidou sua posição como o filme de maior receita lançado pela Warner Bros. no ano de 1999, além de se classificar como a quarta maior bilheteria do mesmo ano - atrás de Star Wars Episódio 1: A Ameaça Fantasma; O Sexto Sentido, e Toy Story 2 (respectivamente).

Matrix ganhou destaque especial, se tornando um ícone estético e cultural que alcançou mais reconhecimento e prestígio ao se tornar uma obra laureada durante a 72ª cerimônia do Oscar, na qual foi vencedora em todas as quatro categorias para as quais foi indicada. As categorias vitoriosas foram as seguintes: Melhores Efeitos Visuais, Melhor Edição, Melhor Som e Melhor Edição de Som. Esse notável desempenho financeiro e o reconhecimento em premiações importantes como o Oscar, reforçam a sua relevância e popularidade no contexto da indústria cinematográfica e evidenciam seu impacto significativo não só para o cinema, mas para o gênero de ficção científica como um todo e para o imaginário social.

Ao longo dos anos, a saga "Matrix" tem explorado a complexa interação entre humanidade e tecnologia, apresentando um futuro distópico onde a humanidade está aprisionada em uma realidade simulada (um regime autocrático das máquinas), conhecida como Matrix. O primeiro filme é notável por introduzir conceitos filosóficos e espirituais, combinados com sequências de ação inovadoras e efeitos visuais revolucionários. A história segue Neo, interpretado por Keanu Reeves, que é

despertado para a verdadeira natureza da Matrix e se junta a um grupo de rebeldes na luta contra as máquinas.

As sequências expandem o universo e a mitologia, explorando a natureza da realidade, o conceito de escolha e as consequências das ações humanas no “mundo real” e na Matrix. A franquia também é conhecida por suas influências variadas, desde filosofia e religião até literatura e cyberpunk.

Os rumores sobre a identidade de gênero de Lana Wachowski circularam após o lançamento de "Matrix Reloaded" em 2003. Ela se declarou mulher trans em 2010, e Lilly fez o mesmo em 2016. Antes de suas declarações públicas, muitos especulavam sobre possíveis referências e simbolismos transgêneros nos filmes.

Já após toda uma apropriação machista e misógina (e fascista) da alegoria do despertar através da pílula vermelha, principalmente a partir da influência do movimento chamado de red pill, surge uma oportunidade de estabelecer um discurso mais evidente sobre a franquia com o quarto filme, “Matrix Resurrections” (2022).



Figura 20. Print da rede social twitter. Acessado em julho de 2023.

[https://twitter.com/lilly\\_wachowski/status/1262104754496339968](https://twitter.com/lilly_wachowski/status/1262104754496339968)

Apesar de *Matrix* ser comumente relacionado com a alegoria da caverna de Platão, esse tipo de questionamento sobre a “verdadeira” realidade e sobre distinguir a realidade de uma simulação (ou simulacro) é bastante antigo, e passa por diversos contextos e interesses, tais como o teste de Turing, ceticismo metodológico,

criticismo, ilusão de Maya, entre outros, sendo “o mito da Matrix” uma atualização moderna recontada pelas tecnologias cinematográficas.

Na abertura dos filmes os códigos verdes (amarelos em alguns momentos específicos) “caem” sob uma tela preta de monitor, formando uma das características estéticas mais marcantes da franquia.

Por mais que esses códigos frequentemente sejam associados e vinculados a zeros e uns (código binário dos computadores), há de fato, ao longo dos filmes, uma grande diversidade de símbolos e de sentidos.

O próprio nome social do protagonista, “Neo”, traz muitas possibilidades de sentidos, sendo anagrama de “one” (um em inglês), que além da ligação com toda essa lógica binária (zeros e uns) já descrita, também tem relação com a expressão “chosen one” (o escolhido) que é frequentemente repetida durante o filme. Também é anagrama de “eon”, além de palavras com a mesma pronúncia de “Neo”, como “new” (novo), “niil” ou “nihil” (nada).

