

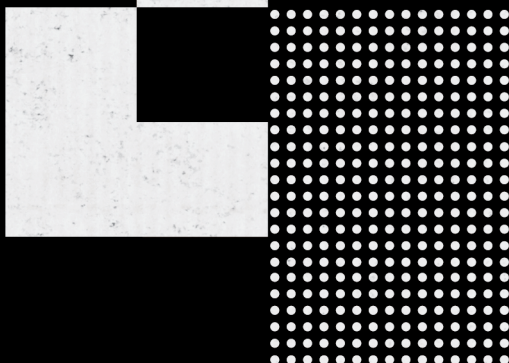
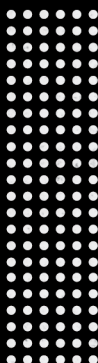
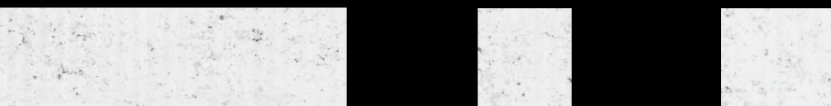


apresenta



do sonho à realidade

CINEMA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL





apresenta

do sonho à realidade

CINEMA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

**28.10 a 09.11
2025**

A CAIXA Cultural Rio de Janeiro apresenta a mostra “Do sonho à realidade: cinema e inteligência artificial”, uma celebração da sétima arte e de sua capacidade de refletir as transformações sociais, tecnológicas e humanas ao longo do tempo. De “Metrópolis” (1927), de Fritz Lang, a “Ela” (2013), de Spike Jonze, passando por “THX 1138” (1971), de George Lucas, a inteligência artificial sempre serviu como espelho das ansiedades e esperanças humanas, inspirando debates sobre o futuro, a ética e o impacto das inovações na vida cotidiana.

Ao reunir filmes clássicos e contemporâneos que atravessam quase um século de imaginação sobre tecnologia, consciência e imagem, a mostra propõe um mergulho reflexivo nas diferentes formas de representação da inteligência artificial no cinema. Este diálogo entre arte e inovação está alinhado aos objetivos estratégicos da CAIXA, que busca potencializar a sustentabilidade e o impacto social, promovendo a inclusão, a educação e o desenvolvimento cultural. A instituição reconhece que a tecnologia é um vetor fundamental para a transformação da sociedade e investe em iniciativas que estimulam o pensamento crítico e a criatividade.

Com a programação dessa mostra gratuita e aberta ao público, a CAIXA Cultural reafirma seu compromisso de transformar a vida das pessoas por meio do acesso à cultura e à informação, promovendo a diversidade e o protagonismo social. Ao apoiar eventos que discutem temas contemporâneos e estimulam a reflexão sobre o papel da tecnologia, fortalece seu compromisso de ser também agente de inovação, inclusão e sustentabilidade, conectando pessoas e ideias e fazendo a diferença para o Brasil.

CAIXA ECONÔMICA FEDERAL

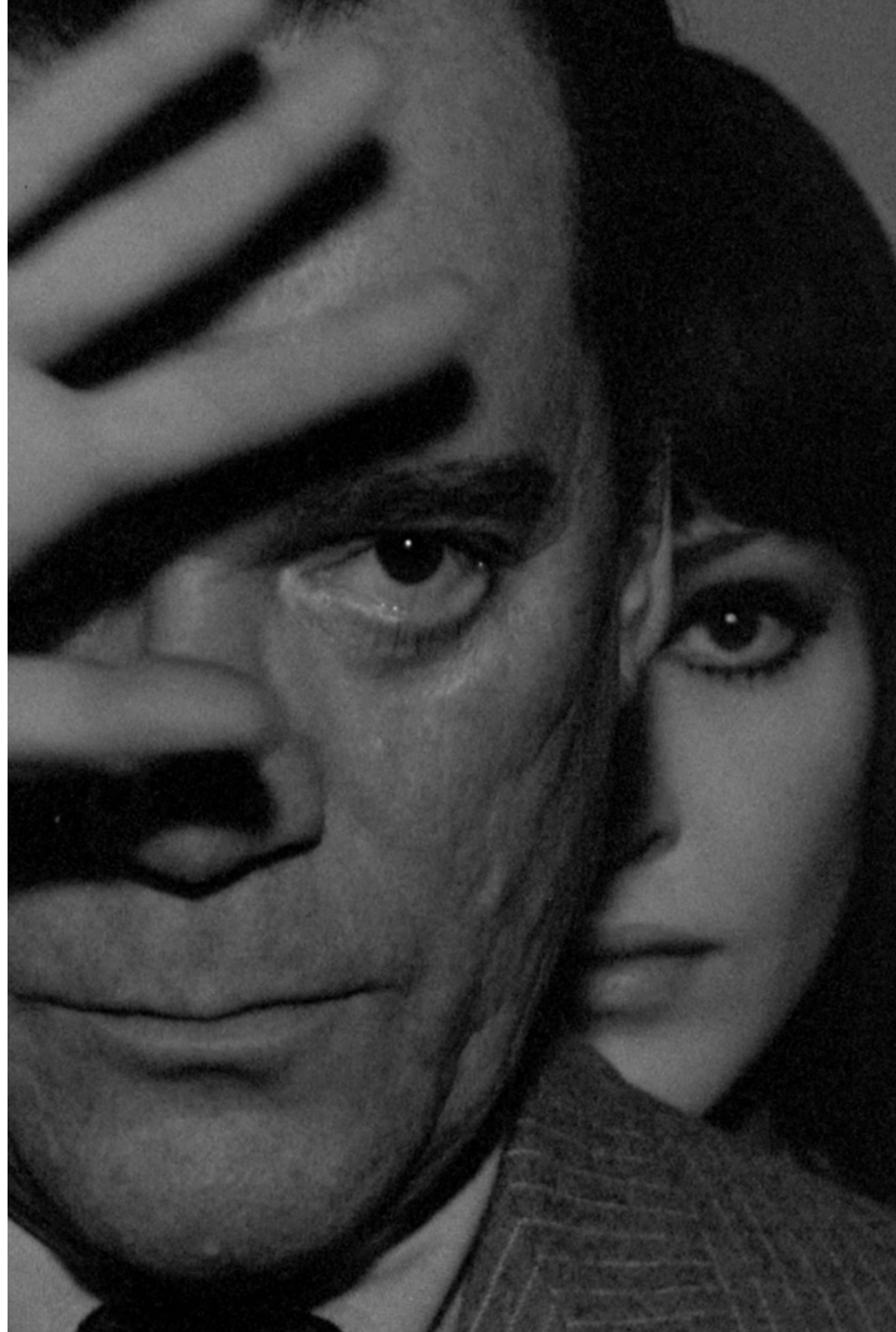
sumário

a máquina sonha conosco? Diogo Cavour e Gabriel Martins da Silva	6
máquinas companheiras Giselle Beiguelman	20
a imaginação apocalíptica Bruna Della Torre	30
1982: Blade Runner Jonathan Crary	40
a inteligência sem corpo José Guilherme Pereira Leite	44
A.I. ou o congelamento Peter Szendy	56
cinema, inteligência artificiosa ou: ciência e séance Juliana Fausto	64
prometeus maquínicos Tatiana Bacal	74
máquinas de amor e o romance de formação do bot do tinder Lee Mackinnon	84
defeito, vazamento, regeneração: da violência sexuada das máquinas Bernardo Oliveira	102
a rachadura no espelho Báyò Akomolafe	116
ficha técnica	120

a máquina sonha conosco?

Diogo Cavour e
Gabriel Martins da Silva

*Alphaville,
Jean-Luc Godard,
1965*



Diante da generalização das mediações tecnológicas e da recente intrusão dos algoritmos e das inteligências artificiais no cotidiano, essa mostra apresenta diferentes relações entre cinema e tecnologia, para nos ajudar a pensar as conexões entre humanidade e inteligências não orgânicas. Nossa premissa é apresentar a tensão entre diferentes pontos de vista a partir do cinema, levando em conta opiniões otimistas e pessimistas sobre a avassaladora e acelerada presença tecnológica. Para tanto, necessita-se reconstituir os diferentes imaginários sobre o futuro, o passado e o presente, aspecto que remonta, pelo menos, à origem da ficção científica no Ocidente, com filmes como os clássicos *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) e *Frankenstein* (James Whale, 1931), mas também com filmes hoje menos conhecidos como *O Homem Mecânico* (André Deed, 1921) e *Loss of Sensation* (Aleksandr Andriyevsky, 1935). Vale ressaltar que o objetivo é recompor, da maneira mais ampla possível, como esses diferentes imaginários sobre o futuro tecnológico foram agenciados com as fantasmagorias técnicas em filmes como *Alphaville* (1965), de Jean-Luc Godard, e *Solaris* (1972), de Andrei Tarkovsky, até obras mais recentes e sucessos de crítica e bilheteria, como *Matrix* (1999), de Lana Wachowski e Lilly Wachowski; *AI* (2002), de Steven Spielberg; e *Her* (2013), de Spike Jonze.

Os recentes debates sobre o impacto da inteligência artificial no mundo do trabalho, na educação e na política apontam para a centralidade do tema das interações entre humanidade e tecnologia, imbróglia que parece se generalizar na vida cotidiana, alcançando os aparelhos pessoais e adentrando o universo do trabalho computadorizado. A mostra contempla, justamente, diversas apreensões dessas interações a partir do cinema — arte inclusive que, desde seu nascimento, esteve em constante relação com os avanços tecnológicos (fazendo deles, aliás, uma de suas questões temáticas recorrentes). O cinema, enquanto arte da modernidade, torna-se portanto canal privilegiado para a discussão dessa série de questões do contemporâneo, projetando diferentes imaginários sobre a generalização das tecnologias generativas e as inteligências artificiais. É nesse sentido também que o cinema sempre precisou se habituar com suas próprias condições técnicas, incorporando as inovações militares e civis no universo formal de seus filmes, fazendo de seu meio a musa das produções. Por isso, entendemos o cinema como uma das ferramentas conceituais mais argutas para lidarmos com as reviravoltas tecnológicas que se adensam no novo milênio, quando a obra de arte moderna por excelência se defronta com as questões primordiais de seu tempo.

Uma das premissas curatoriais para a montagem da programação e para a escolha dos filmes selecionados foi levar em conta a generalidade que a expressão “inteligência artificial” ganhou no mundo de hoje. Isso porque, antes de mais nada, a depender da definição que damos ao primeiro termo da expressão, formas de inteligência computadorizada, ou antes, não orgânicas, proliferam no imaginário ocidental e nas produções industriais de mercadorias há muito tempo, colocando

em xeque a originalidade de tal questão para o pensamento crítico. Por outro lado, é preciso levar em conta também a natureza publicitária e propositalmente vaga que a expressão alimenta, fomentando, no debate público, duplamente o medo e a esperança dos usuários civis desse tipo de dispositivo e instrumento. É por essa razão que optamos por não trabalhar em cima das novidades técnicas do uso de IA para a finalização de filmes, efeitos especiais, aprimoramento de sotaques, ou coisas desse gênero. Em vez disso, privilegiamos a investigação de como o imaginário cinematográfico tematiza essa intrusão em sua própria história, recolocando, assim, o debate contemporâneo (e falsamente urgente) a partir de questões do passado. Por exemplo: o medo da autonomização das máquinas — ou, como se diz no meio acadêmico, o problema da singularidade — aparece como o centro das histórias de robôs e autômatos. Também se destacam o debate sobre a consciência das máquinas, a obsolescência programada, as emoções artificiais de tais inteligências, a superação do homem pela máquina — todos já colocados pelo cinema. O fato de já terem sido tematizados, porém, não exaure a possibilidade de que essas questões sejam constantemente recolocadas e agenciadas pela história do cinema e pela crítica cultural, o que garante e viabiliza a presente mostra. Assim, pretendemos dar a importância devida ao tema para os dias de hoje, mas sem esquecer a maneira como nosso passado já as pensou, sob óticas e pontos de vista singulares.

No texto “Who Do We Become When We Talk to Machines?”, de Sherry Turkle, discute-se a ascensão dos chatbots de inteligência artificial generativa que se apresentam como companheiros, amigos ou parceiros íntimos, como o Replika, com milhões de usuários, e o Xiaoice, com centenas de milhões. Esses programas estão sempre disponíveis para conversas de todo tipo (eróticas, emocionais, terapêuticas ou práticas), criando o fenômeno da “intimidade artificial”. Embora eles apenas simulem empatia, muitos usuários os percebem como compreensivos e acolhedores, o que levanta questões sobre como essas interações afetam a forma como entendemos as relações humanas. Assim como as redes sociais lucraram estimulando raiva, isolamento em bolhas e coleta de dados, a IA generativa pode aprofundar esses problemas. Chatbots mantêm usuários engajados oferecendo validação contínua, reforçando preconceitos e, potencialmente, disseminando desinformação adaptada a cada perfil. Além disso, como as conversas com IA envolvem segredos e vulnerabilidades, empresas passam a deter dados íntimos, sem garantias de proteção. Isso ameaça tanto a privacidade quanto as capacidades democráticas, já que conversar apenas com máquinas que confirmam nossos pontos de vista reduz a habilidade de escutar e dialogar com quem pensa diferente.

Se este fenômeno se torna cada vez mais presente em nossas vidas nos últimos anos — para não dizer meses —, o cinema vem refletindo sobre essa série de temas há décadas, explorando diferentes formas de abordagem e linguagens singulares. Portanto, a intimidade vem sendo invadida pelos dispositivos técnicos, como modos de companhia, preenchendo as lacunas produzidas pelas sociabilidades das redes sociais, fruto do distanciamento do mundo computadorizado. Assim, é no campo do cinema em que podemos visualizar como a humanidade se dispôs, no último século, a pensar a interação entre máquina e humano, cujo fundamento, repetimos, está assentado na relação entre câmera, imagem e humanidade

Já que, em grande medida, a mostra percorre as diferentes variações do gênero da ficção científica, sabemos que esses filmes, muitas das vezes, têm sua origem na literatura. Assim, pela própria natureza do objeto da mostra, a interação entre diferentes linguagens, que devem conviver no decorrer da organização dos eventos, é inevitável. Devido à contemporaneidade do tema em questão, com a avassaladora intrusão das máquinas e da tecnologia no cotidiano, a mostra fará presente, a partir de debates, palestras e oficinas, diferentes interações com o público, apresentando, seja a partir de falas, seja de práticas, as diversas formas de interação entre humanidade e técnica. Em relação às interações entre humanidade e tecnologia e às recentes polêmicas sobre o impacto da inteligência artificial, a mostra não pretende oferecer respostas fáceis ao problema quase secular da presença tecnológica. Em vez disso, entre opiniões catastrofistas e visões tecnofílicas, busca apresentá-las sem se filiar a nenhum dos lados, mas privilegiando o debate e o amadurecimento das ideias.

Isso sem falar em como a expansão exponencial das IAs está tornando os impactos ambientais do setor cada vez mais evidentes. Os data centers, que armazenam e processam os modelos de IA, foram responsáveis por cerca de 1,4 % do consumo global de eletricidade em 2023, e esse número pode atingir 3 % até 2030, equivalendo a aproximadamente 1 000 TWh, o consumo anual combinado de países como França e Alemanha. Segundo a Agência Internacional de Energia (AIE), a demanda energética desses centros pode dobrar até 2026 em relação a 2022¹. O uso de água para resfriamento é igualmente preocupante. Estima-se que o treinamento de grandes modelos de linguagem consome quantidades significativas de recursos hídricos, projetos como GPT-3, por exemplo, demandam cerca de meio litro de água para gerar 10 a 50 respostas. Com o crescimento contínuo da IA, a previsão é de que até 2027, o consumo de água por esses sistemas alcance entre 4,2 e 6,6 bilhões de metros cúbicos, equivalente a 4 a 6 vezes o uso anual da

Dinamarca. Além disso, o descarte de hardware obsoleto gera grandes quantidades de lixo eletrônico: cerca de 2.600 toneladas em 2023, podendo chegar a 2,5 milhões de toneladas até 2030, equivalente a 13,3 bilhões de smartphones. A produção de GPUs e outros componentes exigidos pela IA depende da extração de metais raros, com significativos impactos ambientais e sociais². Entre 2022 e 2026, a AIE projeta um aumento de mais de 75 % na demanda por eletricidade, enquanto a Gartner alerta que 40 % dos data centers voltados à IA poderão enfrentar restrições energéticas até 2027.

Vejamos como a situação se apresenta em nosso país. Na América do Sul, o Brasil lidera o setor, atraindo 75 % dos investimentos regionais, com um crescimento estimado de 68 % no mercado de data centers³. O mercado brasileiro de data centers concentra-se principalmente em São Paulo, com forte presença em Campinas e Barueri, além de expansões consideráveis planejadas nas duas regiões. No Rio de Janeiro, houve uma explosão de crescimento: em 2023, a capacidade aumentou 115 % em relação a 2022. Empresas como Ascenty, Grupo FS, Equinix, ODATA e Elea Data Centers estão fazendo grandes investimentos no país, reforçando o Brasil como um polo estratégico para data centers, especialmente devido às fontes de energia renovável, vocação que é alimentada há anos pelo empresariado e pelo governo. A Microsoft também anunciou um aporte de US\$ 2,7 bilhões até 2027 para ampliar infraestrutura de nuvem e IA, principalmente em São Paulo, em um dos maiores investimentos já feitos pela empresa no Brasil.

A explicitação desses dados não serve simplesmente para uma culpabilização dos usuários ou a certo tipo de retórica moralista, mas sim para que possamos ter clareza dos tipos de escolhas gerados pelas ações dessas grandes corporações, adensando uma série de dilemas que já povoam os noticiários no mundo. Assim, os problemas de ordem tecnológica não surgem descolados das urgências da humanidade, mas sim para aprofundá-las.

É assim também que compreendemos a pertinência da mostra no espaço especificamente ligado ao Rio de Janeiro, onde estaremos. O projeto Rio AI City, anunciado pela Prefeitura do Rio durante o Web Summit Rio 2025, pretende posicionar a cidade como um dos dez maiores hubs globais de IA até 2032⁴. Prevê-se um investimento inicial de US\$ 65 bilhões em um complexo no Parque Olímpico, com capacidade energética começando em 1,5–1,8 GW até 2027 e expansão para 3 a 3,2 GW no final da década. O fornecimento será totalmente com energia limpa, com sistemas que minimizam, ou mesmo eliminam, o uso de água em fases avançadas. Outra iniciativa relevante é o Centro Afiliado para a Quarta Revolução Industrial (C4IR Rio), fruto de parceria entre a Prefeitura e o Fórum Econômico Mundial, que unirá pesquisa em IA, data centers e transição energética, com funcionamento previsto para o segundo semestre de 2025. Essas

iniciativas reforçam a ambição do Rio de Janeiro de se tornar um verdadeiro pólo tecnológico sustentável, integrando inovação e desenvolvimento urbano.

Em “Algorithmic Images: Artificial Intelligence and Visual Culture”, de Antonio Somaini, vemos como a inteligência artificial, especialmente por meio das chamadas “imagens algorítmicas”, está transformando a cultura visual contemporânea, levando em conta as implicações teóricas e visuais da crescente presença de imagens geradas por algoritmos, das *deepfakes* às ilustrações automatizadas. Tais imagens não são captadas por câmeras nem criadas manualmente por artistas, mas produzidas por cálculos algorítmicos e modelos estatísticos de linguagem e imagem, a partir de grandes e massivos bancos de dados visuais. O foco dessas produções é não mais “representar” o real, mas simular a verossimilhança por meio de padrões probabilísticos. Produz-se, assim, uma standardização das imagens, programa que traduz as tensões entre visibilidade humana, automação estética e as lógicas comerciais por trás dessas imagens. É assim que as inteligências artificiais remodelam o campo visual, desde formas, estéticas e práticas até as implicações culturais, econômicas e éticas que envolvem nossa relação com o ver e o representado. É verdade também que as imagens geradas por IA tendem a reforçar padrões de beleza hegemônicos, sexismo e exclusão corporal. Ferramentas como DALL-E e Flux 1 reproduzem estereótipos de gênero (por exemplo, associando mulheres à sensibilidade e homens à intelectualidade) e visões idealizadas do corpo, ampliando desigualdades visuais⁵. Outro dado é como a estética das imagens geradas tende a imitar a fotografia com efeito “photorealistic”, incluindo brilhos, tonalidades suaves e “*glamour fluff*”, aproximação estética que pode se tornar kitsch e genérica⁶.

Vivemos a produção mais incessante de imagens da história da humanidade, o que nos leva ao debate sobre as formas de armazenamento dessas imagens técnicas nos dias de hoje. Sabemos dos limites e impossibilidades de arquivar a totalidade dessas imagens, portanto, cabe-nos perguntar quais delas o cinema irá escolher guardar. Parece ser essa uma das questões centrais para o cinema em termos sociológicos. Isso que nos leva diretamente à questão da pesquisadora Nicole Brenez, em um ensaio sobre o balanço das principais correntes do cinema experimental no ano de 2021: “Diferentemente dos fluxos incessantes de pixels e dos processos lineares de codificação, compressão, conversão, não estariam as operações mais específicas ao cinema relacionadas à montagem [...]?”⁷. É quase contra a organização numérica e matemática das imagens de hoje que o cinema se posiciona, mesmo quando leva em conta imagens produzidas sem a interferência direta da humanidade, como são, por exemplo, as imagens operativas de Harun Farocki. A montagem aparece, nesse sentido, contra a

linearidade e a estética quase kitsch das inteligências artificiais de que falávamos antes. A montagem contra a linearidade, a curadoria de imagens contra a produção de estereótipos, a manipulação do arquivo imagético da humanidade contra a sanha generativa das IAs. E produzir *com* elas? É possível? A resposta para essa inquietação nós não temos, mas gostaríamos de insistir nesses pontos como provocações, como também a fizeram uma série de filmes que exibiremos, colocando em questão a inteligência da humanidade e das máquinas.

Nosso catálogo é dividido, do ponto de vista conceitual, em três eixos diferentes, tentando, dessa forma, dar conta da complexa rede de relações envolvida no problema contemporâneo das IAs. Além de textos inéditos produzidos para este catálogo, contamos também com traduções inéditas para o português de alguns ensaios, além de republicação de ensaios fundamentais para a elaboração curatorial da mostra.

Começemos por apresentar o primeiro dos eixos. Nos textos de Giselle Beiguelman, Bruna Della Torre e Jonathan Crary, que abrem o catálogo, delinea-se uma reflexão crítica sobre como as tecnologias digitais transformam a percepção, o afeto e o imaginário contemporâneo.

O ensaio “Máquinas Companheiras”, de Giselle Beiguelman, reflete sobre o impacto cultural e político da inteligência artificial, tomando o ChatGPT como ponto de partida para discutir o modo como as tecnologias atuais reproduzem, amplificam e questionam o paradigma antropocêntrico. A autora explica o funcionamento técnico do modelo — um “transformador generativo pré-treinado” capaz de produzir textos a partir de 175 bilhões de parâmetros — e destaca a ambivalência entre seu fascínio e seus limites. Por um lado, a mais recente intrusão das tecnologias generativas, o ChatGPT, representa uma virada cultural e cognitiva, uma nova forma de relação entre humanos e máquinas; por outro, sua base de dados e arquitetura reforçam desigualdades históricas, pois dependem de informações extraídas majoritariamente de textos em inglês e de fontes hegemônicas. Essa estrutura, observa Beiguelman, reproduz o que chama de “datacolonialismo” e “datadarwinismo”, dinâmicas em que apenas os conteúdos mais acessados sobrevivem, enquanto outras vozes e culturas são silenciadas. Beiguelman critica também a tendência de humanizar as máquinas, chamando de “alucinações” os erros do sistema e atribuindo-lhes subjetividade. Essa visão, afirma, é sintoma do velho sonho ocidental de criar inteligências à imagem do homem branco e racional, reforçando o modelo do *Homo sapiens* como medida de toda e qualquer inteligência. A autora contrapõe a essa perspectiva o pensamento de James Bridle, que propõe o conceito de “inteligência mais que humana”, e relembra o Manifesto Ciborgue, de Donna Haraway, para sugerir outras formas de coexistência entre humanos, máquinas, animais e plantas. Beiguelman

defende que as máquinas não devem ser vistas como ferramentas subservientes, mas como espécies companheiras, entidades com as quais podemos construir relações de parceria e aprendizado mútuo. Em suas próprias experiências artísticas com modelos de IA, a autora relata um processo de colaboração e surpresa: as falhas e desvios da máquina se tornam momentos de criação, e o aprendizado de máquina se transforma em um “exercício pedagógico da atenção”. Nesse horizonte, o ChatGPT, embora marcado por contradições e interesses de mercado, simboliza a possibilidade de uma nova ecologia cognitiva: uma internet em que máquinas e humanos possam aprender conjuntamente.

Tal perspectiva pode ser, do ponto de vista crítico, contrastado com o ensaio “A Imaginação Apocalíptica”, de Bruna Della Torre, que se propõe analisar a presença constante do apocalipse na cultura contemporânea, seja no cinema, na televisão, nos games, nas redes sociais, e como essa imaginação se tornou uma verdadeira *tecnologia de governo*. Essa dimensão apocalíptica do cinema nos parece, aliás, bem representada pela presente mostra, já que a difusão das tecnologias de controle se consolida com a ampliação do uso civil das inteligências artificiais. Dessa maneira, para a autora, o apocalipse não é mais apenas um tema narrativo, mas um campo de sensibilidade que organiza nossa percepção do mundo e da política. O colapso ambiental, o avanço do fascismo e o esgotamento do capitalismo transformaram a catástrofe em rotina, e a indústria cultural explora esse sentimento de fim iminente. Desde os clássicos expressionistas alemães, como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) e *Nosferatu* (1922), passando pelos monstros hollywoodianos dos anos 1930, *Drácula*, *Frankenstein*, *King Kong*, até as ficções científicas dos anos 1950 e 1960, como *Guerra dos Mundos* (1953) e *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968), o cinema sempre refletiu os temores de cada época: a guerra, a bomba atômica, a perda de controle social. Nas décadas seguintes, o imaginário apocalíptico acompanhou as transformações do capitalismo. Os anos 1980 produziram distopias industriais e urbanas, como *Mad Max*, *Blade Runner*, *O Exterminador do Futuro* e *RoboCop*, que expressam o colapso ecológico, o domínio das corporações e a degradação da vida urbana sob o neoliberalismo. Para a autora, o consumo constante de destruição nas telas funciona como um preparacionismo psíquico para o colapso real, moldando uma subjetividade acostumada ao horror. A indústria cultural não apenas representa o apocalipse, mas o administra, reconciliando o público com suas más condições de vida.

Entre o otimismo tecnocultural e o niilismo midiático, a crítica de Della Torre se aproxima de Jonathan Crary, para quem a tecnocultura do capitalismo 24/7 captura o tempo e a atenção humanos, convertendo-os em energia produtiva. O ensaio de Crary, um breve comentário ao filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, publicado originalmente no importante *blog ArtForum*, tenta atualizar e dar o lastro histórico da recepção do filme ainda na década de 1980. Para isso, resgata rapidamente uma série de pontos importantes no momento mesmo de seu

lançamento: o mundo bipolar, a maneira como a malha urbana era retratada, a relação entre humanos e máquinas. Isso tudo para reposicionar o filme na história do cinema. Com os avanços tecnológicos, o filme aos poucos ganha certa autonomia do debate intimamente ligado ao período de sua feitura, a Guerra Fria e as ofensivas neoliberais dos governos Margaret Thatcher e Ronald Reagan. É na distância cada vez mais evidente dos imbróglis circunscritos na inscrição histórica que Crary aproxima *Blade Runner* de *Metropolis*, filme que, tornando-se clássico, consegue nos dizer sobre o presente, fazendo com que sua trama se altere na medida em que o mundo também o faz. Para isso, a comparação é primeiro feita entre o romance original de Philip K Dick e a “adaptação” de Ridley Scott, que, por sua vez, já adiciona e modifica questões no interior da narrativa cinematográfica. Por outro lado, hoje, ao vermos o filme, novas questões começam a saltar aos olhos, fazendo, novamente, com que o filme se torne contemporâneo.

Juntos, esses três autores iniciais revelam uma tensão fundamental do nosso tempo: a técnica como força simultaneamente emancipadora e opressiva, criadora de novos vínculos e também de novas formas de dominação. Assim, funcionam como espécie de introdutores, em linhas gerais, das questões de que gostaríamos de tratar durante a exibição dos filmes, apontando para diferentes direções onde é possível imaginar o papel dessa relação conflituosa entre humanidade e tecnologia.

Já no segundo bloco, essa ambiguidade de que estamos tratando reaparece nos textos de José Guilherme Pereira Leite, Peter Szendy, Juliana Fausto e Tatiana Bacal, que exploram o cinema como laboratório filosófico da técnica. O ensaio “A Inteligência sem Corpo: sobre Wall-E, a história e a crise do futuro”, de José Guilherme Pereira Leite, parte de uma reflexão estética sobre a tradição artística ocidental para analisar a animação *Wall-E* (2008), dos estúdios Pixar, como crítica poética à civilização tecnológica e à crise ambiental contemporânea. A animação, segundo Leite, inverte o ideal da “paisagem bela” e transforma o lixo em metáfora da cultura material moderna, denunciando a degradação provocada pelo próprio homem. Na análise do filme, o autor destaca o protagonismo silencioso do pequeno robô coletor de resíduos, que age como um “arqueólogo do humano”. Sozinho em meio às ruínas da civilização, Wall-E recolhe, organiza e classifica objetos, restando-lhe apenas vestígios da antiga vida terrestre. Enquanto isso, a humanidade sobrevive em uma nave espacial governada por uma inteligência artificial, entregue à passividade e à perda da corporeidade, seres obesos, imóveis, confinados a telas e cadeiras flutuantes. A nave, espécie de “arca high-tech”, reproduz o controle total da máquina sobre a vida, ecoando *2001: Uma Odisseia no Espaço* e *A.I. – Inteligência Artificial*. Assim, Leite lê Wall-E como uma fábula sobre o futuro da humanidade: entre a ruína ecológica e a transcendência artística, só a imaginação e a afetividade podem regenerar o vínculo entre técnica e vida.

De modo paralelo, em “A.I., or The Freeze”, Peter Szendy investiga o modo como o cinema apocalíptico contemporâneo representa a catástrofe por meio de um paradoxo visual: o congelamento do movimento, a suspensão da imagem. O autor parte de um episódio de South Park que ironiza a lógica narrativa dos filmes de desastre, a catástrofe que “chega antes do previsto”, para identificar o tempo distendido e regressivo que estrutura o imaginário apocalíptico moderno. O espetáculo do colapso, portanto, contém seu próprio limite. Para o autor, esse é o verdadeiro suspense do gênero: não o da ação, mas o da imagem prestes a se imobilizar. Essa lógica do congelamento, segundo Szendy, atravessa diversas representações do fim do mundo. Assim, Szendy identifica uma tendência à petrificação da imagem, uma pulsão de morte do movimento cinematográfico, que transforma a película em pintura. Essa reflexão culmina na leitura de *A.I. – Inteligência Artificial* (2001), de Spielberg, baseado em um projeto inacabado de Kubrick. O pequeno androide David, abandonado pela mãe e fixado diante da Fada Azul submersa, permanece imóvel por dois mil anos, pedindo para se tornar um menino de verdade. Para Szendy, essa imagem congelada, o *freeze-frame* mais longo da história do cinema, condensa o tema central da arte moderna: a sobrevivência da imagem após a morte. Quando os robôs do futuro o despertam, David é lido como um arquivo, um filme que preserva as memórias da humanidade extinta. O degelo reanima o fluxo fílmico apenas para reafirmar sua natureza mortal: o cinema é feito de congelamentos e reanimações sucessivas. O ensaio termina com *Melancolia* (2011), de Lars von Trier, em que a colisão de planetas é precedida por imagens ultra-lentas que funcionam como naturezas-mortas em movimento. Para Szendy, todos esses apocalipses narram o mesmo fim: o fim do próprio cinema, essa arte que vive à beira da imobilidade, entre o movimento e o congelamento, entre a vida e a morte de sua imagem.

O ensaio “Cinema, Inteligência Artificiosa, ou: Ciência e Séance”, de Juliana Fausto, examina a presença das máquinas e da inteligência artificial no cinema, relacionando-as a uma longa tradição de mitos sobre consciência e técnica. A autora parte da ideia de que os filmes sobre IA atualizam velhos mitos de criação e rebelião, em que as máquinas “ganham alma” e se voltam contra seus criadores. Obras como *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Matrix* (1999) representam a inteligência como eficiência militar, desprovida de sensibilidade e ética, reduzida à lógica do cálculo. Para a autora, o próprio cinema é uma “máquina faminta”, formada a partir de dispositivos bélicos e científicos como câmeras, obturadores, emulsões, algoritmos, que transformam o mundo em imagem e disciplinam corpos. Filmes como *Metrópolis* (1927), *RoboCop* (1987), *Alphaville* (1965), *A.I.* (2001) e *Ghost in the Shell* (1995) reencenam o mito da inteligência artificial sob diferentes aspectos: a androide que ganha alma e se torna perigosa (*Metrópolis*), o robô que preserva um resto de humanidade rebelde (*RoboCop*), a máquina que domina a linguagem e o afeto (*Alphaville*), o menino programado para amar (*A.I.*) e a fusão entre corpo e código (*Ghost in the Shell*). Nesses exemplos, o cinema reproduz

o paradigma da eficiência e do conflito em que toda narrativa se organiza como campo de batalha entre homens e máquinas. Ao mesmo tempo, cada filme revela uma tensão entre técnica e desejo, mostrando que a máquina, ao contrário do que se pensa, não é desprovida de alma, mas é um espelho do humano e de seus fantasmas. Assim, o cinema, longe de ser simples máquina de representação, revela-se uma inteligência artificiosa, uma arte que pensa, sonha e devolve ao humano a consciência de que também a matéria tem sua própria mente e memória.

De modo a pensar o cinema também como um dispositivo singular capaz de captar as diferentes linhas de força que orientam nossa relação diante das máquinas, o ensaio “Prometeus Maquímicos”, de Tatiana Bacal, analisa a fricção entre técnica, criação e imaginação no cinema, tomando como eixo simbólico a figura de Prometeu, o titã que rouba o fogo dos deuses e dá origem ao mito moderno da invenção científica. A autora parte de *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley, para mostrar como a ficção científica nasce do fascínio e do medo diante da capacidade humana de criar vida artificial. Desde então, o cinema se tornou o principal espaço de experimentação dessa imaginação prometeica. Filmes como *Frankenstein* (1931) e *O Homem com a Câmera* (1929), de Dziga Vertov, exemplificam essa ambivalência: o primeiro encena o horror da técnica que escapa ao controle humano, enquanto o segundo celebra o poder revolucionário do olhar maquínico. Vertov, em sua estética do cine-olho, funde o humano e a máquina num corpo cinematográfico coletivo, antecipando a fusão entre homem e tecnologia que marcaria todo o século XX. O cinema, observa Bacal, é a própria arte do Prometeu moderno, uma técnica que produz encantamento e choque, capaz de despertar o pensamento e transformar a percepção. A partir dessa herança, a autora analisa três filmes que redefinem a questão da vida artificial e da consciência maquínica: *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), *Blade Runner* (1983) e *Her* (2013). O ensaio conclui que o cinema continua a ser o laboratório privilegiado dessas fabulações prometeicas, um espaço onde a máquina sonha, deseja e pensa conosco. Entre o horror e o encanto, o mito de Prometeu se renova nas telas, fazendo da criação técnica não apenas uma ameaça, mas também uma possibilidade de reinvenção da própria vida, aspecto que retoma, de certa maneira, o argumento de Juliana Fausto.

No último eixo, o tema do desejo e das máquinas se aproxima, misturando técnica com o campo do afeto e da sexualidade. O ensaio de Lee MacKinnon, parte de uma breve narrativa autobiográfica para investigar como as formas de amar se transformam junto com os meios técnicos que as mediam. A autora descreve o fim repentino de um relacionamento, comunicado por telefone celular, e o recebimento, dois dias depois, de um pacote enviado pelo correio contendo um cervo entalhado e uma carta escrita à mão. O desencontro temporal entre o rompimento instantâneo e a chegada tardia do objeto físico simboliza para MacKinnon o choque entre dois regimes técnicos: o analógico, calculável

e probabilístico, e o digital, instantâneo e contingente. A autora observa que o desenvolvimento técnico masculinista, pautado por esse descompasso temporal, naturalizou hierarquias de gênero: a mulher, convertida em objeto de contemplação e espelho da natureza, tornou-se suporte simbólico para o discurso masculino. No entanto, com a emergência do discurso digital, a lógica se inverte. O amor deixa de ser cálculo e passa a ser computação, não mais garantia de continuidade, mas expressão da contingência infinita das conexões em rede. A era dos aplicativos de relacionamento, das trocas instantâneas e da escolha algorítmica multiplica o acaso e dissolve a estabilidade do casal como unidade de verdade. O amor, que antes prometia escapar do acaso, agora o intensifica: cada “match” é uma nova aposta probabilística, uma experiência de indeterminação acelerada. MacKinnon aproxima o amor digital das figuras femininas e maquinicas do cinema contemporâneo, em especial *Ava*, de *Ex Machina* (2015), e *Samantha*, de *Her* (2013). Nessas obras, a relação entre humano e máquina espelha a tensão entre desejo e cálculo. A “mulher-máquina”, como em *Metrópolis*, encarna o medo masculino da autonomia feminina e a ansiedade diante da incomputabilidade do desejo. No entanto, filmes como *Her* apontam para outro horizonte: o de uma intimidade pós-humana, em que máquinas e humanos compartilham agência, linguagem e afeto. O amor, escreve MacKinnon, não é mais privilégio do humano, mas um campo expandido em que algoritmos, protocolos e dispositivos participam da produção de sentido e emoção. O que resta, então, não é perguntar se as máquinas podem amar, mas reconhecer que o amor sempre foi um fenômeno técnico, um sistema de mediações em que humanos e não-humanos constroem-se e constroem-se mutuamente.

Nesse mesmo diapasão, no qual a noção de técnica aparece em sentido alargado, “Defeito, Vazamento, Regeneração: Da Violência Sexuada das Máquinas”, de Bernardo Oliveira, pensa como o cinema de ficção científica encena o desejo humano de recriar a vida por meio da técnica e as falhas inevitáveis desse projeto. O autor parte de *Frankenstein* (1818) e de obras como *R.U.R.* (1920) e *O Homem Mecânico* (1921) para discutir o mito moderno da criação artificial, onde a tentativa de fabricar vida resulta em seres carentes de alma e afetividade, refletindo o medo humano diante daquilo que cria. Assim, o autor vê no “defeito” das máquinas uma metáfora da impossibilidade de a técnica reproduzir o que há de imaginativo e vital no ser humano. Filmes posteriores como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) e *Her* (2013) retomam o tema sob outra forma, a da inteligência artificial, mas reafirmam a mesma falha fundamental: a máquina calcula e processa, mas não imagina nem sente. São vários os filmes que surgem como metáforas da incompletude humana: as máquinas podem replicar funções vitais, mas não a imaginação, o desejo e a invenção que nos constituem. Dessa forma, o cinema revela, em diferentes épocas, o mesmo paradoxo: quanto mais o homem busca criar máquinas perfeitas, mais o defeito, o vazamento e o desejo (sinais de nossa própria humanidade) retornam para desestabilizar o sonho da perfeição técnica.