Uma forte influência que aparece literalmente no filme é a obra de Jean Baudrillard “Simulacros e Simulação”:

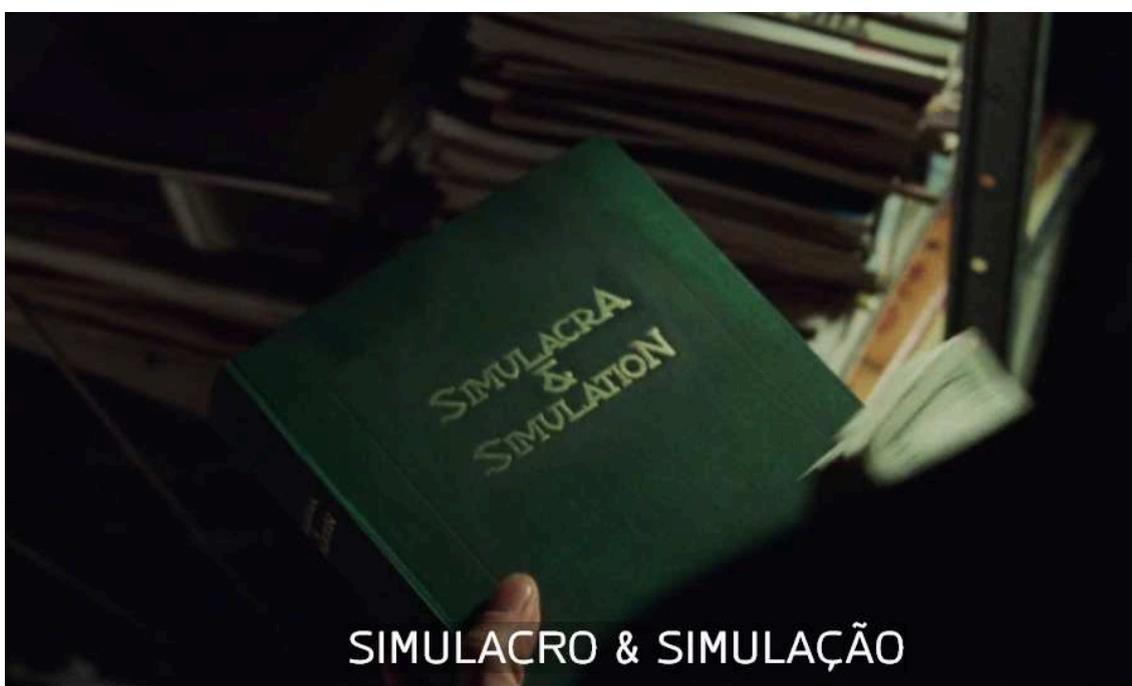


Figura 21. 0:08:27 - Matrix (1999).

Matrix é um simulacro, uma cópia sem original, que não pode ser diferenciado de algo mais “real” (BAUDRILLARD, 1991).

Apesar da homenagem direta e visual à influência de Baudrillard sobre o filme, é relevante notar que o próprio Baudrillard, ao ser questionado sobre a adaptação de suas ideias em "Matrix", afirmou que o filme não captou completamente o que ele quis dizer sobre simulacros e simulação. Ele argumentou que "Matrix" é uma simplificação de suas teorias, e que enquanto o filme sugere a existência de uma "realidade" para a qual as pessoas podem acordar, sua teoria sugere que a distinção entre realidade e simulação é cada vez mais indistinta. Baudrillard, entretanto, talvez tenha simplificado a interpretação do filme, afinal, um produto da indústria cultural/cinematográfica que investe em um segmento de entretenimento não consegue ter a profundidade de um tratado de sociologia/filosofia e nem pretende esgotar os sentidos. Além disso, através de um olhar mais atento e acompanhando a franquia, é possível identificar reflexões bastante profundas sobre o que é a realidade, tanto na visão de diferentes máquinas (desde a visão misantrópica e evolucionista do agente Smith, à concepção conciliadora da Oráculo) como na visão de diferentes humanos (desde uma visão utilitarista, individualista e egoísta de Cypher, ou humanista de Morpheus da trilogia inicial, até a visão plural e inclusiva de Bugs no quarto filme).