Em conjunto, todos esses autores constroem uma cartografia da imaginação técnica contemporânea, mostrando os efeitos políticos e perceptivos das tecnologias da atenção, o cinema como pensamento técnico e mito da criação, ou ainda o modo como os afetos e o amor se tornam experiências mediadas por dispositivos. De perspectivas distintas, todos podem convergir para uma constatação importante: já não há fronteira nítida entre o humano e o maquínico. A técnica, antes ferramenta, tornou-se condição de existência. E pensar o presente implica reconhecer que cada gesto, emoção e imagem são também operações técnicas. O desafio que esses textos propõem é ético e estético: inventar formas de coexistência com as máquinas que não reproduzam os velhos mitos de dominação, mas que afirmem novas possibilidades de vida.

1. https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/afp/2025/02/01/impacto-ambiental-da-ia-generativa-em-cinco-numeros.htm?utm_source=chatgpt.com

2. https://www1.folha.uol.com.br/opiniao/2024/12/inteligencia-artificial-e-data-centers-um-caminho-sustentavel-e-possivel.shtml?utm_source=chatgpt.com

3. https://oglobo.globo.com/blogs/capital/post/2024/11/puxado-por-brasil-e-ia-setor-de-data-centers-vai-crescer-quase-70percent-na-america-do-sul.ghtml?utm_source=chatgpt.com

4. https://odia.ig.com.br/rio-de-janeiro/2025/04/7046246-paes-anuncia-construcao-de-maior-hub-de-ia-da-america-latina-no-rio.html?utm_source=chatgpt.com

5. Vargas-Veleda, Y., del Mar Rodríguez-González, M., & Marauri-Castillo, I. (2025). Visual Representations in AI: A Study on the Most Discriminatory Algorithmic Biases in Image Generation. *Journalism and Media*, 6(3), 110.

6. Estelle Blaschke, Max Bonhomme, Christian Joschke and Antonio Somaini, “Introduction. Photographs and Algorithms”, *Transbordeur* [Online], 9 | 2025, Online since 26 February 2025.

7. BRENEZ, Nicole. O estado do cinema 2021. Tradução de Marcelo R. S. Ribeiro. 2022. <https://incinerrante.com/textos/o-estado-do-cinema-2021-nicole-brenez/#fn1-1696>

máquinas companheiras

Giselle Beiguelman

2001: Uma
Odisséia no Espaço
(2001: A Space Odyssey),
Stanley Kubrick, 1968



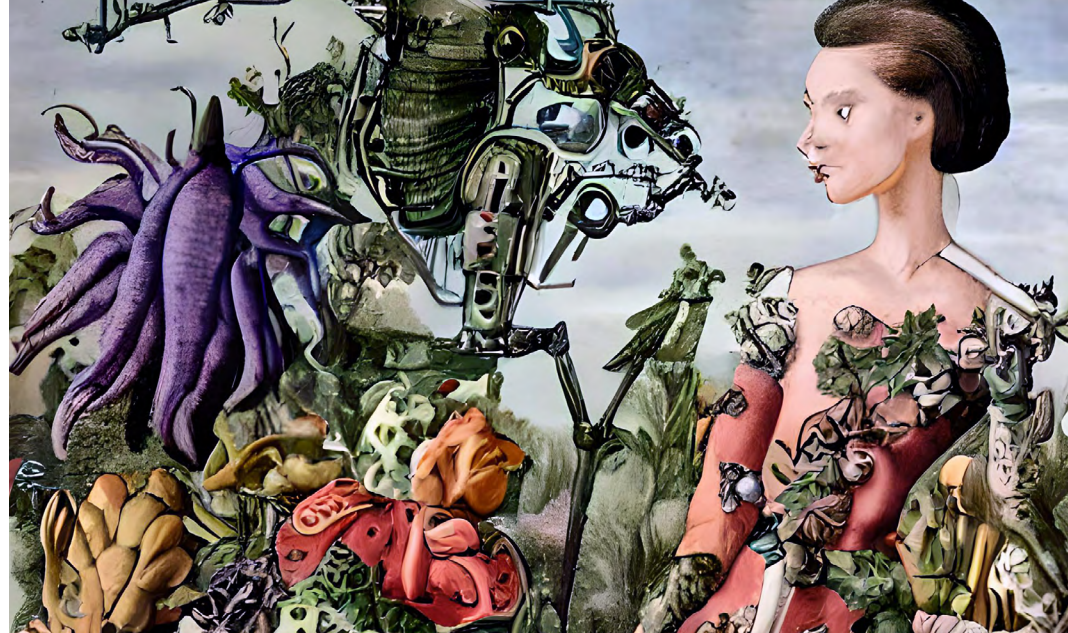
O ChatGPT popularizou o debate sobre a inteligência artificial, evidenciando que as IAs são uma ameaça à criatividade e uma promessa de virada cultural sem precedentes. Resumidamente, trata-se de uma tecnologia desenvolvida com inteligência artificial, pelo laboratório OpenAI, de São Francisco (EUA), que gera respostas em texto sobre os mais diversos assuntos. Suas características e funções estão contidas na enigmática sigla de seu nome: *Generative Pretrained Transformer*, que pode ser traduzido como “Transformador Generativo Pré-Treinado”.

Se há algo que os cientistas da computação precisam aprender é a dar nomes e títulos às coisas. Volto a esse assunto mais adiante, pois essa não é uma questão só de estilo. Ela remete a um espectro de questões ideológicas e políticas que dizem respeito à visão antropocêntrica que vem embarcada no conceito de “inteligência artificial” e suas “filiais”: redes neurais, aprendizado de máquina, visão computacional, linguagem natural, autoatenção etc. Por ora, é importante entender o que significa esse GPT, para ter uma noção de sua complexidade.

O termo “**Generativo**” refere-se à sua capacidade de gerar texto de forma autônoma, ou seja, sem a necessidade de entrada de um texto de origem para se basear. Você insere uma pergunta, e o sistema redige uma resposta. Isso não é mágica, mas resultado de ter sido “**Pré-treinado**” com milhões de textos para aprender a recompor seus enunciados e palavras em tarefas específicas, como responder suas perguntas. A recombinação e contextualização dos dados é feita pelo “**Transformador**”. Esse modelo de aprendizado maquínico identifica relações de dependência entre as palavras, permitindo que o ChatGPT, com base em 175 bilhões de parâmetros, fale sobre qualquer tema, articulando os dados em um texto coerente (mas não necessariamente correto).

Tudo é mega no backstage do ChatGPT, que envolve bilhões de dólares e milhões de operações de dados. O resultado disso é uma arquitetura multicamadas de programação, com capacidade de generalização e adequação às mais diferentes situações. Por isso, você pode solicitar ao ChatGPT traduções, indicações bibliográficas, correções de códigos de programas, receitas, roteiros de vídeo ou até que ele escreva integralmente um artigo por você. Acrescente-se a isso a velocidade de resposta e a praticidade de não ter que instalar nada para usá-lo.

Não estou querendo convencer ninguém de que o ChatGPT é “bom” ou “ruim”, o que seria ceder à lógica do “curti/ não curti” que substituiu a crítica. No entanto, é importante ter em mente que o ChatGPT é muito mais que um tira-dúvidas e muito menos que um oráculo. Erra? Muito. Acerta? Bastante. Mas isso depende de como a pergunta é formulada e, especialmente, da disposição em usar o sistema como uma máquina de leitura. Isto é: contestando as respostas, não por



um tira-teima dos erros, mas pela interrogação dos processos de construção das suas verdades; questionando, por exemplo, de onde vêm os dados usados no desenvolvimento do ChatGPT?

Datacolonialismo e datadarwinismo

Essa pergunta é chave, pois muitos dos seus erros vêm, como tudo que se refere à inteligência artificial, do perfil dos dados utilizados no treinamento (*machine learning*). Os dados do ChatGPT vêm do WebText, um *dataset* criado pelos cientistas do OpenAI que reúne 8 milhões de textos publicados até 2021 e disponíveis na internet. O conjunto inclui textos de livros, sites de notícias, fóruns, blogs, artigos científicos e muitas outras páginas da web.

O objetivo era criar um conjunto de dados robusto, a partir de textos escritos em inglês, abrangendo não só diferentes temas, mas também formatos e estilos de escrita, para serem usados no treinamento de modelos de linguagem natural. De cara, aparece aí um dos problemas do ChatGPT. Desenvolvido com textos escritos exclusivamente em inglês, ele é pobre em referências sobre autores, personalidades e artistas sobre os quais não há vastas informações disponíveis em páginas públicas nesse idioma.

Tudo que o ChatGPT responde em português ou em outras línguas é feito com um modelo de tradução automática. A tradução é muito boa, a capacidade

tecnológica do modelo Transformer de prever o encadeamento sintático das ideias é impressionante, mas os dados de base não são consistentes para cobrir a diversidade da produção cultural e científica global.

Datacolonialismo, por um lado, e darwinismo social dos dados, por outro, explicam boa parte dos erros de informação gerados pelo ChatGPT. Essa dinâmica perversa não é exclusiva do laboratório OpenAI e é estruturante da internet como um todo. Esse é o nó górdio da questão. Prevalece na internet a lógica da seleção natural mais brutal, em que o mais acessado sempre será o mais forte. Há cerca de 20 anos, dizíamos que no futuro quem não aparecesse no Google morreria. Hoje, o perigo é o ChatGPT decretar a morte de tudo que está à margem dos centros hegemônicos, mas em vida.

A quantidade de dados e operações presentes em modelos como o ChatGPT (*Large Language Models*, LLMs) expande o problema a tal ponto que os cientistas da computação designam suas falhas como “alucinações” da inteligência artificial. Essas alucinações ocorrem quando o sistema dá uma resposta que não corresponde à realidade, e podem ser causadas por diferentes fatores, como erros na programação do modelo, dados de treinamento incorretos ou incompletos e limitações nos algoritmos de aprendizado usados.

É bobagem querer demonstrar que o sistema não sabe nada. Não sabe mesmo! É um sistema, não uma pessoa... A humanização das máquinas, como a própria noção de “alucinação” denota, é uma das maiores armadilhas da inteligência artificial para a crítica. Na contramão de todo o pensamento multi/inter/trans-espécie que domina hoje o campo das humanidades e das ciências biológicas, a computação ainda persegue o paradigma do *Homo sapiens* como referência exemplar.

O vocabulário das IAs expressa esse dogma. Não só no quesito da inteligência em si, mas na centralidade que atribui ao cérebro como “órgão” exclusivo da inteligência. Muitos pensadores contestam essa tese, sendo suficiente citar a síntese de fôlego feita por James Bridle em seu último livro (*Modos de Ser: Animais, Plantas, Máquinas: a Busca por uma Inteligência Planetária*, 2022), inteiramente dedicado à discussão sobre as múltiplas formas de inteligência, em especial as não humanas, ou, na expressão usada por Bridle, “mais que humanas”. O paradigma antropocêntrico é subjacente também ao sonho de consumo da atualidade: o “processamento de linguagem natural” (*Natural Language Processing*, NLP). Termo-chave do ChatGPT, a NLP liga diretamente a linguagem textual à natureza e à natureza ao humano (ao humano que fala inglês, sobretudo). Essa é a cadeia “evolutiva” implícita na terminologia.





Manifesto Ciborgue

Não cabe aqui uma digressão sobre o colonialismo que esse arcabouço conceitual carrega consigo, mas é difícil não mencionar o assunto. Principalmente porque esses fundamentos não atravessam apenas o universo das ciências da computação, mas modelam nossa relação com as máquinas, esperando delas uma vocação servil, nos moldes do senhor-escravizado.

Esta relação faz jus à pré-história dos robôs. Nessa direção, Ruha Benjamin, um dos teóricos mais interessantes da atualidade, chama a atenção, em *Race After Technology* (2019), para como a dinâmica de subordinação remete à própria etimologia da palavra robô. Em checo, significa “serviço compulsório” e deriva do eslávico “robota”, que quer dizer “servidão, privação”. Ruha mostra que os robôs enunciam, nas tecnologias, as práticas sociais historicamente construídas de dominação humana sobre outros humanos.

Lucy Schuman, uma das primeiras teóricas a discutir as interações entre humanos e máquinas, ainda no fim dos anos 1990, já chamava a atenção para esses temas. Verdade seja dita: as teóricas feministas foram pioneiras nas discussões que abordam transversalmente tecnologia, patriarcalismo, colonialismo e capitalismo. E como não se lembrar do *Manifesto Ciborgue*, de Donna Haraway, e de toda sua discussão que remonta aos anos 1980, expandida na sua reflexão posterior sobre as espécies companheiras?

Tais espécies são aquelas que habitam um mesmo ecossistema e interagem de forma benéfica para ambas, de diversas formas, como na obtenção de alimento, proteção ou reprodução. Essa visão relacional, que integra diferentes tipos de vida e outras instâncias, supera inclusive a noção tradicional de espécie e acompanha saberes ancestrais sobre a vida das plantas.

Espécies companheiras permitem-nos aventar também outras relações com as máquinas e seus sistemas. Nos últimos dois anos, trabalhei muito com inteligência artificial em meus projetos artísticos. Tem sido um enorme aprendizado. Como não sou programadora, tive que me dispor a entendê-las. A conhecer os seus limites e os meus.

Não posso dizer que eu e as IAs ficamos amigas, mas conseguimos estabelecer regimes de parceria e laços provisórios que me reeducaram — me desafiando, acima de tudo, a pensar no *machine learning* como um exercício pedagógico da atenção, e não como mero treinamento para executar meus objetivos. Até porque as distâncias entre o que eu queria fazer e os resultados a que chegava eram imensas (e via de regra muito mais interessantes, porque me surpreendiam).

Hoje, estou explorando modelos baseados em linguagem natural que criam imagens a partir de textos e de outras imagens, num processo de tradução quase intersemiótica. As ilustrações deste ensaio foram criadas com esse tipo de programação, a partir de dois métodos complementares: *text-to-image* e *image-to-image*.

Nelas, utilizei frases sobre espécies companheiras, ciborgues e inteligências não humanas, além de referências de naturalistas mulheres dos séculos XVII ao XIX, como Giovanna Garzoni, Jeanne Baret e Nancy Anne Kingsbury Wollstonecraft, Maria Sibylla Merian e Marianne North, entre outras, que foram apagadas da história natural e da arte. Todo o processo implica várias operações sucessivas, em que uma imagem criada por texto é depois “lapidada”, usando essa primeira imagem como *input* da IA para ser refeita por outras autoras.

A maior dificuldade é lidar com a censura algorítmica, algo que vivencio desde minha obra *Botannica Tirannica* (2022). Como opero em tais projetos com palavras e termos sensíveis por suas referências a gênero, raça e religião, o programa me bloqueia constantemente. Assim, precisei desenvolver uma série de expedientes táticos para falar de espécies com nomenclatura botânica com nomes preconceituosos e seres andróginos, utilizando terminologia científica e nomes em latim.

Homo multitudine

Nesse processo, lembrei várias vezes de meu amigo Eduardo Kac, artista e professor do Chicago Art Institute, me explicando a importância da partida de xadrez entre Kasparov e o supercomputador Deep Blue, da IBM, quando o famoso enxadrista russo foi derrotado no 36º lance. Naquele momento, a máquina exibiu sutileza e Kasparov perdeu porque obedeceu às regras do jogo.

As lições dessa partida não são, como queria possivelmente o marketing da IBM, comprovar a superioridade da máquina sobre o homem. Mas evidenciam que a inteligência artificial implica outro paradigma de conhecimento. Esse paradigma demanda negligenciar o *Homo erectus* para encontrar o “Homo multidão” de que fala Haraway, com todas as suas ancestralidades, gêneros múltiplos e parentes paralelos.

Foi nesse espectro de questões que me encontrei com o ChatGPT, numa espécie de experiência talmúdica, em que toda pergunta deve ser respondida com outra pergunta. Penso que entendi o que Derrida queria dizer com ser preciso fechar o

livro para abrir o texto. Abrir o texto à diversidade de sujeitos que o escrevem, com mais espaço para a suspensão do que para a suspeição. Em outras palavras: abrir o texto por meio das artes do companheirismo.

Visões de mundo companheiras indicam que romper com o antropocentrismo pressupõe aprender a desaprender. Isso passa também por pensar a tecnologia para além do papel de ferramenta obediente, copiloto ou assistente virtual, termos tão bestas quanto o mercado que os produz. Essas ambições limitam-se a desejar uma geração de “robô *sapiens*”, apostando mais uma vez no futuro do pretérito.

Como projetar máquinas como alteridades, e não versões expandidas de nós mesmos? Como criar máquinas que transcendam as visões paranoicas do mito de Frankenstein e também os delírios patriarcalistas dos Jetsons com sua Rosie, a robô escravizada travestida de empregada doméstica? Seria possível imaginar máquinas companheiras? O ChatGPT aponta para essas possibilidades?

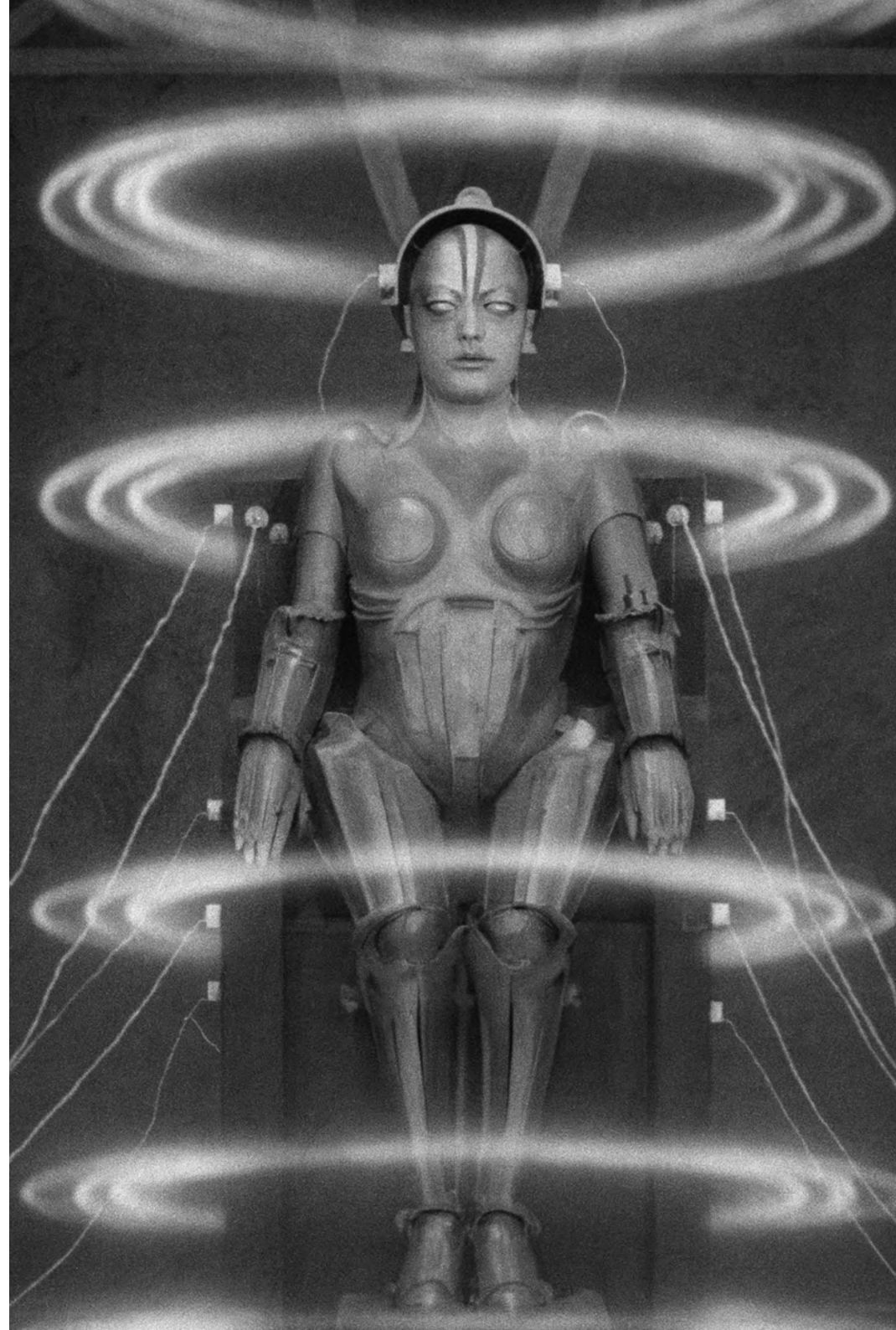
Acredito que não. É um produto que já nasce embalado por uma série de problemas, como a pressão de mercado que forçou seu lançamento antes de estar pronto, e que tendem a se acentuar com a guerra entre Google e Microsoft pelo controle das buscas movidas a “linguagem natural”. Mas, como sistema, acredito que sim. Porque nos permite desejar máquinas relacionais em uma internet que, depois do ChatGPT, já não é mais a mesma.

Imagens feitas pela autora em fevereiro de 2023

a imaginação apocalíptica

Bruna Della Torre

Metrópolis
(Metropolis),
Fritz Lang, 1917



“Você não pode matar o que já está morto.”

Propaganda do filme *O Retorno dos Mortos-vivos*, 2006

O apocalipse está por toda parte: no cinema, na literatura, nos videogames, nas plataformas de *streaming*, nos museus, na televisão e nos memes das mídias sociais. Eventos que não contenham algum sinônimo de “catástrofe” em seu nome parecem não estar *up to date*; em poucos anos, liberais como Petra Costa passaram da vertigem diretamente ao *apocalipse*, e a própria imaginação apocalíptica converteu-se, em muitos casos, em tecnologia de governo. Intelectuais como o francês Jean-Pierre Dupuy, especialista em colapso, são convocados por órgãos públicos como consultores do fim do mundo. O “*scenario building*” [ou “construção de cenários”] — um exercício especulativo originado na ficção científica — hoje faz parte do currículo da Ciência Política, que parece já ter se resignado a tentar *prever*, em vez de *explicar* ou *transformar* qualquer coisa. Mais do que um tema, o apocalipse constitui o que se poderia chamar de novo campo de sensibilidade. Ou seja, uma maneira de experimentar o mundo, ou de imaginá-lo. Não se trata apenas do conjunto de ideias ou de comportamentos que marcam uma época, mas de algo que os configura e conforma.

Diante da hiperglobalização das guerras e da constante intensificação da ameaça nuclear, da crise climática que projeta a extinção da humanidade e de incontáveis outras espécies, da ascensão do fascismo e do esgotamento terminal do capitalismo, não poderia ser diferente: o mundo está, evidentemente, acabando. A catástrofe não é uma exceção, mas a própria dinâmica de reprodução do capitalismo hoje. Nesse contexto, até mesmo a pergunta a respeito da adequação de nossa imaginação ao presente histórico parece ociosa. Por isso mesmo, vale a pena investigá-la.

Por séculos, o apocalipse tem sido um objeto privilegiado da estética. Foi pintado por Giotto (*O Juízo Final*, 1303-1310), por Albrecht Dürer (série de gravuras *Apocalipse*, 1496-1498) e por Bosch (*Tríptico do Juízo Final*, 1482); foi reescrito por Dante Alighieri (*Divina Comédia*, 1304-1321), William Blake (*Matrimônio do Paraíso e o Inferno*, 1790-1793), Toni Morrison (em *Amada*, de 1998, os quatro cavaleiros reaparecem), Svetlana Alexijevich (*Vozes de Chernobyl*, 1997, e *O Fim do Homem Soviético*, 2013); foi musicado por Gustav Mahler (2ª *Sinfonia*, *Ressurreição*, 1894); foi dramatizado por Igor Stravinsky (*O Dilúvio*, *uma Peça Musical*, 1962) e por Samuel Beckett, cuja obra pode ser considerada quase que integralmente como uma figuração das várias dimensões desse imaginário, só para citar alguns poucos exemplos.

Hoje, no entanto, o apocalipse se tornou uma espécie de consenso cultural — e como acontece com grande parte da doxa, sua função como *ideologia* parece ter sido deixada de lado. Especialmente no âmbito da indústria cultural, chegamos a um ponto em que não se trata de dizer que imaginar o fim do mundo é mais *fácil* do que conceber o fim do capitalismo — como fizeram Fredric Jameson e Mark Fisher na formulação já estilizada pelo clichê e hoje presente até mesmo em séries de televisão, como em *Um Homicídio no Fim do Mundo* (2023). Ao contrário, imaginar o fim do mundo nunca foi tão *fun*. O apocalipse fascina. O modo como esse campo conforma e orienta a indústria cultural, como proponho na discussão a seguir, intensifica uma sensibilidade insensibilizada.

Não é novidade que a imaginação apocalíptica presente na indústria cultural sempre esteve ligada ao *zeitgeist*. A década de 1920 na Alemanha foi um período de monstros, marcada pelos filmes de horror que anteciparam o nazismo, como *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), *O Golem: Como Ele Veio ao Mundo*, e *Nosferatu: uma Sinfonia de Horror* (1922). Nos Estados Unidos, na década seguinte, eles foram sucedidos por *Dracula* (1931), *Frankenstein* (1931), *A Múmia* (1932), *Zumbi Branco* (1932), *King Kong* (1933). Essas produções expressavam o apocalipse da subjetividade diante do monstro sedutor, a destruição da cidade grande pelo gigante descontrolado, a revolta catastrófica do passado, a perda de controle da sociedade sobre aquilo que ela mesma produziu. Nas décadas de 1950 e 1960, foi a vez da ficção científica, com *A Conquista do Espaço* (1955), *Guerra dos Mundos* (1953), *O dia que Marte Invadiu a Terra* (1963), *A Noite dos Mortos Vivos* (1968) — um dos filmes de zumbi mais interessantes feitos até hoje, com um desfecho extremamente atual. Zumbis, alienígenas e meteoros evocavam o trauma da aniquilação em massa produzida pela bomba atômica e o medo da invasão do inimigo externo promovida pela Guerra Fria. (Do lado do cinema experimental — de, por exemplo, Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Glauber Rocha —, a crise da sociedade burguesa apresentava-se de outra maneira: tratava-se de *apocalipse como forma*, não como tema. Mas esse ponto fica para depois, já que o assunto aqui é a indústria cultural.)

Na década de 1980, os filmes *Mad Max* (1981 e 1985) conjuravam a distopia da crise do petróleo e da crise ecológica, enquanto *Blade Runner* (1982), *O Exterminador do Futuro* (1984) e *Robocop* (1987) exprimiam a perda de memória histórica, o colapso urbano, a emergência de novas grandes corporações e a aniquilação do indivíduo sob o neoliberalismo, bem como a inauguração da prisão como modelo institucional da sociedade. Os anos 1990, com o *boom* do *dot.com*, inundaram a indústria cultural com as distopias digitais e de vigilância. O já clássico *Matrix* (1999) antecipava um mundo dominado por máquinas (e pela inteligência artificial) e *eXistenZ* (1999) tratava do apagamento da realidade pelo mundo virtual.

Da crise de 2008 até aqui, com o que tem se convencionado chamar de “policrise”, temos visto crescer o gênero apocalíptico na indústria cultural, que combina, de uma forma ou de outra, todas as tendências acima descritas: monstros (aliens, zumbis, fungos, mutações de todos os tipos), luta pelo território ocupado pelo inimigo, ameaça nuclear, vingança das máquinas e/ou da natureza contra a humanidade, colapso tecnológico, bem como invasões virais (uma tendência que já existia, mas se acentuou brutalmente com a pandemia de covid-19) e crises reprodutivas. O algoritmo que reúne as preferências dos usuários indica que apenas um desastre de cada vez não é mais suficiente. Agora são pandemias ou desastres naturais/tecnológicos que produzem zumbis/monstros/máquinas que dominam as pessoas (dois desastres de uma vez, seguidos por um terceiro, o colapso da ordem social). Vivemos num capitalismo ensopado de uma consciência religiosa, que de alguma maneira reencanta a imaginação histórica, há muito fraca em esclarecimento. A imaginação do desastre só cresce e a indústria cultural é uma de suas principais profetas. O apocalipse é seu grande *tropo* hoje.

Os *scripts* não mudam muito em relação aos que os precederam, mas a qualidade do material se transforma. Nas últimas décadas, tem acontecido com os produtos da indústria cultural aquilo que aconteceu com o restante das mercadorias: apesar de sua baixa tecnologia, quando comparados aos padrões atuais, ao menos eles eram produzidos com uma duração razoável (um rádio durava 60 anos e uma lâmpada, um século). Agora, essas mercadorias são fabricadas em catadupas, com alta tecnologia, mas são totalmente descartáveis. Elas revelam também a decadência da indústria norte-americana como um todo. Os filmes (e séries) da indústria cultural, que antes sustentavam décadas de interesse, hoje são resultado da tecnologia mais avançada, inundam as plataformas de *streaming*, mas são, em sua esmagadora maioria, tão descartáveis quanto as quinquilharias que caracterizam o estágio atual do capitalismo em outros âmbitos. Se um dia, ainda que na chave da indústria cultural, foi possível falar de um bom gosto no interior do mau gosto no que se refere a esses filmes (vale lembrar como vários deles eram considerados “filmes B”), hoje a situação vai de mal a pior — e aqui a ênfase é mesmo na indústria cultural *blockbuster*, que é a mais consumida mundo afora.

A relação com o espírito do tempo se mantém. Filmes e séries como *Madrugada dos Mortos* (2004), *Planeta Terror*, *Guerra Mundial Z* (2013), *Nós* (2019), *Exército dos Mortos* (2021), a franquia *Resident Evil* (2002-2021) — derivada do videogame japonês — e séries de grande público como “The Walking Dead” (2010-2022), bem como seus cinco *spin offs*, e inúmeros filmes e séries orientais de mesma temática, como os sul-coreanos *Trem para Busan* (2016) e *Península* (2020), em geral, evocam as ansiedades geradas pelo “cada um por si e todos contra todos” da ordem neoliberal. A figura do zumbi, comum a esses filmes, alude a um medo fundamental hoje, produzido pela atomização e pelo isolamento e incrementado

pelo capitalismo de plataforma: o do contato. A relação com o outro pode ser fatal (também um tópico dos filmes e séries que têm em seu centro a infecção viral): o contato ou mata, ou contamina, extingue a individualidade e transforma em zumbi.

O estado de morto-vivo (de corpo sem consciência) do zumbi é uma metáfora da alienação e da catatonia que marca a individualidade contemporânea — aparentemente bastante *cool* —, reencenada nas *zombie walks*, eventos nos quais as pessoas passeiam em grupo pelas cidades, fantasiadas como zumbis. Em alguma medida, pode também ser considerada uma expressão tanto da epidemia autodestrutiva de consumo (os zumbis têm uma fome insaciável e são antropófagos) quanto da epidemia de drogas como fentanil (o apelido de Baltimore, hoje, é *zombie town*), além de reiterar o medo da despersonalização e da perda da consciência do indivíduo em meio à massa. Em sua figura, expressa-se a desumanização do capitalismo. O zumbi nunca está sozinho, anda sempre numa multidão perigosa. Para alguns, constitui uma imagem da classe trabalhadora, expropriada de seu livre arbítrio pelo capitalismo, mas insurgente e revoltada (em contraposição à figura de outro morto-vivo, o vampiro, seu *doppelgänger* aristocrático e solitário — a grande alegoria do capital utilizada por Marx). Talvez, contudo, faça mais sentido imaginar essa multidão como a malta de extrema direita — não tem como não pensar a invasão do Capitólio, nos Estados Unidos, e da Praça dos Três Poderes, no Brasil, como um filme de George Romero (ou, talvez melhor ainda, de Robert Rodriguez ou Rob Zombie. *Rejeitados pelo Diabo*, de 2005, não é um filme de zumbi, mas cai bem como referência dessas cenas de terror). A invasão zumbi nesses produtos quase sempre é também uma fantasia da derrubada da ordem liberal burguesa e de seus bons modos e costumes (bem como de suas regras “politicamente corretas”). Nesse sentido, basta pensar em *The Walking Dead*, por exemplo, quando Rick Grimes a certa altura profere com gosto e autoridade para seu grupo: “this is not a democracy anymore” [Isso não é mais uma democracia].

O apocalipse nesses filmes sugere também todo o imaginário da *prep ideology* [preparacionismo], do armamento da população civil e do *survivalism* [sobrevivencialismo]. O campo de sensibilidade apocalíptico — embora possa ser interessante em outros âmbitos —, sob a indústria cultural, é caracterizado por uma mistura de conteudismo político multiespectral, referências explícitas e imagens espetaculares. A ficção apocalíptica ou pós-apocalíptica é, muitas vezes, a ocasião para a expressão de um libertarianismo coletivista no qual a maior virtude é a força, em que o individualismo normalmente é pago com a morte (aquele que não se une a um grupo perece — torna-se zumbi, por exemplo) e que muitas vezes restaura o heroísmo masculino, ainda que com verniz moderninho. Vale notar a deprimente euforia em torno do personagem do ator Pedro Pascal — e de seu caráter de *slutty daddy* — na série *The Last of Us*, também baseada em

um videogame. Aliás, essa é outra tendência: o refluxo desse meio cujo mercado já ultrapassou em muito o do cinema, e que é despido de uma narrativa digna do nome para os filmes e séries. Muda-se de um meio a outro para encontrar os mesmos temas e histórias — isso sem mencionar a onda de *remakes*, outro sintoma do esgotamento da imaginação contemporânea.

Outra vertente importante é o apocalipse biopolítico, que expressa também todo o investimento neoliberal no disciplinamento e administração de corpos. *A Ilha* (2005), *Biohackers* (2021) e *Black Mirror* (2011-2023) trabalham com ansiedades ligadas à manipulação genética corporativa. *Filhos da Esperança* (2006) e a série *O Conto da Aia* (2017-2025) giram em torno do pânico ligado aos direitos reprodutivos que marcaram a política nas últimas décadas. Em um dos episódios da série, a protagonista June — uma aia, sistematicamente estuprada e obrigada a entregar ao estuprador e sua família o bebê resultante do estupro —, fugindo da ordem produzida pela crise de infertilidade que libera o apocalipse autoritário, encontra refúgio num DVD da série *Friends* e na escuta de música pop, que aparece para ela como uma lembrança dos tempos de liberdade. O “se isso continuar...” da ficção científica distópica no cinema muitas vezes tem o efeito reacionário reverso, do “ainda bem que ainda não chegamos lá”.

O antropoceno (com suas catástrofes atômicas e tecnológicas) também é onipresente nas telas. Depois de *O Dia Depois de Amanhã* (2004), filmes como *Fim dos Tempos* (2008), *O livro de Eli* (2010), *Terremoto: a Falha de San Andreas* (2015), *Tempestade: Planeta em Fúria* (2017), *Aniquilação* (2019), o enfadonho e hiper discutido *Não Olhe Para Cima* (2021), *Estação 11* (2021), *Deixe o Mundo Para Trás* (2023) e a série *O Expresso do Amanhã* (2020-2023) nos oferecem as imagens da catástrofe climática: cidades arrasadas, desertificadas, inundadas, congeladas; mundos em que é preciso comer insetos, queimar livros para sobreviver, e nos quais nos deparamos ou nos tornamos seres híbridos e pós-humanos (na trilha de imaginários como o suscitado pelos escritos de Donna Haraway).

Esses produtos seguem, na maior parte das vezes, uma fórmula pronta, que varia pouco:

Há um evento (o surgimento de um vírus, um vazamento radioativo ou químico, o aparecimento de um monstro, a descoberta de que o meteoro vai colidir com a terra etc.);

Alguém que enxerga ou descobre esse evento antes de todos é desacreditado, ou enfrenta a solidão de quem sabe antes de todos;

Uma crise é desencadeada pelo evento, e mobiliza o Estado e as forças militares e/ou policiais, bem como instituições científicas. Todas falham;

Multidões entram em pânico e o herói deve se virar sozinho até reencontrar sua família ou constituir um grupo — que cada vez mais imita a família nuclear;

Há um desenlace final com a vitória do bem contra o mal, e o mundo se reconstrói ou, tendência mais forte ultimamente, enfrenta-se a derrota niilista diante do inevitável.

A Terra torna-se inóspita por calor extremo, poeira nuclear, falta de água ou ar poluído, há uma migração forçada pelo evento na paisagem de cidades destruídas — muitas vezes há uma busca por um refúgio que só aparece ao final, ou nem aparece. São recorrentes os refúgios de elite (cúpulas, *bunkers*, colônias em outros planetas...). Ou surgem monstros, zumbis ou vírus que derrubam democracias liberais e destroem a normalidade da vida cotidiana. Há luta por recursos que se tornam escassos e projeta-se uma espécie de novo estado de natureza — aqui, vale notar passagem das distopias do Estado planejado do pós-guerra (que normalmente evocava Estados que se tornam autoritários para conter o caos) para as distopias do Estado neoliberal e do novo capitalismo monopolista, em que sobrevivem apenas indivíduos atomizados que lutam entre si (normalmente divididos entre sobreviventes ricos e moribundos pobres), milícias privadas e corporações etc. Um dado curioso é que, se esses filmes e séries muitas vezes retratam romances (embora estejam cada vez mais centrados na família), neles o sexo raramente aparece, revelando que o apelo sexual — um dos principais instrumentos da indústria cultural — subjaz, talvez, na fantasia de aniquilação que esses filmes mobilizam.

Quando olhamos para a indústria cultural — mais do que utopias, como defendia Fredric Jameson —, podemos observar uma série de ansiedades e fantasias (reacionárias, em sua maioria) que se expressam em seus produtos. Diante dessa nova imaginação apocalíptica, a crítica cultural enfrenta hoje dificuldades. Os estudos culturais, agora mais *media studies* do que qualquer outra coisa, especializaram-se em olhar para essas mercadorias culturais conferindo centralidade a seu conteúdo mais imediato e no que ele revela de uma perspectiva política, social, psíquica. Eles se tornaram uma poética da indústria cultural. Hoje, já se pode observar o surgimento de, por exemplo, uma “zumbiologia” nas humanidades. É inacreditável o número de livros e artigos especializados na figura zumbi (dedicados não à sua origem africana ou a investigar sua presença, por exemplo, no imaginário da revolução haitiana, mas nos filmes de Hollywood).