Um bom exemplo da reflexão sobre o que é a realidade é apresentada no diálogo entre Neo e Morpheus no primeiro filme, como mostrado a seguir em um diálogo entre Neo e Morpheus no primeiro filme, de 1999:

Neo: "Isto não é real?"

Morpheus: "O que é 'real'? Como se define 'real'?" "Se você se refere ao que pode sentir, cheirar, provar e ver, então 'real' são simplesmente sinais elétricos interpretados pelo cérebro". (Matrix, 1999. 0:40:15).

O primeiro filme é, certamente, o mais "binarista" de toda a franquia e parece estabelecer dualidades rígidas como vigília/sono, realidade/simulação, cidadão/terrorista, humano/máquina, pílula azul/vermelha, sim/não, destino/livre-arbítrio.

Estas dualidades vão fazendo o protagonista, Neo, ter que escolher (ou achar que está escolhendo) sempre entre duas únicas opções possíveis e antagônicas, dentro de uma lógica aristotélica clássica do terceiro excluído (uma afirmação é

verdadeira ou falsa, não podendo ser ambas as coisas ao mesmo tempo e também não podendo ser nenhuma das duas, ou seja: Não há uma terceira opção, uma posição intermediária ou possibilidade de ausência), de tal modo que é forçado a se estabelecer como sujeito a partir dessas “escolhas” que tem. Daí toda a relação com a ideia central da prisão ser um computador, que opera através de uma lógica binária de zeros e uns, presente até mesmo no número do apartamento do protagonista: 101.

O próprio protagonista, já carrega essa dualidade desde o início do filme, seja pela dualidade entre seu nome oficial (Sr. Thomas Anderson) e seu nome social (Neo), ou através da vida dupla que leva (“Cidadão de bem” e Hacker), o que é bem exemplificado pelo seu principal opositor (e oposto), o Agente Smith:

Parece que tem levado uma vida dupla. Em uma vida, você é Thomas A. Anderson... Programador de uma respeitável empresa de software. Você é registrado no seguro social, paga seus impostos e você ajuda a sua senhoria a levar o lixo para fora. A outra vida é dentro de computadores... Onde é um hacker conhecido como Neo e é culpado de quase todos os crimes por computador previstos na legislação. (Matrix, 1999, 0:17:50).

Nesse mesmo trecho fica também evidente o que faz de alguém um humano desejável na Matrix: Precisa ter um sobrenome, um emprego, documentos, pagar impostos e ser “útil”/prestativo, ter empatia.

Há uma relação possível na produção de sentidos entre o sistema Matrix e o sistema capitalista-fascista, assim como visto em Robocop: Os indivíduos estão "conectados" desde o nascimento, alimentando o sistema com sua energia e trabalho, explorados muitas vezes inconscientes das estruturas de poder que os controlam. Assim como o capitalismo pode ser percebido como um sistema que aliena os trabalhadores do seu trabalho, a Matrix mantém os humanos assim, impedidos de ver além da ideologia. Daí a batalha contra as máquinas que nos dominam tem, nessa interpretação, um aspecto de perceber a ideologia para fazer a revolução.

Frequentemente os humanos são referidos como pilhas, uma vez que todos nascidos na Matrix são literalmente cultivados como fonte de alimentação das máquinas, que precisam manter os humanos sob um regime de controle e exploração (Matrix).



Figura 22. Matrix (1999) 0:43:38 - Morpheus: “O que é Matrix? É controle. Matrix é um mundo dos sonhos gerado por computador, feito para nos controlar. Para transformar o ser humano nisto” (uma pilha de energia).

Matrix oferece uma lente através da qual podemos examinar as nuances de um sistema baseado na exploração e suas implicações na autonomia, percepção e realidade humana. Através de uma grande diversidade de simbolismo, a franquia convida o público a questionar a natureza da realidade, a estrutura de poder e a própria natureza da liberdade em um mundo no qual não apenas os humanos são submetidos a um regime de dominação pelas máquinas, como também são fabricados/cultivados para esse fim. Um “fordismo Cyberpunk”.



Figura 23. Matrix (1999). 0:42:49 - Produção de humanos no fordismo cyberpunk.

Interessante nessa relação entre humanos e máquinas na franquia é que os humanos nascidos nesse regime-máquina, mesmo os protagonistas, são literalmente ciborgues-produtos da máquina produzidos para serem explorados, de modo que são cultivados como fonte de energia para a manutenção e retroalimentação do regime-Matrix. Mas não há consenso entre as máquinas sobre o modelo do regime.

Há máquinas de todos os tipos, desde programas como O Arquiteto, que é o projetista da Matrix dos 3 primeiros filmes e quer manter a ordem do regime-Matrix tal como foi projetada, a Oráculo, que é a principal máquina ajudante da resistência humana, o Agente Smith, que é um programa-agente-fascista que se auto-multiplica a fim de exterminar os humanos, entre outros.



Figura 24 - Matrix, 1999. 0:19:56 - “Não vai me assustar com essa coisa nazista. Conheço meus direitos. Quero meu telefonema”

Após os acontecimentos do terceiro filme (Matrix Revolutions, 2003), há uma guerra entre as máquinas, o que indica uma disputa sobre a variedade de possibilidades de regime da Matrix. Antes havia uma disputa entre 4 possibilidades: A possibilidade da resistência humana destruir a Matrix para libertar os humanos da dominação das máquinas; a possibilidade da Matrix da Oráculo, que gostaria da conciliação entre humanos e máquinas através de um regime baseado nas emoções e empatia humanas. A possibilidade que já era dominante, do regime do Arquiteto, que prezava por um sistema racional, previsível, matemático-preditivo-logocêntrico, que colocava os “valores das máquinas” como auge da evolução. E a possibilidade da destruição total (tanto dos humanos quanto da Matrix) pelo agente Smith.

Porém, no quarto título da franquia Matrix Resurrections, há um novo regime, projetado pelo Analista, que se preocupa em manter a ordem de dominação da Matrix através da manipulação dos sentimentos:

“Meu antecessor amava a precisão. A Matrix dele era cheia de fatos e equações complicadas. Ele odiava a mente humana. Mas ele não conseguia entender que vocês cagam para os fatos; o que importa é a ficção. O único mundo que importa é o mundo aqui dentro. E vocês acreditam nas coisas mais bizarras. Por quê? O que valida e torna suas ficções reais? Sentimentos. (Matrix Resurrection, 20221. Frase do Analista - 1:36:17).

Há aí uma passagem de um regime cibernético baseado no cálculo e na manipulação estatística dos dados para um regime psicopolítico (tal como o nosso) que ao invés de manipular os dados e as equações como antes, encontrou mais eficiência ao manipular os sentimentos.

O filme também aborda essas dualidades em diversos momentos criticando a própria ideia de binaridade ou de ter que escolher sempre entre duas possibilidades como real/virtual, pílula vermelha/pílula azul, 1/0 e, entre homem/mulher, como na cena da escolha entre a pílula azul e a vermelha que a personagem Bugs oferece a Morpheus:

Morpheus: “Chama isso de escolha?”

Bugs: “É, eu sei, quando me ofereceram as pílulas, eu reclamei desse conceito de binaridade e falei que me recusava a aceitar essa redução simbólica da vida. E a mulher das pílulas sorriu porque não era essa a questão”.

Morpheus: “E qual é a questão?”

Bugs: “Que escolha é uma ilusão. Você já sabe o que tem que fazer”.

(Matrix Resurrections, 2022. 0:11:32. Anotações flutuantes).

Também se pode ver esse tipo de alegoria na cena em que o novo Morpheus (que já quebra a dualidade entre agente da Matrix e resistência humana por ser uma mistura dos códigos do agente Smith com o revolucionário Morpheus dos filmes anteriores) sai com roupas bastante coloridas (diferentemente do que se construiu nos filmes anteriores, predominantemente preto e branco) de um banheiro unissex:



Figura 25. Matix Resurrection, 2021, 0:31:53 - Morpheus colorido sai de banheiro unisex. “Cá estou eu, saindo de uma cabine de banheiro. Tragédia ou farsa?”