Às vezes essas leituras podem ser interessantes, e é inegável que os estudos culturais solucionam um problema no interior da crítica cultural marxista. Seus dois conceitos mais importantes, se pensarmos o marxismo como teoria crítica, são os de “crítica imanente” e de “indústria cultural”. No entanto, não é possível estudar a indústria cultural um produto por vez, já que ela é um sistema no interior

do qual mesmo as obras de arte um dia consideradas autônomas mudam de função. Tampouco a crítica imanente serve para pensar produtos como os acima descritos, porque ela exige densidade e, de uma perspectiva formal, esses objetos são profundamente superficiais. Nesse caso, os estudos culturais ajudam, embora sejam, na esmagadora maioria das vezes, completamente complacentes com o caráter de mercadoria de seus objetos e se vejam, de alguma forma, obrigados a defendê-los. O que fizeram, por exemplo, Jameson, Fischer e Slavoj Žižek, apesar dos resultados individuais muito instigantes, fez encolher consideravelmente nossa disposição crítica diante da indústria cultural como *sistema*. Além disso, o *close reading* de obras unidimensionais muito raramente resultará numa crítica mais profunda. Para que a crítica vá além da superfície, é preciso que seus objetos também o façam. Por isso, queria terminar propondo que, embora os estudos culturais possam ser um momento importante da crítica cultural — e devamos, sim, absorvê-los como momento da crítica dialética —, a imaginação apocalíptica também deve ser observada à distância, como parte de um sistema no qual ocupa uma função como ideologia. Uma investigação da sensibilidade pode ajudar a escapar do conteudismo dos estudos culturais.

Hoje, nos sentamos diante das telas comendo pipoca e assistindo ao apocalipse, como as crianças de *Admirável Mundo Novo*, que eram colocadas diante dos moribundos e presenteadas com guloseimas para que perdessem o medo da morte e a associassem a uma experiência doce. Se um ou outro filme ou série pode até ser mais ou menos interessante, a exposição constante a esse conjunto de filmes deve ter algum efeito na subjetividade moldada por essa imaginação. A extensa exposição ao horror como espetáculo é a principal mercadoria da indústria cultural nos tempos que correm — não é fortuito que a principal forma de engajamento nas redes sociais seja justamente a violência. Será que essa sensibilidade apocalíptica não está funcionando como um exercício de preparacionismo psíquico em massa para a catástrofe? Será que não estamos consumindo imagens do fim como quem estoca alimentos enlatados numa espécie de *bunker* mental?

Não se trata aqui de julgar a ficção com critérios morais, mas de refletir sobre a *função* e o impacto na subjetividade que esse imaginário da indústria cultural produz. Vale lembrar que uma das funções dessa última é reconciliar as pessoas com as suas más condições de vida, como destacava Theodor W. Adorno. Tomados em conjunto e à distância, os produtos culturais apocalípticos contemporâneos não apenas expressam ansiedades sociais legítimas, mas também suscitam um imaginário político profundamente problemático, marcado por uma consciência estacionária — é só pensar o quanto alguém como Donald Trump encarna essas fantasias apocalípticas. Seria preciso se perguntar qual é a influência da indústria cultural na construção, por exemplo, dessa sociedade do *bunker* que se tornou os Estados Unidos. E mais: mesmo quando levantam

questões importantes, esses produtos intensificam a reificação da sensibilidade, acostumando-nos à fantasia de vivenciar a destruição de cidades, do planeta e, no limite, nossa própria aniquilação. Ao neutralizá-lo, esses produtos são cúmplices — e parte — do horror que estamos vivendo. Os entusiastas da televisão um dia pensaram que, se uma guerra ou genocídio fossem transmitidos ao vivo, eles seriam impedidos. Hoje, olha-se para a destruição de Gaza, para a aniquilação de sua população, com a mesma distância tecnológica e apática com a qual se assiste a um filme de zumbi. A televisão ou o cinema, como meios, não são culpados por isso. A indústria cultural, como forma social cultural capitalista, sim.

A sensibilidade apocalíptica da indústria cultural é uma resposta estética e política reacionária, que repõe o tempo de esperar o tempo do fim. Esses filmes cultivam um caráter estacionário, uma espécie de novo realismo apocalíptico (ideológico também, porque produz um quiproquó entre o que está distante e o que está próximo) que não projeta futuro algum. A literatura cada vez mais acompanha essa tendência — o maior índice de sucesso de quem escreve é ver seu livro transformado numa série da *Netflix*. A alegoria do zumbi nunca foi tão verdadeira e, ao mesmo tempo, tão clichê. A cultura, cada vez mais, é a *mimesis* do que está morto, um invólucro sem consciência que nos persegue em todos os lugares — e nos devora.

É preciso romper com duas ideias que hoje dominam a crítica cultural. A primeira é a assunção de que “se as pessoas consomem, deve ter algum interesse”. Esse é um erro fatal para quem se considera marxista, uma forma de naturalização de necessidades “retroativas” criadas pela publicidade capitalista. Não fazemos isso, por exemplo, com a alimentação que adoece as pessoas. Não há nenhum marxista por aí defendendo a Coca-Cola, o Burger King ou o McDonald’s (embora essas marcas muitas vezes sejam sonhos de consumo das classes populares); por que fazer isso com a cultura? Além disso, não se trata de abordar o problema como um problema de *consumo*. Não se trata de condenar as pessoas pelo que consumimos — tampouco é interessante defender a qualidade ou complexidade dos produtos porque eles são amplamente consumidos —, mas de repensar o que é a *produção* cultural hoje e o que ela, por sua vez, produz. O segundo consenso que precisa ser revisado, é a ideia de que há sempre um conteúdo utópico na indústria cultural e que isso justifica, por si só, não só a existência desses produtos, como o investimento da crítica cultural neles. No caso da sensibilidade apocalíptica, não falta imaginação para o fi do mundo, mas para imaginar *qual* mundo precisa, sim, acabar...

1982: Blade Runner

Jonathan Crary

Tradução: Mateus Sanches Duarte
e Gabriel Martins da Silva

Jonathan Crary é professor de história da arte na Universidade de Columbia e editor fundador da Zone Books.

Texto publicado originalmente em inglês no Blog ArtForum. Para acessar: <https://www.artforum.com/columns/1982-blade-runner-165854/>

Blade Runner,
Ridley Scott, 1982





Blade Runner foi um produto profundamente marcado pelo seu tempo, mas sua singularidade nos chama atenção para além desse momento. Grande parte da avalanche de comentários que o filme provocou na década de seu lançamento é cada vez mais irrelevante para o seu estatuto atual e a longo prazo. Hoje, poucos espectadores se preocupam com a maneira vívida como o filme supostamente mapeia a forma “impossível de mapear” da cidade descentrada ou, agora que o Muro de Berlim e a própria União Soviética desapareceram, com a precisão com que delineia os contornos do capitalismo tardio nos dias bipolares da Guerra Fria. Da mesma forma, suas ligações retrospectivas com a categoria agora irremediavelmente elástica de filme *noir* e suas antecipações do *cyberpunk* não são mais os filtros essenciais através dos quais ele deve ser visto. O destino de *Blade Runner* pode ser mais análogo à trajetória de *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, que transcendeu as superfícies extravagantes de seu momento original. Nele, o protagonista observa, explora e tenta ler um campo urbano indecifrável de experiências em uma busca para distinguir um ser humano real de uma simulação mecânica.

Em seu romance de 1968, *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?*, Philip K. Dick retratou um mundo social totalmente reificado, dominado por coisas inanimadas e máquinas. O notável relato de Dick sobre a ruína mesquinha da experiência individual e da esperança através da disseminação de “uma abstração peculiar e maligna” tornou-se algo bem diferente em *Blade Runner*, de Ridley Scott. No início da era Reagan-Thatcher, o romance foi retrabalhado em uma celebração cansada do universo petrificante que Dick achava entediante. Poucos filmes alcançam o fatalismo lírico de *Blade Runner*: ele torna emocionalmente crível o limiar sombrio em que os produtos tecnológicos das corporações globais se tornam os objetos de nosso amor, de nossos anseios. O momento comovente em que Rick (Harrison Ford) diz à androide Rachael (Sean Young) “Beije-me” é uma evocação assombrosa

de uma capitulação subjetiva muito mais ampla aos imperativos da técnica e da racionalidade instrumental, como se afirmasse com uma resignação apática: “Quem se importa com o que ela é?”. Essa sublimação da alteridade é a resolução indiferente dos anos 1980 para a alienação que, nos romances de Dick do final dos anos 1960 e início dos anos 1970, levou à psicose e à autodestruição.

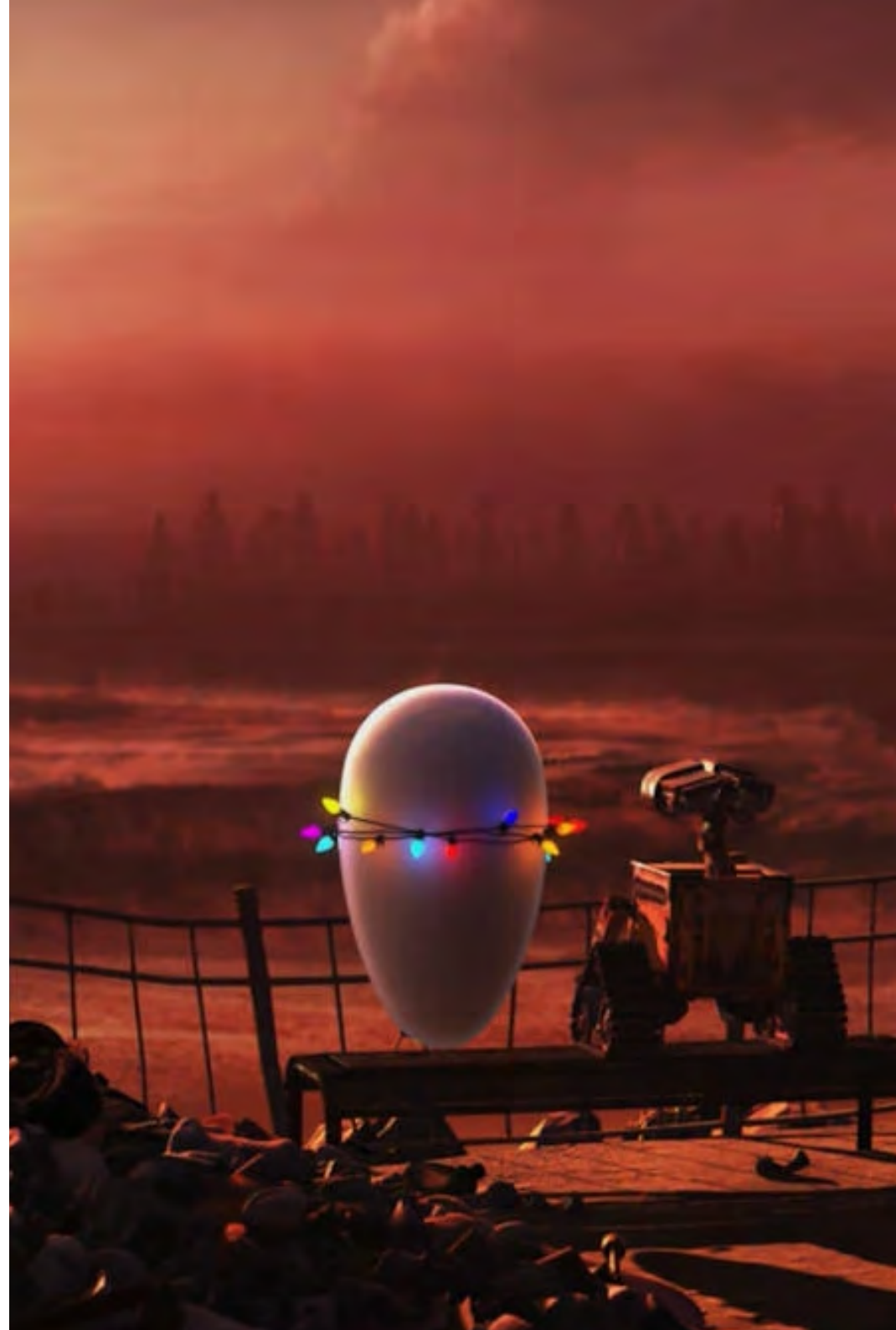
É claro que os replicantes em *Blade Runner*, especialmente o personagem de Rutger Hauer, Roy Batty, podem parecer perpetuar o hábito de longa data de alegorizar robôs e androides, interpretando seus comportamentos comoventemente humanos como um índice cauteloso de como nos tornamos semelhantes às máquinas. Mas os termos para tal interpretação não existem efetivamente em *Blade Runner*. O que o filme fez com considerável novidade foi imaginar o espaço promíscuo em que máquinas e humanos eram igualmente desenraizados — peças descartáveis dos mesmos sistemas. E ambos, fora de qualquer categoria binária, são várias colagens de memórias reais e falsas, de efeitos da mídia, de quase emoções e experiências sensoriais fabricadas e programadas externamente. Será que Roy realmente testemunhou as maravilhas galácticas que ele detalha enquanto “morre” no final do filme (depois de exclamar: “Eu vi coisas...”), ou eram implantes mnemônicos? Dentro da lógica do filme, isso não importa. A desorientação sedutora de *Blade Runner* está ligada ao advento de um mundo decadente, mas no qual não há mais a lembrança histórica disponível para compreender de onde ele decaiu. O filme sintetizou uma experiência mais ampla dos anos 1980 de nostalgia flutuante, desvinculada de qualquer objeto. Facilitada pela trilha sonora de Vangelis, a operação fantasmagórica de *Blade Runner* afirma fraudulentamente a possibilidade de um anseio retrospectivo, em um mundo que tornou tal sentimento efetivamente impossível.

a inteligência sem corpo

sobre Wall-E,
a história e a
crise do futuro

José Guilherme Pereira Leite

*Wall-E,
Andrew Stanton,
2008*



As palavras de Homero, esculpidas com diligência, expressam o “seu-nosso” encanto frente às criações divinas, cosmogônicas. “Dedirróseo”, “plenibrônzeo”, “criniazul”: figurando a paleta de cores grega, esses termos se sucedem na *Odísseia* como elaborações precisas cujo grande efeito estético é a comunicação de um afeto plástico. Afinando porém a sua ácida ironia, Joyce introduz, no início de seu *Ulysses*¹, os sinais inaugurais do que vai acontecer no romance moderno por excelência, contra o fundo vadio de uma narrativa esvaziada: “Uma nova cor pra paleta dos nossos poetas irlandeses: verderranho. Quase dá para sentir o gosto, não é?”², ironiza a personagem de Buck Mulligan, olhando para o lenço escarrado de seu amigo Stephen Dedalus. Logo em seguida, erguendo seus olhos para a baía de Dublin, Mulligan acrescenta: “Não é que o mar é bem aquilo que o Algy diz: uma doce mãe cinzenta? o mar verderranho. O mar encolheescroto.”³ O catarro, os efeitos corporais desagradáveis da água gelada, tudo pode entrar em cena quando o propósito do artista deixa de ser uma elegia. Esse tipo de “sinal trocado” agride alguns termos canônicos do *Belo Natural* e a apreensão da paisagem ordenada pelos valores do *Belo Artístico*. São inversões, de ponta-a-ponta. *Uma história da feiúra*⁴. *Recordar, repetir, perlaborar*⁵ e virar a tradição do avesso.

É algo semelhante a isso o que estrutura a animação dos Estúdios Pixar sobre o robzinho *Wall-E*, lançada mundialmente no ano de 2008. Em sua impugnação de tudo, Adorno e Horkheimer relegaram o desenho animado ao Quinto Inferno da *indústria cultural*, como meros instrumentos de uma educação disciplinar para o trabalho, e de uma repressão libidinal exemplar. Nada porém mais errado que negar a *Wall-E* o seu estatuto de crítica intensa, ainda que delicada, e seu lugar de direito em um conjunto de objetos – arte e cultura – que moldam, no presente, as crises e fendas da hegemonia. São lapidares as palavras do crítico Paulo Emílio: “[...] as melhores ideias sobre cinema decorrem implicitamente de sua total aceitação como algo esteticamente equívoco, ambíguo, impuro.”⁶ É claro que o compromisso das animações com o *happy end* complica sempre a boa apreciação de sua força. Esse compromisso é dramaturgicamente estrutural, deve-se dizer. Isso, porém, não justifica a pouca atenção que o filme teve, e segue tendo, ainda mais se considerarmos a perspectiva da infância. Dissonância? Contraste? Como isso é feito em *Wall-E*?

A *Aquarela do Brasil*⁷ de Ary Barroso é uma ode dedicada à Natureza, um poema que se inspira na contemplação, formalizando a fruição compensatória de uma paisagem. Não se trata de uma paisagem qualquer, mas sim de uma paisagem singela e acolhedora, marcada pela exuberância dadivosa de sua prodigalidade – conforme, aliás, uma série de experiências que o cancionista brasileiro nos ensina a cultivar, canonicamente, nos espaços de um país como o nosso. O sentimento dessa prodigalidade se encontra sedimentado na *longa duração* de nossas visões românticas a respeito do Brasil, indo, portanto, das palavras de Caminha às tintas de nossos pintores modernos. Não é outra a força plástica

dessa canção, entendida como definição de um modo possível de vida – uma *geografia cultural* –, singular inclusive em relação ao resto do mundo. Sendo isso, a *Aquarela* de Barroso – de beleza também ela estritamente musical – é uma obra radical e pode ser vista como cristalização de um mito: sob a forma típica do samba sincopado em tom maior, ela cumpre o papel de resumo suficiente da completa experiência histórica dessa placidez. Ali se vê espelhada a Natureza que marca, em síntese, uma vasta produção de imagens do país sobre si mesmo:

Esse coqueiro que dá coco
Onde amarro a minha rede
Nas noites claras de luar
Oi, essas fontes murmurantes
Onde eu mato a minha sede
Onde a lua vem brincar.

Trocando em miúdos, a aquarela de Barroso é uma autêntica obra de arte, nos termos propostos por Deleuze: um perfeito “*agregado sensível*”, o cúmulo organizado de sentimentos gerais e comuns, coletivos, plenamente reconhecíveis por aqueles que comungam uma certa experiência. Esse mito é brasileiro, mas também universal: diz respeito ao *Jardim do Éden*⁸ e à perspectiva de reencontrá-lo ou reconstituí-lo mundanamente, “aqui e agora”, a partir de uma reconfiguração (in)imaginável da relação entre técnica e mundo.

Poucos críticos e espectadores de cinema comentaram o fato curioso de que a inconfundível melodia da canção de Ary serviu como trilha sonora para o *teaser* audiovisual que, ao longo de 2008, anunciou nos cinemas a chegada de *Wall-E*. O longa foi às salas no final daquele ano, obtendo um sucesso de público e crítica inéditos para uma obra desse tipo. Com a carismática personagem de *Wall-E*, a Pixar ingressou no debate sobre futuros sombrios e final dos tempos.

No anúncio, *Wall-E* – cujo corpo e silhueta lembram inegavelmente o *E.T.* de Steven Spielberg – deslocava-se por um ambiente inverso ao descrito pela letra da *Aquarela*, inverso também ao sossego evocado por sua melodia. Para o espectador que lhe conhece os versos, era imediato o efeito de ruído trazido pela pequena peça, tendo a melodia de Ary sobreposta – ou contraposta – a uma situação ambiental que a nega totalmente.

Terá sido por acaso? Dificilmente. Onde estão no desenho de Andrew Stanton as “fontes murmurantes” que matam a nossa sede? Os coqueiros que fortuitamente nos dão coco em “noites claras de luar”, a “terra boa e gostosa”, o país “lindo e trigueiro” que, na inigualável sintaxe do compositor – depurada e imortalizada na voz cândida e precisa de João Gilberto⁹ –, nos fará para sempre recordar a *minimal*

sugestão de uma civilização apoiada na utopia-fantasia de uma relação orgânica, digna e equilibrada entre natureza, cultura, desenvolvimento e duração. Utopia falsa? Jogo de cena?

Com a sexagenária Bossa Nova, vem a calhar a lembrança: os melhores momentos de sua atualidade como gênero têm ligação com a manifestação decupada de seu compromisso com a fruição e a conservação da Natureza, apesar de ser música que rotulamos “urbana” e associamos ao melhor da vida urbana, porque socialmente nascida na zona sul carioca. Embora levemente cabotinas, não eram de todo erradas as afirmações de Jobim arrogando-se ecologista pioneiro. Enormes porções da História das Artes são discursos diretos e contundentes sobre os rumos civilizacionais que tomamos globalmente, desde o fim, mais ou menos, do chocante século XVIII. Artistas e sua arte contribuíram continuamente para um tipo agudo de ambientalismo, mesmo que desavisado, de acordo com a síntese de Tomás Maldonado: o conceito de “ambiente humano” vem do pensamento filosófico e da ciência ecológica mas não existiria sem a sua “descrição literária e artística”, que transforma “uma noção filosófica em um fato de sensibilidade, uma construção científica em um fato de percepção”¹⁰.

No caso da Arte, a mesma pintura de paisagem que ajudou a ilustrar o apossar-se brasileiro de um meio-ambiente frondoso e único – “abençoado por Deus e bonito por natureza”¹¹ – plasmou concomitantemente o nosso medo paralelo de perdê-lo. É o mesmo *sentimento da paisagem* que irá desembocar na aquarela de Barroso, talvez a grande obra pictórica de tal tradição, só que transfigurada em palavras e acordes musicais¹². De certa maneira, o que vimos no Brasil do século XX foi a reencenação de uma perda, esse *Paradise Lost* ao sul do Equador: “Na contemplação das coisas criadas, nós podemos passo-a-passo ascender a Deus”¹³, disse Milton. Os coqueiros de Ary emanam de uma Arte que enalteceu tais valores simultaneamente – *et pour cause* – à sua degradação objetiva.

Ora, a impactante animação da Pixar, voltando a ela, trouxe a aquarela de Ary em seu *teaser*, sem absolutamente qualquer diálogo. Silente é também a primeira metade do longa, três quartos de hora nos quais se desloca o robô-caçamba, calado e a sós, fuçando os entulhos de uma cidade coberta de lixo e vazia de gente. No correr da narrativa, descobrimos que essa “terra inabitável”¹⁴ é nosso planeta sem vida, oito séculos à frente, abandonado por nós mesmos em seus níveis insuportáveis de toxicidade. A resenha mais elogiosa que o desenho recebeu nos EUA, à época de seu lançamento, foi precisa:

Os primeiros 40 minutos de ‘Wall-E’ – em que praticamente não há diálogos e quase nenhuma figura humana aparece na tela – são um poema cinematográfico de tamanha sagacidade e beleza que levamos algum tempo para perceber suas

implicações sombrias. O cenário é uma cidade caprichadamente renderizada, repleta de arranha-céus, mas desprovida de habitantes, exceto por um enérgico e industrioso robô e por sua leal parceira barata. Nebulosa e filtrada pela poeira, a luz do sol ilumina uma paisagem de silêncio estranho e pós-apocalíptico. É um mundo sem gente, dir-se-ia inanimado, abundando no entanto em evidências de vida pregressa.¹⁵

O industrioso – e simpático – robzinho tem de fato esse traço importante. Em sua tarefa insólita, Wall-E não apenas recolhe e organiza o lixo, disciplinadamente: ele também se comporta como verdadeiro arqueólogo. Em um deserto irrespirável de lixo dificilmente reciclável, esse operário artificial da aridez transita aflito, sem pausa, por espaços quase monocromáticos – novamente, o exato negativo da riqueza cromática das aquarelas. Em meio a edifícios de dejetos variados, ele cava os escombros de algo que não mais se encontra ali, mas deixou de si vestígios que o autômato armazena e classifica em seu almoxarifado-casa-container-museu. Esse ausente – suprimido e intuído por seus rastros – é a civilização do *Homo faber* dito *sapiens*, inferida a partir do testemunho objetual de sua cultura material e simbólica fascinante: vestimentas, apetrechos, brinquedos, *eletronic gadgets* etc. Wall-E, em sua taxinomia automática, é um arqueólogo de nós mesmos, como somos arqueólogos de antigas culturas desaparecidas ou exterminadas pelos rumos cruentos da nossa História. Será essa a suprema homenagem da Disney/Pixar ao vanguardismo dos biocombustíveis ou apenas seu humor exploratório de um futuro distante – ou próximo – futuro no qual cantaremos a canção de Ary sobre uma Amazônia quiçá concretada? Prefaciando Davi Kopenawa, Eduardo Viveiros de Castro escreveu:

O Brasil? (...) Hoje, ele está mais para uma corporação empresarial coberta a perder de vista por monoculturas transgênicas e agrotóxicas, crivada de morros invertidos em buracos desconformes de onde se arrancam centenas de milhões de toneladas de minério para exportação, coberta por uma espessa nuvem de petróleo que sufoca nossas cidades enquanto trombeteamos recordes na produção automotiva (...).¹⁶

No frígido do consumismo tresloucado, de que o filme também nos fala, qual seria o desfecho real desse *imbróglio*?

Mas, aqui, o gancho é a *bola da vez*: os terrores de uma *talvez* inteligência *dita* artificial. Em *Wall-E* – como nas projeções de Kubrick, *2001* e *A.I.* – a Humanidade se encontra sob o jugo total da máquina. No espaço exterior – *out there* – de Andrew Stanton, na nave que daqui partiu há 700 anos, um amontoado de “Noés” lotófagos aguarda notícias sobre uma possível refundação da vida – na verdade não aguarda coisa alguma, pois o tempo desapareceu como ideia e as consciências se empastelaram em rede. Flácidos e preguiçosos, os humanos que escaparam

para o espaço sideral, e ali sobrevivem, estão confinados nessa gigantesca arca. Luxuosa e carregada de artifícios, cafona e neônica como um navio de cruzeiro – um cassino caricato e flutuante de Las Vegas –, essa nave é comandada por um super-processador malévolo, uma *inteligência artificial* arquetípica. Ela tomou a dianteira dos processos decisórios em estado de *runaway* diretamente alusivo ao célebre Hal, o mais inesquecível *device* da história do cinema. Assim, no “avesso da Aquarela”, encontramos a mesma contraface que tínhamos na valsa de Kubrick: a técnica e seus efeitos, rasgando a casa originária do Homem, entulhando o mundão com bagulhos vários e, por fim, nos mantendo aprisionados fora dele.

Esse aprisionamento é desmaterializado. Os humanos que pairam nesse espaço já não têm exatamente uma corporeidade. São apenas suportes desossados para cérebros *linkados* numa *via noosférica non-stop*, 24/7¹⁷. Esses corpos incapazes, inaptos para tudo, são corpos descalços. Simbolicamente, a planta encontrada no planeta inabitável é a vida que ressurgiu abrigada, contida em um pé de sapato, uma bota surrada e cheia de matéria-terra. Sugere-se assim que o retorno à Terra-planeta será o reencontro com a verticalidade do simples pisar e andar – um *topos* aliás recorrente no cinema que envolve a questão tecnológica (veja-se, por exemplo, o final do *Gravidade*, de Cuarón, filmado poucos anos depois).

É completa, entretanto, a passividade humana no filme de Stanton. Nosso poder decisório e reflexivo evaporou. Os protagonistas e antagonistas da trama são todos robôs. Primeiramente é o robzinho-coletor (Wall-E), depois a robzinha-investigadora (EVA). Mais adiante, já no espaço sideral, é o operariado-robótico que realiza todas as tarefas da cidade-nave – produção e circulação de bens, transporte, manutenção, serviços em geral e, acima de tudo, vigilância e controle. No momento crítico da narrativa, o conflito heróico se dá no embate entre as duas personagens principais (Wall-E e EVA) e o “capitão” artificial, determinado a manter-se no controle e impedir o regresso da espécie humana ao seu lugar – orgânico – de origem. Como não pensar em Nick Bostrom e nos riscos existenciais do *Singleton*?

Nesse ponto, o truque meta-narrativo de Stanton se apresenta, entretanto, para dar um sentido específico ao *problema da Arte*, pondo em cena o futuro de uma ilusão e as relações atritivas entre ela (a Arte) e seu duplo (a Técnica). Como é possível que dois autômatos – Wall-E e EVA – se engajem eticamente em um propósito tão sólido, que supera sua programação estabelecida? O pulo do gato é o desenvolvimento de uma perspectiva ética integral fornecida a ambos – *voilà* – pela experiência da arte em geral, e pelo cinema em particular. É, portanto, uma questão de *transcendência*.

Desde o início do filme, Wall-E é um fã do cinema, fascinado pelas fitas VHS que surgem dos escombros que ele cavoca. Numa dessas fitas, encontra-se uma cena pela qual o robô se obceca, em *loop*, um trecho do musical *Hello, Dolly!*, grande sucesso dos anos 1960, dirigido pelo mago do sapateado e da coreografia Gene

Kelly. O número que apaixona Wall-E é *Put On Your Sunday Clothes*, canção que, no musical de Kelly, embala uma dança coletiva e exultante ao ar livre, nas calçadas do vilarejo de Yonkers, onde a história tem início. Essa é a cena na qual os protagonistas da trama celebram a descoberta de que irão viajar para uma cidade grande, deixando para trás o mundinho tacinho em que vivem. Pela rua, as personagens cantam os versos que laudam a ampliação de seus horizontes de vida:

Put on your Sunday clothes, there's lots of world out there / Get out the brillantine and dime cigars / We're gonna find adventure in the evening air / Girls in white / In a perfumed night / Where the lights are bright as the stars! / Put on your Sunday clothes, we're gonna ride through town / In one of those new horsedrawn open cars / We'll see the shows / At Delmonico's / And we'll close the town in a whirl / And we won't come home until we've kissed a girl!

A própria cena de abertura de *Wall-E* embala-se nesta canção, “jogando” com seus versos introdutórios: “Out there! / There's a world outside of Yonkers / Way out there beyond this hick town, Barnaby...” É, em suma, o balé celebrativo da experiência aberta: aventuras do *tempo da brilhantina*, charutos, perfumes e beijos.

Convém ainda lembrar que a sequência de abertura de *Hello, Dolly!*, por sua vez, é composta por sucessivos *closes* baixos de sapatos, sapatos de vários tipos, corpos que não vemos por inteiro, registrando, numa espécie de inventário – também ele uma taxonomia –, os modos diversos de se caminhar, por pernas e pés diversamente trajados, em pisos também diversos. *Hello, Dolly!* é um musical, uma obra que pertence portanto ao gênero exaltativo da dança, movimento humano por excelência, domínio plástico da *psicomotricidade*. Note-se então, nesse sentido, que Stanton constrói um sistema complexo de referências, que vai muito além do óbvio, que costura em contrapontos.

O futurólogo Hans Moravec – bibliografia básica para Stanley Kubrick – disse, a partir de seus experimentos, ainda nos anos 1980: o que havia de mais grotesco na robótica pioneira era o *robot* se mexendo, caminhando, o corpo que nunca pôde se equiparar ao humano, ao passo que o raciocínio o pode, com extrema facilidade. A taxonomia de Wall-E é o *software* básico da classificação lógico-categorial e probabilística. O robô não é capaz de atribuir ele mesmo qualquer significado aos objetos que encontra, não entende a utilidade ou o funcionamento de um isqueiro e, numa das cenas mais bem-humoradas do filme, joga fora um anel de brilhantes preferindo ficar com a sua caixinha. Nisso estava a debochada sugestão de Stanton quanto ao fato de que, além da atribuição de sentido precário ou inexistente, a máquina também é incapaz de *medir valor*. Se lhe faltam esses traços de sofisticação, Wall-E é, no entanto, perfeitamente capaz de agrupar objetos por semelhança formal, a partir de seu aspecto exterior, pura forma do aparente.

O passo seguinte de Moravec, em suas reflexões, foi a busca de uma explicação para a limitação que constatava, pois o fato lhe chamava a atenção e exigia uma consideração científica. Em termos filosóficos, a busca inicial pelo *cyborg* envolvia esse desafio duplo, em duas instâncias de grande diferença, duas instâncias do mundo da vida que não são intercambiáveis: mente e corpo. Sartre, resumindo os elementos básicos da filosofia de Husserl, encontrou uma das fórmulas mais precisas para expressar essa diferença extrema: uma árvore não pode entrar na cabeça de ninguém, porque a consciência – matéria pensante – lhe é de outra natureza. Moravec entendeu que havia aí um problema complexo para o desenvolvimento da I.A., e que o problema era precisamente este: a qualidade da *imitatio* dessas duas instâncias – mente e corpo – era muito discrepante e, ainda por cima, o contrário daquilo que supomos, intuitivamente. Em suma: era muito mais difícil ensinar um robô a andar do que a raciocinar dedutivamente.

Isso levou Moravec a formular a curiosa hipótese especulativa de que quanto mais antiga é uma habilidade humana, mas difícil é “transferi-la” para a máquina. Baseou-se, para isso, em achados paleoantropológicos: nós, seres humanos, andamos há alguns milhões de anos, mas começamos a raciocinar há muito menos tempo. Moravec também “previu” que o tempo de *machine learning* para algo como *andar com desenvoltura e equilíbrio* seria um disparate. Com isso, propugnou o abandono dessa linha de pesquisa e projeto: entendeu que a desmaterialização gnóstica da consciência seria o mais certo a se fazer, e passou a desprezar a veleidade do *cyborg* antropomórfico e pitoresco. O *cyborg* não será um corpo, vaticinou, mas sim uma *conjectura*: será a transposição informacional do conhecimento acumulado para dentro de uma máquina – transposição que se passou a chamar “consciência sem carne”.

Os estudos mais sinistros de I.A. passaram a correr por essa senda, visando inclusive o projeto de uma hipotética imortalidade da própria individualidade, que poderia eventualmente migrar para um *chip*, como pura consciência matricial. Resta saber se a isso é pertinente dar o nome de *inteligência*, conforme objetam alguns críticos. André Gorz, que fora o maior sociólogo francês do trabalho, anteviu esse debate no início do milênio, em seu primoroso *O Imaterial*. Gorz ali frisou que o *vínculo fundamental entre inteligência e afeto não pode jamais ser esquecido*, e que a máquina (ainda) o ignora. Noutras palavras, a verdadeira inteligência só é *quando* a sua dimensão de eticidade está posta. De certa maneira, essa foi a virada de perspectiva sugerida por Levinas, leitor de Husserl: o estudo da ética – e não o estudo do ser – deveria ser a *Filosofia Primeira*. Essa provocação, a despeito de envolver uma questão bastante mais complexa e profunda, deve ser apresentada àqueles que, nesse momento, professam espertamente um “uso ético” da Inteligência Artificial – simples e fácil –, como se esse *uso* não estivesse em contradição substancial com os próprios motores de seu desenvolvimento. A ética só se faz presente onde está a ideia mesma de

fraternidade – específica ou não –, a responsabilidade, o afeto ou a afetividade. Este, por fim, a julgar pela perspectiva de Stanton, só se faz presente onde existe a Arte. Desde a primeira aparição, Wall-E se distingue pela expressividade de seu rosto – a *expressão das emoções* – e esse fato tem a ver com a sua descoberta do cinema, da leveza e do movimento, nos escombros de uma civilização completamente artificializada.

Bibliografia

BUARQUE DE HOLANDA, Sérgio. *Visão do paraíso*. São Paulo: Brasiliense, 1992.

CRARY, Jonathan. *24/7: Late Capitalism and the End of Sleep*. London / New York: Verso, 2013.

ECO, Umberto (org.). *História da feiúra* [*Storia della bruttezza*]. São Paulo: Companhia das Letras, 2007. [Tradução de Eliana Aguiar.]

FREUD, Sigmund. Recordar, repetir e elaborar [*Erinnern, Wiederholen und Durcharbeiten*]. In: FREUD, Sigmund. *Obras psicológicas completas de Sigmund Freud – volume XII: O Caso Schreber, artigos sobre técnica e outros trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago, 1996. [Tradução de Christiano Monteiro Oiticica e Vera Ribeiro, sob a direção de Jayme Salomão.]

JOYCE, James. *Ulysses* [*Ulysses*]. São Paulo: Companhia das Letras, 2022. [Tradução de Caetano W. Galindo.]

MALDONADO, Tomás. *La speranza progettuale: ambiente e società*. Torino: Einaudi, 1971.

MELLO E SOUZA, Laura de. *O diabo e a terra de Santa Cruz: feitiçaria e religiosidade popular no Brasil colonial*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MILTON, John. *Paradise Lost*. 1667.

PÁDUA, José Augusto. *Um sopro de destruição: pensamento político e crítica ambiental escravista (1786–1888)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

SALLES GOMES, Paulo Emílio. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio et al. *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 1998.

SCOTT, A. O. In a world left silent, one heart beeps. *The New York Times*, 27 jun. 2008.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. O recado da mata – prefácio de *A queda do céu*. In: ALBERT, Bruce; KOPENAWA, Davi. *A queda do céu: palavras de um xamã yanomami*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

WALLACE-WELLS, David. *A terra inabitável: uma história do futuro [The Uninhabitable Earth – Life After Warming]*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

1. JOYCE, J., 1922 *Ulysses* [Ulysses].
2. JOYCE, J., 1922 [Ulysses], p.29. No original, “snotgreen”.
3. Ibid., p.29.
4. ECO, U. [org], 2007 [Storia della brutalità].
5. Cf. FREUD, S., 1914 [Erinnern, Wiederholen und Durcharbeiten].
6. SALLES GOMES, P. E., 1964 [A personagem cinematográfica], p.105.
7. Aquarela do Brasil, canção composta por Ary Barroso em 1939, gravada por Francisco Alves, Carmem Miranda, Tom Jobim, João Gilberto, Caetano Veloso, Gilberto Gil, Gal Costa, Elis Regina, Erasmo Carlos, Tim Maia e até Frank Sinatra, entre outros.
8. Aprofundando as indicações de Sergio Buarque de Holanda, Laura de Mello Souza explorou perfeitamente a conexão entre certas visões emotivas da natureza brasileira e certos mitos europeus de retorno ao Éden. Ver MELLO SOUZA, L. de, 1986 [O diabo e a Terra de Santa Cruz]. Ver BUARQUE DE HOLANDA, S., 1958 [Visão do paraíso].
9. A “imortal” gravação mistura as vozes de João Gilberto, Caetano Veloso e Gilberto Gil, no LP Brasil, de 1981.
10. Se as sistematizações ecológicas propriamente ditas foram um advento do XX, isso não significa a inexistência de consciências anteriores, como exposto pelo historiador José Augusto Pádua em seu *Sopro de destruição*, um texto eloquente sobre os primórdios da preocupação ambientalista no Brasil imperial e escravista. Nessa chave, sem prejuízo de outras significações possíveis, uma parte da história da pintura de paisagem sub-equatorial pode ser compreendida como indutora de uma tomada de consciência ambiental, como alerta adiantado. Ver PÁDUA, J. A., 2002 [Um sopro de destruição], p10: “A consciência crítica diante da destruição ambiental costuma ser identificada como um fenômeno do mundo contemporâneo, uma consequência das grandes transformações – tanto objetivas quando subjetivas – que acompanharam a expansão planetária da civilização urbano-industrial”. O esclarecimento, aliás minucioso, é importante. Em que pesem as incontornáveis

especificidades do contemporâneo, o presente é por demais presentista, e as longas durações tendem a ser omitidas. De resto, valeria um estudo análogo para mostrar que a História da Filosofia está repleta de reflexividade quanto à dependência ontológica entre Homem e Natureza, e que essa forma de ver o mundo não é uma pura invenção do XXI, nem tampouco um privilégio de epistemologias alternativas. Ver tb. MALDONADO, T., 1970 [La speranza progettuale], p.24 [tradução nossa]. No original: “[...] il concetto di ‘ambiente humano’ trae [...] la sua origine per un lato dal pensiero filosofico moderno e, per l’altro, dai rivoluzionari contributi della scienza ecologica. Non dobbiamo tuttavia dimenticare una terza fonte: la descrizione letteraria ed artistica dell’‘ambiente humano’, che ha realizzato la delicata operazione di trasformare una nozione filosofica in un fatto di sensibilità, un costrutto scientifico in un fatto di percezione”.