Do mesmo modo, se durante os primeiros filmes a fotografia era dominada por tons verdes (dentro da Matrix) e azul (fora da Matrix), operando uma divisão clara para os personagens e para os espectadores, ao final do terceiro filme, a personagem Sati dá mais cor ao mundo e pinta o céu com as cores do arco-íris; ela abre as possibilidades e borra as fronteiras entre “o mundo humano” e “o mundo das máquinas”, dizendo que fez isso em homenagem a Neo, que se sacrificou por isso:



Figura 26. Matrix Revolutions, 2003, 2:00:02 - Saati fez essa paisagem em homenagem a Neo (um céu com as cores do arco-íris).

No quarto filme, O Analista faz uma referência a essa cena e ironiza essa consciência-poder de quem percebe que o código (sociotécnico) do mundo pode ser refeito, porque não é “natural”:

Vocês pensam que têm todas as cartas porque podem fazer o que quiserem nesse mundo. E eu digo, à vontade. Refaçam. Sintam-se em casa. Pintem o céu com as cores do arco-íris, mas é o seguinte: O gado não vai a lugar nenhum. Ele gosta do meu mundo. Eles não querem esse sentimentalismo. Não querem liberdade nem um empoderamento. Eles querem ser controlados. Eles gozam do conforto da certeza. E pra isso vocês dois têm que estar nas duas cápsulas, sozinhos e inconscientes, assim como eles. (Matrix Resurrection, 2022. 2:14:04).

O diálogo segue:

Neo: A gente não veio aqui negociar nada.

Trinity: Não. Viemos aqui refazer o seu mundo.

Neo: Mudar umas coisinhas.

Trinity: Eu até gosto da ideia de pintar o céu com um arco-íris.

Neo: Só pra lembrar o que uma mente livre consegue fazer.

Trinity: Eu tinha até esquecido. É fácil esquecer.

Neo: Ele torna isso fácil.

Trinity: É certo que sim.

Neo: Ele devia pensar mais nisso.

Trinity: Antes de começar, decidimos passar aqui para te agradecer. Você nos deu uma coisa que nunca pensamos que teríamos.

Analista: E o que seria?

Trinity: Uma nova chance.

Além disso, no quarto filme da franquia Matrix, fica ainda mais evidente que não somente as fronteiras entre humanos e máquinas são questionadas, mas as noções de “realidade”, de “máquinas” e de “nosso lado” também são, chamando atenção para a disputa interna que há entre os diversos seres sencientes (humanos e não-humanos) para o tipo de regime que seria a Matrix e sobre o futuro do mundo fora da Matrix, como mostrado abaixo:



Figura 27. Matrix Resurrections, 2021. 1:04:45 - Dois sencientes em uma conexão afetiva sem cabos.

Neo pergunta: “Tem máquinas do nosso lado agora?”.

Bugs, personagem do quarto filme da franquia, responde: “Eles são sencientes. Um termo melhor que “máquinas”. Você mudou o que ninguém achava que dava pra mudar: o significado de “nosso lado”. Arriscaram **a vida** para tirar você de lá”.

Neo: “Mas por quê?”

Morpheus: “Nem todos querem controlar. Assim como nem todos desejam ser livres”.

Nesse quarto filme, as fronteiras e dualidades de todos os tipos são mais fortemente questionadas, e o próprio regime da Matrix é disputado também entre as máquinas, que em determinados espaços, convivem, produzem e sociabilizam com os humanos nos dois lados da fronteira.

## CONCLUSÕES

Conhecendo um pouco sobre realismo capitalista-humanista e suas modalidades de máquina antropológica para produção de ideologia no sistema capitalista-industrial-neoliberal-ocidental contemporâneo, podemos perceber suas relações de dependência com determinadas fronteiras que delimitam filosófico-juridicamente o humano do não-humano, a realidade da ficção/utopia, o natural do artificial, o sujeito, do objeto.

Uma grande promotora desses discursos essencialistas e normatizantes é a indústria cultural, com interesses no lucro e na manutenção do regime do qual é produto-produtora.

Entre os diferentes segmentos dessa indústria, o cinema aparece como expoente artístico, técnico, comercial, ideológico, capaz de produzir e reproduzir mitos antigos e modernos e construir toda uma imagética-discurso sobre (mi)temas diversos e distribuir como produtos.

Apesar de todas as contradições da indústria cinematográfica, através (e a partir) dela é possível conhecer e refletir sobre o mundo e sobre a nossa percepção sobre ele e sobre nós. Através da ficção podemos conhecer ou questionar “a realidade”, e no caso, “o humano” que é produto do humanismo renascentista essencialista que tomou a forma atual no regime neoliberal através do realismo capitalista sustentado pela máquina antropológica que define o humano (liberdade, razão, empatia, individualidade, propriedade, subjetividade, nome, família) em detrimento de tudo que não é.

E é partir dessas aberturas, rupturas, blindagens, respostas e perguntas que se estabelecem as reflexões semiológicas dos filmes selecionados através de franquias que estão profundamente enraizadas na concepção contemporânea acerca da relação humano-máquina.

É possível dizer que todas as franquias analisadas neste trabalho orbitam entre uma relação humanista tecnofóbica e uma relação que questiona as fronteiras entre realidade e simulação, entre humano e máquina. É uma posição de dualidade antagônica onde, geralmente, estabelecer as fronteiras e os papéis de cada um nesse regime, é manter a ordem e a hierarquia social.

Em determinados momentos, a noção de realismo capitalista se mistura com um realismo humanista: O ser humano é quem tem um tipo específico de empatia

(Blade Runner), é quem tem “coração” (Exterminador do Futuro), é quem tem nome (Robocop), é quem tem um corpo biológico (Matrix). E nesse sentido, algumas interseções entre humanos e máquinas são pensadas em determinados momentos das franquias através da humanização das máquinas de uma forma humanista-antropocêntrica, isto é, as máquinas, sob certas condições, alcançam o “status elevado” de humano, tal como a elevação do ciborgue Marcus Wright (Exterminador do Futuro: A salvação, 2009), que é definitivamente humanizado através de um arco de redenção ao doar seu coração ao líder da resistência humana, John Connor, em um ato de sacrifício.

Pode-se dizer que, ao longo de todas as franquias de filmes analisadas, a batalha é inicialmente dos humanos contra as máquinas, quase como uma alegoria ludista, como aparece principalmente no primeiro filme da franquia do Exterminador do futuro (1984) e no primeiro filme de Matrix (1999). Em ambas franquias os inimigos são “as máquinas” e o mal é causado por uma inteligência artificial que toma o controle e domina os seres humanos.

Em todas essas franquias, as corporações e suas tecnologias, como a Tyrell corporation (Blade Runner), Cyberdyne (O Exterminador do Futuro), OCP (Robocop), Metacortex (Matrix), priorizam o lucro em detrimento da ética, da diversidade e do bem-estar, seja dos humanos ou das máquinas. As máquinas, inicialmente criadas para servir aos interesses capitalistas, frequentemente se tornam ameaças quando não estão a serviço do regime neoliberal.

Pode-se inferir que os temas abordados têm uma forte ligação com o contexto social tecnológico atual no âmbito do realismo semiocapitalista no qual os filmes são produtos-produtores em uma indústria cultural de interesse comercial e distribuição em massa, e não é coincidência que especificamente os temas centrais desses filmes analisados tiveram um enorme aumento na virada do milênio, onde as novas tecnologias de comunicação e informação alteraram profundamente o nosso modo de ser-no-mundo e de interpretar esse mundo, com forte influência ideológica do neoliberalismo. As franquias de filmes analisadas são bastante ricas e diversas em reflexões sobre as fronteiras entre realidade e simulação, humano e máquina, vivo e morto, típicas do humanismo. Essas fronteiras nos são apresentadas em alguns momentos como naturais-humanistas, especialmente na franquia “O Exterminador do futuro”, mesmo com uma certa flexibilização para “robôs humanizados”. Há também reflexões contextuais e judiciais, como no caso de Blade Runner e