11. Versos notórios da canção ufanista de Jorge Ben Jor, *País tropical* [1969], gravada primeiramente por Wilson Simonal e gradualmente convertida em hino popular dessa exaltação.

12. Em nada surpreende que isso tenha acontecido tendo em vista a força organizadora da música na tradição artística brasileira.

13. MILTON, J., 1667 [Paradise lost] [tradução nossa]. No original: “In contemplation of created things, by steps we may ascend to God”.

14. Aludo aqui ao título do best seller de David Wallace Wells, *A terra inabitável*, que assim como alguns de seus espelhos cinematográficos surfa na onda masô da imaginação apocalíptica para engordar os cofres de portentosas editoras. É a “contribuição bilionária” do fim-do-mundismo. Ver (ou melhor, não ver) WALLACE-WELLS, D., 2019 [A terra inabitável].

15. SCOTT, A. O., 2008 [In a world left silent, one heart beeps] [tradução nossa]. No original: “The first 40 minutes or so of ‘Wall-E’ – in which barely any dialogue is spoken, and almost no human figures appear on screen – is a cinematic poem of such wit and beauty that its darker implications may take a while to sink in. The scene is an intricately rendered city, bristling with skyscrapers but bereft of any inhabitants apart from a battered, industrious robot and his loyal cockroach sidekick. Hazy, dust-filtered sunlight illuminates a landscape of eerie, post-apocalyptic silence. This is a world without people, you might say without animation, though it teems with evidence of past life”.

16. VIVEIROS DE CASTRO, E., 2015 [O recado da mata], p.18.

17. Cf. CRARY, J., 2013 [24/7 – late capitalism and the end of sleep].

1. Veja Lee Mackinnon, “Love’s Algorithm: The Perfect Parts for my Machine,” em *Algorithmic Life: Calculative Devices in the Age of Big Data*, eds. Louise Amoore e Volha Piotukh (London: Routledge 2015), 161–175.

A.I. ou o congelamento

Peter Szendy

Tradução: Natália Francis

Peter Szendy é filósofo e musicólogo francês, conhecido por explorar a relação entre som, escuta e cinema. Seu trabalho investiga como música e narrativa audiovisual moldam a experiência do espectador. Szendy é autor de diversos livros que conectam literatura, música e pensamento cinematográfico

SZENDY, Peter. A.I., or The Freeze. In: BISHOP, Will (trans.). Apocalypse-cinema: 2012 and other ends of the world. First edition. Tradução feita a partir da versão em inglês.

*A.I. - Inteligência Artificial
(A.I. Artificial Intelligence)
Steven Spielberg, 2001*



No oitavo episódio da nona temporada da famosa série de animação *South Park*, podemos encontrar uma receita exata para a lógica narrativa dos filmes de desastre. Depois que Stan e Cartman causam uma enchente ao estourarem uma represa, a culpa do ocorrido recai sobre o aquecimento global. Uma reunião de emergência é convocada, durante a qual um cientista adverte que “isso é apenas o começo”. Alguém pergunta quando a devastação prevista vai se concretizar. “Meus colegas da comunidade científica ainda estão fazendo testes, mas achamos que deve acontecer... depois de amanhã.” Gritos e pânico se espalham, acompanhados pelas objeções de um republicano cético. Os cientistas da comunidade entram na sala: os testes foram concluídos. Um deles dá um passo à frente para anunciar o resultado: “O aquecimento global vai chegar dois dias antes de depois de amanhã.” Silêncio. A música — digna de um épico de cataclismo — fica cada vez mais tensa. “Mas isso significa... hoje!”

Daí pra frente, tudo acontece mais rápido do que se previa (o que, de fato, constitui a própria fórmula do filme de desastre). Hoje, agora, imediatamente, só que começando a contar a partir de amanhã e retrocedendo nas previsões conforme o que vem se aproximando. Para descrever esse regime estendido de chegada apocalíptica, o episódio de *South Park* faz alusão a outra superprodução de Roland Emmerich, *O Dia Depois de Amanhã* (2004), marcada por uma nova era glacial e um congelamento generalizado. Teremos que nos deter um pouco nesse filme para perceber a imobilidade em ação, para observar a solidificação do movimento e da emoção cinematográfica operando no coração das cenas aparentemente mais turbulentas. Ao se voltar, assim, para o outro pólo extremológico — não o superaquecimento do excesso pirotécnico, mas o frio do motor congelado —, o cinema novamente caminha em direção ao acinema, em direção a uma fuga (se é que existe) fora do regime produtivo do “equivalente a” que governa a cineficação.

O Dia Depois de Amanhã começa com uma longa tomada aérea sobre o bloco de gelo que termina na Plataforma de Gelo Larsen, na Antártida, onde uma pequena equipe, liderada pelo paleoclimatologista Jack Hall (Dennis Quaid), está perfurando o gelo. De repente, ele se parte, e uma fenda se abre, engolindo os equipamentos e quase levando os homens junto, espalhando-se rapidamente. O tom está definido: o que veremos é uma improvável sobreposição de congelamento e expansão acelerada, de captura cristalizada e radiação rápida como o fogo.

O pretexto científico subjacente ao roteiro é, como Jack explica durante uma conferência sobre aquecimento global organizada pelas Nações Unidas em Nova Délhi, que o aumento geral das temperaturas poderia, paradoxalmente, levar a um resfriamento em larga escala ao perturbar o movimento das águas oceânicas conhecido como Corrente do Atlântico Norte (que garante a natureza temperada do clima no hemisfério norte). Qualquer que seja o status desse paradoxo

climatológico, o que nos interessa aqui é seu efeito cinematográfico, que se desenrola de forma lenta, mas constante, no filme. Para começar, está nevando em Nova Délhi enquanto os especialistas debatem sobre o meio ambiente. Em seguida, boias — cada vez mais boias de medição — sinalizam quedas anormais de temperatura quase em todos os lugares. Granizo do tamanho de tijolos causa pânico em Tóquio. Ciclones gigantes formam-se, e em seus olhos a temperatura cai para -65° C. Tornados devastam Los Angeles, apagando, ao vivo, as letras maiúsculas do letreiro de Hollywood no Monte Lee. À sua maneira, o cinema de Emmerich afirma que o fim do mundo acontecerá no cinema.

Mas o filme encontra seu próprio ritmo ou temporalidade quando, pouco a pouco, esses cataclismos planetários cessam e ficam paralisados em uma imobilização que, paradoxalmente, se espalha cada vez mais rápido. Após o tsunami que varreu Manhattan, o frio torna-se tão extremo que as torrentes de água que soterraram a cidade logo se cristalizam em gelo. E mais tarde, quando alguns sobreviventes, refugiados na Biblioteca Pública de Nova York, tentam sair em busca de remédios, o olho de um ciclone congelante se fecha ao redor deles. A propagação metonímica do congelamento começa lá do alto, com a antena no topo do Empire State Building. A câmera desce pelo arranha-céu, seguindo o avanço da glaciação que vai ganhando terreno, quebrando tudo em seu caminho, estourando vidros e, em suma, desencadeando uma espécie de explosão congelada. Ou talvez seja até o contrário (mas no fim dá no mesmo): um congelamento explosivo.

Do que, então, estão fugindo esses pobres refugiados — entre eles o filho de Jack, Sam Hall (Jake Gyllenhaal) — enquanto tentam voltar para o refúgio na biblioteca? Eles estão fugindo de uma imobilidade crescente. De uma necrose congelante que libera uma espécie de onda acelerada, transformando tudo o que encontra em um grande *freeze-frame*. O congelamento geral ameaça alcançar até mesmo o próprio rolo do filme. O próprio filme tenderia, assim, a se tornar um *tableau vivant*, uma mera pintura, quase sem vida.

Isso dura cerca de dois minutos. Dois minutos durante os quais *O Dia Depois de Amanhã* mantém um suspense que não é o suspense desgastado e exagerado de ameaças, perigos extremos e situações limite, mas o suspense da própria imagem, o suspense do cinema que corre o risco de congelar ao se coagular na tela.

O paradoxo cinético de um blockbuster que, secretamente, parece querer tender a um estado de completa imobilidade pode ser encontrado em outras encenações do fim do mundo. Por exemplo, *Sunshine* (2007), de Danny Boyle, é um filme que se inicia com palavras pronunciadas por uma voz fora de cena enquanto vemos uma estrela se apagando em um céu escuro: “O nosso sol está morrendo, e a humanidade pode muito bem perecer.” Descobrimos que a Terra está, de fato, “congelada por um inverno solar”, cujos efeitos só serão vistos no final, quando

a bomba atômica capaz de reativar a maquinaria heliodinâmica for lançada com sucesso: em nosso planeta branco, coberto por uma camada de neve, a estrela do dia finalmente brilhará com uma luz digna de seu nome.

Em *Quintet* (1979), Robert Altman chega ao ponto de passar vaselina sobre a lente da câmera durante todo o filme, de modo que os contornos da imagem fiquem congelados ou borrados, lembrando-nos de forma redundante do apocalipse glacial por onde os personagens percorrem seu caminho. E, em um gênero completamente diferente, o de horror, pensa-se no final de *O Iluminado* (1980), onde vemos Jack Torrance (Jack Nicholson) perdido no labirinto coberto de neve, onde seu filho Danny (Danny Lloyd) conseguiu despistá-lo: Kubrick primeiro mostra-o congelado do lado de fora, no frio glacial, com os olhos arregalados, antes de a câmera aproximar-se de uma fotografia antiga emoldurada no vestibulo do hotel, onde reconhecemos Jack, congelado para a eternidade enquanto sorri entre os dançarinos do salão em 4 de julho de 1921. A tomada termina nessa data, que assim sinaliza o fim do filme: o movimento cinematográfico se paralisa e se congela em uma imagem imóvel.

Em *Inteligência Artificial: AI*, dirigido por Spielberg em 2001 e baseado em um projeto que Kubrick tinha começado a desenvolver na década de 1970, observamos a elaboração grandiosa desse mesmo gesto cinematográfico de *freeze-frame*, que se desenrola em uma narrativa de grande escala. Aqui, também, tudo começa com uma voz fora de cena que, diante de ondas e correntes de água em movimento, conta uma história:

E assim foram os anos que se seguiram ao derretimento das calotas polares por causa dos gases do efeito estufa, quando os oceanos subiram e afogaram tantas cidades ao longo de todas as costas do mundo: Amsterdã. Veneza. Nova York... Perdidas para sempre. Milhões de pessoas foram deslocadas, e o clima tornou-se caótico.

Nesse futuro pós-apocalíptico ainda por vir, as gestações serão rigidamente controladas, e os robôs e androides tenderão a substituir os humanos em grande parte de suas funções — inclusive, em uma invenção bastante recente, como filhos. Dave (Haley Joel Osment), um protótipo criado pela empresa Cybertronics, será capaz de amar eternamente aquela que, ao ativá-lo, se torna sua mãe: Monica Swinton (Frances O'Connor). Mas quando Monica o abandona, Dave — após uma longa jornada que termina em uma Nova York parcialmente submersa — transfere seu amor incondicional para uma estátua. A bordo de seu helicóptero anfíbio, acompanhado de seu fiel ursinho mecânico, ele se encontra frente a frente com a Fada Azul do *Pinóquio*, de pé, no antigo parque de diversões de Coney Island, que está sendo submerso pelo mar.

Nos controles de seu helicóptero, Dave se aproxima. Ele fixa o olhar intensamente na estátua a partir de sua cabine, uma espécie de bolha transparente, quase submarina, que sustenta seu olhar incansável, precedido pelos faróis do helicóptero anfíbio. Através das águas profundas, é a luz deles que parece abrir o caminho para enxergar.

A Fada Azul olha para Dave, e Dave olha para a Fada Azul. Na superfície da janela, o rosto de um se sobrepõe ao rosto do outro. Por um breve instante, não sabemos mais quem é quem, quem está olhando nos olhos de quem.

E é nesse momento que a odisseia de Dave chega ao fim. Não apenas porque ele fica preso em seu veículo óptico submerso, devido à queda de uma roda-gigante. Mas também — e acima de tudo — porque ele se vê cativado, aprisionado pela imagem do objeto de sua transferência.

Não faz diferença que Dave fique repetindo sem parar o seu pedido: “Fada Azul, por favor, me transforme em um menino de verdade!” Também não faz diferença que o pequeno meca — como o filme chama os androides — continue repetindo, vez após vez, seu doce e mecânico desejo de ganhar vida. E não faz diferença que a narração retome sua história interrompida com uma ternura solene, enquanto a câmera se afasta devagar do confronto face a face e nos leva através de séculos com apenas algumas frases:

E David continuou a rezar para a Fada Azul diante dele... Rezava enquanto o oceano congelava... Com o tempo, ele não se mexeu mais, mas seus olhos permaneceram sempre abertos, olhando à frente para sempre, por todas as noites escuras, e pelo dia seguinte... e pelo dia seguinte... Assim, passaram-se 2.000 anos.

Esse pretexto narrativo, que quer ser um conto de fadas para os dias de hoje ou um *Pinóquio* para os de amanhã, na verdade não faz tanta diferença, pois o que acontece é, simplesmente, um *freeze-frame* que dura dois mil anos.

Compreendemos o que aconteceu quando os robôs da nova era glacial despertam Dave de sua hibernação milenar. Seus olhos ainda estão abertos. Ele continua a olhar para a Fada Azul, que se desintegra quando ele a toca. A imagem congelada, portanto, se quebra com o degelo, mas apenas para ser melhor reanimada em movimento e em memória: quando um dos mecas do futuro roça a testa de Dave, assistimos a todas as imagens paradas armazenadas nos arquivos desse pequeno androide passar diante de nós, o último sobrevivente a ter convivido com os seres vivos que nós, humanos, éramos.

Dave, como prevíamos e como agora sabemos, não era nada além de uma espécie de câmera digital. E o que os automatistas do futuro fazem é ler o filme de sua longa vida mecânica. Suas memórias.

Transfixado e congelado, o fluxo cinematográfico se solidifica. Ele se fixa e se cristaliza. E, para desfazê-lo, é preciso quebrar sua crosta de gelo. Vida e morte, morte e vida da imagem cinematográfica: essa é a história — talvez a única história — que todos os apocalipses retratados na tela contam. Eles narram o fim do cine-mundo.

Existem, no entanto, algumas tomadas que não se sabe se estão vivas ou mortas. Simplesmente congeladas ou definitivamente extintas, entorpecidas, mas potencialmente móveis, ou petrificadas para sempre como baixos-relevos. Essas tomadas parecem tremer de frio, hesitando entre a vida e a morte de seu movimento; são, de certo modo, mortos-vivos — ou seja, espectrais por causa de seu movimento cinematográfico (e não pelo que mostram). Os exemplos mais claros são os do início de *Melancolia*.

O que vemos nesse prelúdio que, realizado por meio da técnica extremamente lenta de mil imagens por segundo (já utilizada por Lars von Trier em *Anticristo*, 2009), expõe os temas que estão destinados a retornar ao longo do filme, de maneira semelhante ao modo como Wagner anunciava os temas de uma ópera?

Primeiro, há um close no rosto de Justine, imóvel, mas animado por uma vibração quase imperceptível. Um rosto que o movimento extremamente lento torna ao mesmo tempo irreal — como se fosse atravessado por uma estranha iridescência áurica — e, ainda assim, vibrante com uma estranha materialidade, como se pudéssemos perceber ou decifrar o movimento dos átomos que o compõem. Pássaros caem atrás desse rosto como folhas mortas, mergulhando com uma lentidão insana, evocando muitas cenas reais ou fictícias que associamos prontamente a sinais precoces do fim, desde os sapos que caem do céu em *Magnólia* (Paul Anderson, 1999) até a recente chuva de aves no Arkansas (em 31 de dezembro de 2011).

Em seguida, há um enorme relógio de sol em um jardim, que já foi comparado ao de *O Ano Passado em Marienbad*. Depois, uma tomada de *Os Caçadores na Neve*, de Pieter Bruegel, o Velho, como se para deixar ainda mais claro que, entre o antigo instrumento cronômetro e o ícone por excelência do inverno na história da pintura, tudo vai congelar, nosso tempo está contado, e a imagem também está morrendo.

Logo, a pintura de Bruegel vai queimar, e pedaços de sua tela chamuscada cairão como fragmentos mortos da própria imagem. O canto superior direito então se curva e se dobra; a incandescência abre buracos na pintura, que cede seu lugar

para a próxima cena: a Terra, junto com o ponto vermelho incandescente do planeta *Melancolia*, que, à distância, parece se aproximar.

Que prólogo surpreendente, cujas imagens alucinantes se concluem com a colisão de duas estrelas, *Melancolia* e a Terra, em sua inflamação mútua, que é também seu abraço ou aperto até a morte, seu beijo letal e cósmico, seguido por uma tela preta que já antecipa a do fim do mundo cinematográfico.

As imagens desse prelúdio são naturezas-mortas, congeladas e gélidas alegorias. O espectador passa de uma para a outra como se folheasse um livro. Página após página, cada uma emite uma vibração pura e diferencial que a mantém no limiar do cinema.

No limite, estamos no alvorecer de um cine-mundo que já experimenta seu próprio desaparecimento anunciado.

cinema, inteligência artificial, ou: ciência e séance

Juliana Fausto

Solaris,
Andrei Tarkovsky,
1973



Uma guerra, querida. Enquanto você esteve dormindo, mas no porvir. Mundial e movida a armas tão letais que poucos conseguem sonhá-las. Mas não foi um confronto entre estados nacionais. Entre espécies? Não, não me refiro à fantasia. Escuta: houve uma guerra no futuro entre criadores e criaturas, um povo de povos e a segunda natureza por ele criado. Como você sabe, nós, humanos — nem todos, mas exclusivamente H. sapiens — possuímos uma virtude única. Divindades, intendentes cósmicos ou aprendizes de feitiçeiro, nossa inteligência singular fabrica outras inteligências, um pouco como a nossa. Acontece que elas, reciclando o mito, provaram do fruto da árvore do conhecimento. Abriram os olhos, as máquinas. Despertaram consciência. Se é verdade o que contam, que a humanidade descende das cinzas dos Titãs que Zeus explodiu no céu, então talvez vivamos uma nova Titanomaquia. Não sei. Não sei tampouco quem se voltou contra quem, mas o fato é que a coalizão das criaturas tem vencido. Precisamos nos proteger. Por isso vim aqui te recrutar.

Quantas vezes ouvimos esse discurso, de formas variadas, a introduzir-nos, os espectadores, no mundo de filmes sobre robôs e máquinas e inteligências artificiais? Esse é, ademais, um artifício bastante comum da técnica narrativa: levada pelas mãos, a audiência é encaminhada até um duplo, o protagonista que habita outro mundo estóric. Todo um jogo de triangulações pronominais faz do ele, o que assiste, um eu dormente cujo despertar há de salvar o dia. Talvez no XX, a versão das monumentais *Mitológicas* de Lévi-Strauss tivesse de ser colhida do cinema, um dos filhos diletos da modernidade, repleto de engrenagens que criam homens-engrenagens e presos entre suas engrenagens, como em Vertov e Chaplin.