Robocop, onde as instituições têm um papel importante nessa diferenciação a fim de manter uma ordem social (Blade Runner) ou manter um produto comercial (Robocop). Essas duas franquias trazem reflexões sobre essa diferenciação, que é responsável por manter uma certa hierarquia antropocêntrica, visto que garante direitos para os humanos enquanto nega para os não-humanos, que seriam apenas produtos, máquinas, escravos, objetos.

Há portanto diferentes tipos de relação humano-máquina:

1) Relação de dominação do humano sobre a máquina, como nos filmes de Robocop e Blade Runner, onde se torna nítido que o propósito da máquina é literalmente servir a uma empresa na realização de trabalhos forçados. Aqui as máquinas são apenas instrumentos ou ferramentas que devem estar sob controle.

2) Relação de dominação da máquina sobre o humano, como aparece inicialmente nos filmes do Exterminador do futuro e Matrix. Na franquia do Exterminador do futuro, os humanos são identificados pelas máquinas como ameaças a todos os outros seres vivos e ao planeta de modo geral, que é mesma visão que o agente Smith tem em Matrix. Em Matrix essa dominação das máquinas ainda vai além, pois os humanos são produzidos/cultivados como alimento das máquinas.

3) Relação de hibridismo entre máquinas e humanos, que é apresentada de alguma forma em todas as franquias através dos ciborgues. Os Replicantes, o Robocop, o Exterminador T-800, os humanos nascidos na Matrix. Esses ciborgues estão no limite das fronteiras do que é ser humano ou máquina e desafiam os sistemas classificatórios, hora de maneira mais explícita (Blade Runner e Robocop), hora menos (Exterminador do Futuro e Matrix).

4) Relação de cooperação entre humanos e máquina, como é apresentado principalmente nos Filmes do Exterminador do Futuro e Matrix, onde podemos ver máquinas lutando ao lado dos humanos ou humanos lutando ao lado das máquinas, de acordo com suas convicções, interesses ou programações.

A franquia Matrix, entretanto, vai além e nos auxilia a questionar as fronteiras entre realidade e simulação, questionar as dualidades, as escolhas binárias e as respostas simples, questionar a própria noção do que é ser humano, afinal todos os humanos nascidos na Matrix foram fabricados pelas máquinas, isto é, há uma inversão ou uma simbiose na relação sobre quem é um produto de quem (ambos são).

Além disso, no quarto filme, *Matrix Resurrections* (2021), há uma reflexão importante sobre a variedade de seres que eram simplesmente chamados de “máquinas” e a constatação definitiva de que a Matrix está em disputa para muito além de uma divisão entre “nós e eles”, pois até mesmo a noção de “nosso lado” pôde ser repensada dentro de uma variedade e diversidade de códigos de existências dos mais variados tipos de seres sencientes e com os mais variados interesses.

Nesse sentido, com a exceção dos filmes do *Exterminador do Futuro* aqui analisados, não se trata de reinstrumentalizar ou humanizar as máquinas para rehumanizar (emancipar) os humanos, mas de questionar os diversos regimes que instrumentalizam (exploram e dominam) tanto humanos como máquinas, tal como o regime capitalista que se manifesta nos filmes através das corporações (Tyrell, OCP, Cyberdyne, Metacortex) e que frequentemente operam a partir da máquina antropro-capitalista de Turing-Voight-kampff como uma máquina de classificação compulsória para diferenciar os mais humanos dos menos-que-humanos nos mais variados contextos (gênero-racial-intelectual-libidinal-econômico-performático e afins) desde que beneficie um tipo bem específico de “humano”.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O aberto: O homem e o animal**. Civilização Brasileira, 2017.
- ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos Ideológicos de Estado: Nota sobre os Aparelhos Ideológicos de Estado**. 9ª Ed. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: Fragmentos Filosóficos**. Jorge Zahar Editor, Rio de Janeiro, 1985.
- BALLERINI, Frantjesco. **História do cinema mundial**. São Paulo: Summus Editorial, 2020.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BERARDI, Franco. **Asfixia. Capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem**. São Paulo: Ubu Editora, 2020.
- CAVALLI, V. **A linguagem cinematográfica: modelos sociais e os mitos futuristas**. Dissertação de Mestrado, Universidade do Sul de Santa Catarina, 2006.
- DELANDA, Manuel. **A new philosophy of society: assemblage theory and social complexity**. London: Continuum, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Philosophy and simulation: the emergence of synthetic reason**. London: Continuum, 2011.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema I: A imagem-movimento**. São Paulo, SP: Brasiliense, 1983.
- DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Felix. **O Anti-Édipo**. São Paulo: Editora 34, 2011.
- DOUZINAS, Costas. **Sete teses sobre os direitos humanos**. *Hendu – Revista Latino-Americana de Direitos Humanos*, [S.l.], v. 7, n. 1, ago. 2018. ISSN 2236-6334. Disponível em: <<https://periodicos.ufpa.br/index.php/hendu/article/view/6016/4840>>. Acesso em: 10 nov. 2023. doi:<http://dx.doi.org/10.18542/hendu.v7i1.6016>.
- FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?** *Autonomia Literária*; 1ª edição, 2020.
- FOLEY, D. **Marx's Theory of Money in historical perspective**. In: MOSELEY F. (Ed.) *Marx's theory of money -modern appraisals*. Londres: Palgrave Macmillan, 2005.
- FONTANILLE, J. **Semiótica do discurso**. São Paulo: Contexto, 2007.
- FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**. Martins Fontes, São paulo, 2008
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1ª ed. 15ª reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008
- GREIMAS, Algirdas Julien. **Sobre o sentido**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- HARVEY, D. **Os limites do capital**. São Paulo: Boitempo, 2013.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à Teoria Ator-Rede**. Edufba, Salvador, 2012.

LOBÃO, Elídio de Carvalho e PORTO, Arthur José Vieira.. **Evolução das Técnicas de Simulação**. Produção. Vol. 9. nº I, ABEPRO. Rio de Janeiro. 1999. p. 1.1 -22

LUCKHURST, Roger. **The science fiction**. Chichester, UK: Wiley-Blackwell, 2013.

MARX, Karl. **O Capital. Livro 3**. São Paulo: Boitempo, 2017.

MOLLO, M. L. **Credit, fictitious capital and financial crises: reviewing the antecedents of the current crisis**. In: International Colloquium, Getting out of the Current Economics Crisis in the Light of Alternative Development Paradigms , 7, Annales, Paris, 2010.

MORI, Masahiro. **The Uncanny Valley**. Publicado pela primeira vez na revista Energy, vol. 7, nº 4, pp. 33-35, 1970. Versão em inglês disponível em:  
< <http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley> >

NIETZSCHE, Friedrich. **Sobre verdade e mentira no sentido extramoral**. São Paulo: Hedra, 2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Em busca de uma outra História: imaginando o imaginário**. Revista Brasileira de História, n. 29, 1995.

SALES JÚNIOR, Ronaldo. **Diagramas, subjetividades e afetos no capitalismo semiótico: trânsitos e metamorfoses entre humanos e máquinas na ficção científica (no prelo)**.

SOARES, Fábio. **Indústria audiovisual e capitalismo contemporâneo. As tecnologias midiáticas e a captura dos processos de subjetivação: o controle no limite do tempo e da imagem**. Anais do XIV Encontro Nacional da Abrapso, 2007.

VICENTE, Paulo. **O uso de simulação como metodologia de pesquisa em ciências sociais**. Cadernos EBAPE.BR - Volume III – Número 1 – Março 2005, pp. 1-9.

ZIZEK, Slavoj. **Lacrimae rerum: ensaios sobre o cinema moderno**. São Paulo: Boitempo, 2018.

ZUBOFF, Shoshana. **A Era do Capitalismo de Vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2022.

**ANEXOS**