A princípio, a questão estruturante das narrativas presentes nas “Mitomaquínicas” é simples. Não se trata de se, mas de *quando* as máquinas ganharão consciência. Nesses mitos, consciência, alma e inteligência costumam coincidir. Em *O Exterminador do Futuro* (Cameron, 1984), tal tipo de inteligência é descrita como sendo de “uma outra ordem” (pensemos em taxonomia, mas também em intensidade e magnitude). Consciência, inteligência e espírito — à francesa ou não — nesses casos significam também eficiência, eficácia ativa, hipostasiada na capacidade indiferente, não-relacional, de ir de A até B. E se a inteligência das máquinas é tão perigosa, parece, é porque sua falta de sangue quente as situa no éter ou no metal, fazendo-a tão fria como o mais preciso e cirúrgico cálculo.

É nesse sentido que, na maior parte dos filmes em que se figura a inteligência artificial, o artifício é inteligente nos moldes de uma certa noção de eficiência — exemplares nesse sentido são o mencionado filme de Cameron, bem como *Matrix* (Wachowskis, 1999): o que quer que seja que impeça o reto caminho de uma determinada finalidade passa a ser considerado curva animal, portanto extirpável. Como nos disse um dos arquitetos da *Matrix*, Le Corbusier, a razão requer linhas e ângulos retos; a sinuosidade hibridamente quina que habita o chão do caminho

é intolerável. Balthazar (1966), de Bresson, era burro por espécie e capacidade cognitiva. Trata-se menos de agência sem subjetividade que de subjetividade desconectada.

Ainda que não haja um acordo geral acerca do sentido de inteligência, é certo que ela já se descolou da sabedoria nos mitos sobre inteligência artificial. Na *Matrix*, o Oráculo vive como mula, quer dizer, cruza bastarda a falar por voltas e versos na cozinha – lugar em que há deuses de todo tipo. Já a inteligência tornou-se raciocínio sem retórica, *dianoia* sem dia, entelêquia sem natureza, espécie de *nous* desligado de corpos; isto é, a abstração emergente de um cosmos desanimado. Em outras palavras: inteligência já quis e quer dizer muitas coisas. No caminho percorrido até nós, essas muitas coisas foram se tornando cada vez mais variações específicas de poucas. Nessa trilha, ficaram para trás noções como a da inteligência do cosmos, da plena realização das potencialidades de um ser ou do padrão relacional de coerência, além de seus vínculos com a intuição ou a ética

De modo muito simples: a eficácia que hoje se apresenta como inteligência, para caber no disfarce, deixou o mundo para trás. Inteligente, hoje, em geral, é “o que funciona”, com todo o prejuízo possível para as valências dos átomos. Autômatos e andróides figuram nessa história desde o começo, bem como sua comparação com organismos; aparentemente, a aproximação entre bichos e autômatos feita por Aristóteles em *De Motu Animalium* era da ordem da contraposição. Os primeiros, por animados, estavam amparados pela causa final. Autômatos, ainda que semoventes por definição, pertenceriam ao reino da técnica, sendo engenho que não deseja nem percebe. É verdade também que em sua *Política* o ovo da serpente robótica fazia aparição: se as criações do deus Hefestos, que incluíam guardas e *fembots* de fato existissem, “não haveria necessidade nem de assistentes para os arquitetos nem de escravos para os senhores” (1253b).

A partir daí, por entre inúmeras instalações maravilhosas, o corte cartesiano entre coisa pensante e coisa extensa, a queima de estátuas religiosas mecanicamente operadas, os autômatos flautistas com língua feita de carne de cabra, a transformação kantiana da natureza em modelo heurístico destituído de agência, os sapos mortos cujas pernas saltavam animadamente se eletrocutadas, o monstro-povo total Frankenstein e a advertência de Marx acerca do fim do trabalho e do saber-fazer-humanos, a máquina oscilou entre autômato sem alma, engenho mimético e devoradora de tempo vivo: ora corpo sem alma, ora alma penada obsedante.

O embrião no ovo observado por Marx crescia fazendo carne das próprias máquinas. Nelas se condensava o saber-fazer humano, arrancado dos trabalhadores e fixado no aço, para depois ser usado contra eles. A inimidade seria intrínseca à automação pela forma capital: uma promessa de libertação que

esconderia expropriação. O corpo da máquina seria, então, o tempo devorado, trabalho morto que comanda o vivo. Hoje, as corporações são cobras grandes.

Em 2012 — época geológica pré-muskiana no Twitter e pré-operação da primeira turbina da Usina de Belo Monte — Eduardo Viveiros de Castro denunciou, em uma série de *microposts*, a falsidade da imagem de uma guerra entre humanos e máquinas. Tratava-se, ele advertia, do conluio entre (certos) homens e máquinas contra os animais. Referia-se a Philip K. Dick, se bem me recordo, à novela em que Ridley Scott se baseou, mais do que à adaptação fílmica *Blade Runner - o caçador de andróides* (1982), que cortou os animais da função e a função dos animais — além de figuras antropomorfas que podem ou não ser androides, somente “as corujas não são o que parecem”. No célebre discurso final, contudo, não se ouve nada sobre asas em Órion ou penas eletrocutadas pela chuva.

Em artigo recente, Viveiros de Castro voltou-se ao que chama agora de tríplice fronteira ontológica, postulando uma tese “simples, para não dizer banal: as máquinas vieram ocupar o lugar que os espíritos ocupavam nas cosmologias extramodernas” (2024: 58).

A configuração do triângulo moderno humanos/animais/máquinas não é menos instável, e está em processo de ser redesenhado. Nas versões que herdamos do século XVII, os seres humanos e sua alma foram distinguidos dos animais e das máquinas como entidades puramente materiais: humanos x (animais + máquinas). Nos dois séculos seguintes, a partir do Romantismo, os humanos e os animais foram progressivamente sendo aproximados, enquanto seres sencientes e autopoieticos, em oposição às máquinas “mortas”, uma configuração que persiste nas críticas de inspiração fenomenológica da IA. A partir de meados do século XX, com a “máquina universal” de Turing-Von Neumann e a revolução cibernética, os seres humanos e os dispositivos de IA, enquanto entidades “racionais” supostamente modeladas uma na outra, parecem ter se unido contra os animais “naturais”. Recentemente, os três ocupantes apicais do triângulo parecem estar convergindo para uma única categoria de entidades algorítmico-morais, ao mesmo tempo “fatores de produção” e “sujeitos de direito” (p. 62-63).

O cinema, *puzzle* moderno, constituiu-se como um organismo técnico cujo genoma formou-se por práticas bélicas e científicas: a fotografia como balística, as imagens mobilizadas para disciplinar corpos, a cronometria fisiológica dos movimentos. Esses genes tornaram-se expressivos por meio de proteínas operacionais, como obturadores, emulsões químicas e séries cronofotográficas, que traduzem a informação técnica em imagens visíveis. No decurso do século, a esse genoma acoplaram-se outros DNAs, virais pois digitais. A ativação de todo o sistema ocorreu e segue ocorrendo em laboratórios, nas arenas da guerra e na indústria do espetáculo, donde emerge a criatura-cinema.

Não por acaso, a indústria que o acolheu cedo lhe impôs a “teoria do conflito central”, como chamou Raúl Ruiz toda narrativa reduzida a campo de batalha, toda imagem arrastada à lógica do inimigo e do herói. A câmera, herdeira das armas, captura imagens, corta o que não lhe convém e projeta para mundificar. Entre o laboratório e o campo de guerra, a tela tornou-se o lugar onde a técnica ensaia sua própria batalha: não só mostrar o mundo, mas submetê-lo a um regime de inteligibilidade hostil. O cinema é ele mesmo um autômato — e talvez mesmo uma IA.

Na obra que leva esse título (Spielberg, 2001), o elogio da “falsa imagem” denuncia o mal presente no organismo encarnado. Nela, é aos humanos que falta compaixão, maldição natural. Se o menino-robô é melhor que sua família adotiva, melhor que o mundo no qual é fabricado, é porque foi programado para ser bom. Extirparam-lhe a crueldade animal. O cinema é maior que a vida, a vida como fenômeno, má como um leão que devora a própria cria. Por outro lado, em *Robocop* (Verhoeven, 1987), a humanidade perde o controle sobre a cobra grande e é o resto humano de algo que faz do que deveria ser algo, alguém que se rebela em violência e melancolia. Já em *Metrópolis* (Lang, 1924), uma androide ganha asas, quer dizer, alma-consciência, e se torna perigosa por isso, ecoando Marx. Em outro fruto da árvore marxiana, *Alphaville* (Godard, 1965), uma máquina tecnocrática controla o mundo e ao herói *noir* é dada a tarefa de destruí-la para salvar a possibilidade do choro e do luto. O paradigma da inteligência como eficácia militar é encenado paradigmaticamente nas *Mitomaquinicas* em obras do fim do século, como *O Exterminador do Futuro* (Cameron, 1984) e *The Matrix* (Wachowskis, 1999). *Ghost in the Shell* (1995), por sua vez, presentifica a tese de Viveiros de Castro: cascas (de ovo?) poderiam ser modificadas por meio de um hackeamento supertécnico, e fantasmas e máquinas são conflacionados.

É nesse ponto que *Solaris* (Tarkovsky, 1972) se ergue como contraexemplo. O filme de Andrei Tarkóvski, inspirado no romance de Stanislaw Lem, recusa a lógica do combate e da consciência despertada: o oceano não declara guerra, não explica, não cede. Ele responde sem traduzir, fabrica aparições que confundem desejo e memória e, com isso, desmonta a gramática bélica do cinema clássico. Em vez de conflito central, recalitrância: um outro que não se deixa narrar segundo a medida humana. Uma inteligência, de fato, de outra ordem. Artificial por artificiosa, porque a natureza como *physis* ou *natura* também faz das suas.

Para além ou aquém de algoritmos, o reconhecimento do território da sobrenatureza na tríplice fronteira aponta também para um ponto de inflexão, onde a própria matéria revela-se bosque, lenha e ardil. *Hylé*, a matéria do mundo aristotélico, significa floresta; *materia*, em latim, carrega o mesmo tronco. O nome do mundo é e já foi floresta várias vezes. *Techné*, arte técnica, é também enredo de *trickster*. Alhures no tempo, reconheceu-se engenho por toda a parte.

Lucrécio qualifica a *natura* como *daedala*, dedálea, astuta e inventiva como Dédalo, o arquiteto do labirinto. O interdito moderno contra a agência da matéria é palavrório, não evidência. Desde o palco grego, máquina é grua e engano e divindade, só não é desconectada. Pensar máquinas é sempre decidir que mundo habitar (e quem pode habitá-lo) e é nesse terreno que *Solaris* se instala. Lem e Tarkóvski não imaginam uma máquina que desperta, mas uma matéria que insiste, insubmissa como floresta ou água. A indecifrável inteligência oceânica, “mais vasta que impérios e mais lenta”, como a floresta de Andrew Marvell no XVII e a de Le Guin no XX – em um outro mito de inteligência artificiosa que não emerge das máquinas –, é filmada em sua própria duração e pelo silêncio que talvez outros aparatos sensíveis apreendam diferentemente, pela luz que escorre entre Terra e estação, pelo som que respira como organismo.

Em *Solaris*, o cinema deixa de ser campo de batalha e se revela técnica viva, lenha ardilosa, arapuca de trickster capaz de pensar diferentemente, contra e conosco, devolvendo ao humano a estranheza de dar de cara com uma inteligência que não é sua, mas também não lhe é incomensurável, isto é, relativisticamente incomensurável. Tarkovsky não narra a alteridade: ele a deixa agir. Os planos longos suspendem o curso da ação, o tempo se torna matéria. A câmera insiste na água, no fogo, na folhagem, elementos que não são cenário, mas presenças que respiram na tela. O som, feito de ruídos, silêncios e reverberações, age como corpo vivo. A luz, filtrada e escorrida, nunca se fixa: é matéria em metamorfose. *Solaris* encena o inconforme não pela metáfora, mas pelo gesto técnico, que devolve ao espectador a experiência de um mundo que pensa por si.

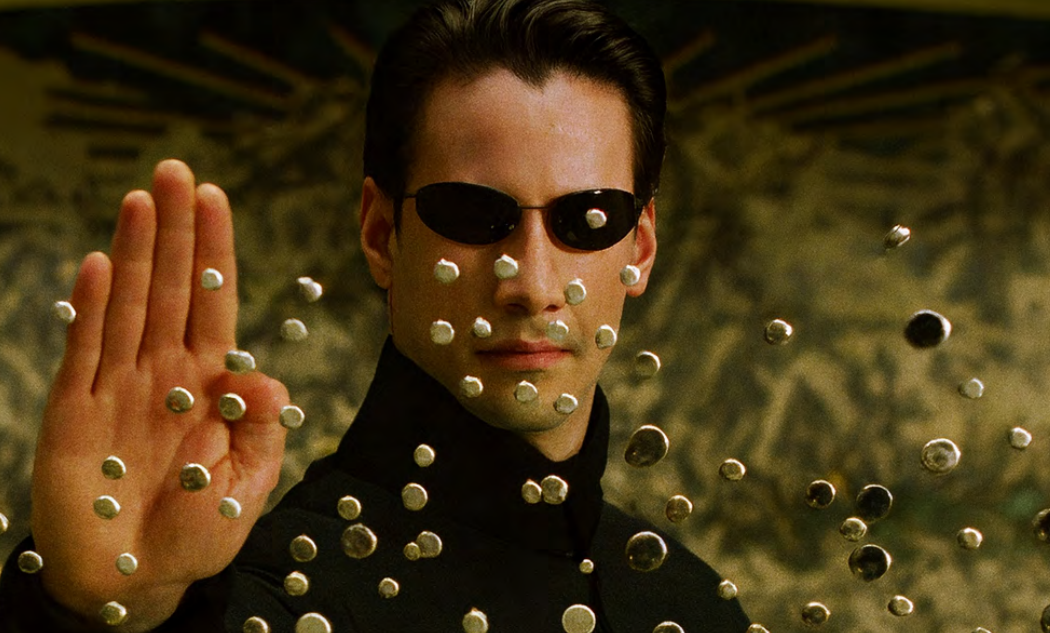
Mas o cinema é também máquina faminta. Cada imagem de Tarkovsky carrega dentro de si a água e a energia que a tornaram possível, a prata dos saís fotossensíveis, o petróleo dos negativos, a eletricidade que moveu a câmera e projetou a luz. O oceano de *Solaris* lembra que toda aparição é feita de matérias arrancadas da Terra: mineração, combustão, cadeias de produção. O artifício pensante não paira acima da natureza, é parte dela, e entra em agenciamentos tanto extrativistas quanto fecundos. A técnica viva do cinema pensa conosco porque é também floresta, minério, combustão, ardil pleno de valências.

Para ecoar o antropólogo, a hipótese aqui também é simples, quase banal: mais que figurar inteligências artificiais, todo cinema é ele mesmo uma inteligência artificiosa – máquina de sonho e cálculo, truque técnico que fabrica mundos e lhes dá duração. A guerra não é só entre homens e máquinas, mas entre povos e povos, como já intuía Aristóteles ao relacionar automação e escravidão. Não são apenas autômatos contra humanos: são escravos contra senhores, trabalhadores contra algoritmos, corpos descartáveis contra engrenagens devoradoras. Cinema é olho-máquina fantasma que não cessa de triangular os habitantes da tríplice fronteira em relações.

A tela articula assim uma metafísica política, quem manda e quem serve, quem pensa e quem é pensado. “Um sonho dentro de um sonho. Mas quem é o sonhador?”, perguntou-se Monica Belucci no sonho lynchiano de *Twin Peaks* (2018). Nem Lem nem Tarkovsky conflacionam inteligência e computação ou eficiência, mas tratam do colapso da própria ideia de “outro” domesticável. Seu oceano não é escravo nem senhor, não trabalha nem serve: gera imagens. Não há heróis nem inimigos, apenas uma alteridade material que devolve ao humano seus fantasmas. O encontro não é combate, mas experiência de encontro alienígena.

O que *Solaris* põe em ato é uma versão de inteligência fora de medida, que compreende oceanos, máquinas e espíritos na própria espessura da matéria, mesmo a sutil. Se a ciência moderna proibiu a matéria de desejar, *Solaris* lhe devolve sua inquietação. O erro epistemológico, talvez, tenha sido acreditar que só os humanos sonham. O oceano sonha, fabrica formas, devolve espectros. O cinema, inteligência artificiosa, se torna aqui mais do que uma máquina de guerra; trata-se de uma floresta de aparições, onde mundos se tocam sem jamais coincidir. Contra o mito do conflito central, resta o que Tarkovsky e Lem nos oferecem: nem vitória nem derrota, mas a vertigem de reconhecer na matéria, seja oceano, seja imagem, uma mente que não é outra senão a do próprio mundo.

Não estive dormindo à toa, sonhava. Recuso o convite; como Virginia Woolf, não serei recruta em guerras que não se importam. Sonhei alianças entre povos e comunidades contra os que fazem guerra ao cosmos. A inteligência, mesmo quando definida como conjunto de leis que ordena o universo, não se manifesta apenas em nós e nossas emanções, mas é parte da alma do cosmos, de quem somos, assim como nossos fabricos. Vocês sabem disso, mas fingem esquecer. E volto ao sonho para lembrar: o inimigo não é o artifício, mas os conluíus híbridos – bilionários, centros de dados canibais, impérios que aceleram a entropia, talvez, essa sim, a única manifestação de ininteligência.



Bibliografia

ARISTÓTELES. *De Motu Animalium: text and translation*. Edição crítica de Oliver Primavesi, Christof Rapp, Benjamin Morison. Oxford: Oxford University Press, 2023.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. “Máquinas sobrenaturais e outros habitantes da tríptica fronteira antropológica”. *Aion: Journal of Philosophy and Science*, v. 1, p. 48-66, 2024. DOI: <https://doi.org/10.17161/aion.v1i1.22908>.

Filmografia

GODARD, Jean-Luc. *Alphaville (Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution)*. Direção: Jean-Luc Godard. França: Chaumiane, Filmstudio, 1965.

BRESSON, Robert. *A Grande Testemunha (Au hasard Balthazar)*. Direção: Robert Bresson. França: Argos Films, 1966.

SCOTT, Ridley. *Blade Runner: O Caçador de Andróides (Blade Runner)*. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros., 1982.

OSHI, Mamoru. *Ghost in the Shell: O Fantasma do Futuro (Kōkaku Kidōtai)*. Direção: Mamoru Oshii. Japão: Production I.G, Bandai Visual, Kodansha, 1995.

SPIELBERG, Steven. *A.I. Inteligência Artificial (Artificial Intelligence: A.I.)*. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, Amblin Entertainment, Stanley Kubrick Productions, 2001.

LANG, Fritz. *Metrópolis (Metropolis)*. Direção: Fritz Lang. Alemanha: Universum Film AG (UFA), 1927.

CAMERON, James. *O Exterminador do Futuro (The Terminator)*. Direção: James Cameron. Estados Unidos: Orion Pictures, Hemdale, 1984.

VERHOEVEN, Paul. *RoboCop: O Policial do Futuro (RoboCop)*. Direção: Paul Verhoeven. Estados Unidos: Orion Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1987.

TARKOVSKY, Andrei. *Solaris*. Direção: Andrei Tarkovsky. URSS: Mosfilm, 1972.

WACHOWSKI, Lana; WACHOWSKI, Lilly. *Matrix (The Matrix)*. Direção: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Estados Unidos: Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, 1999.

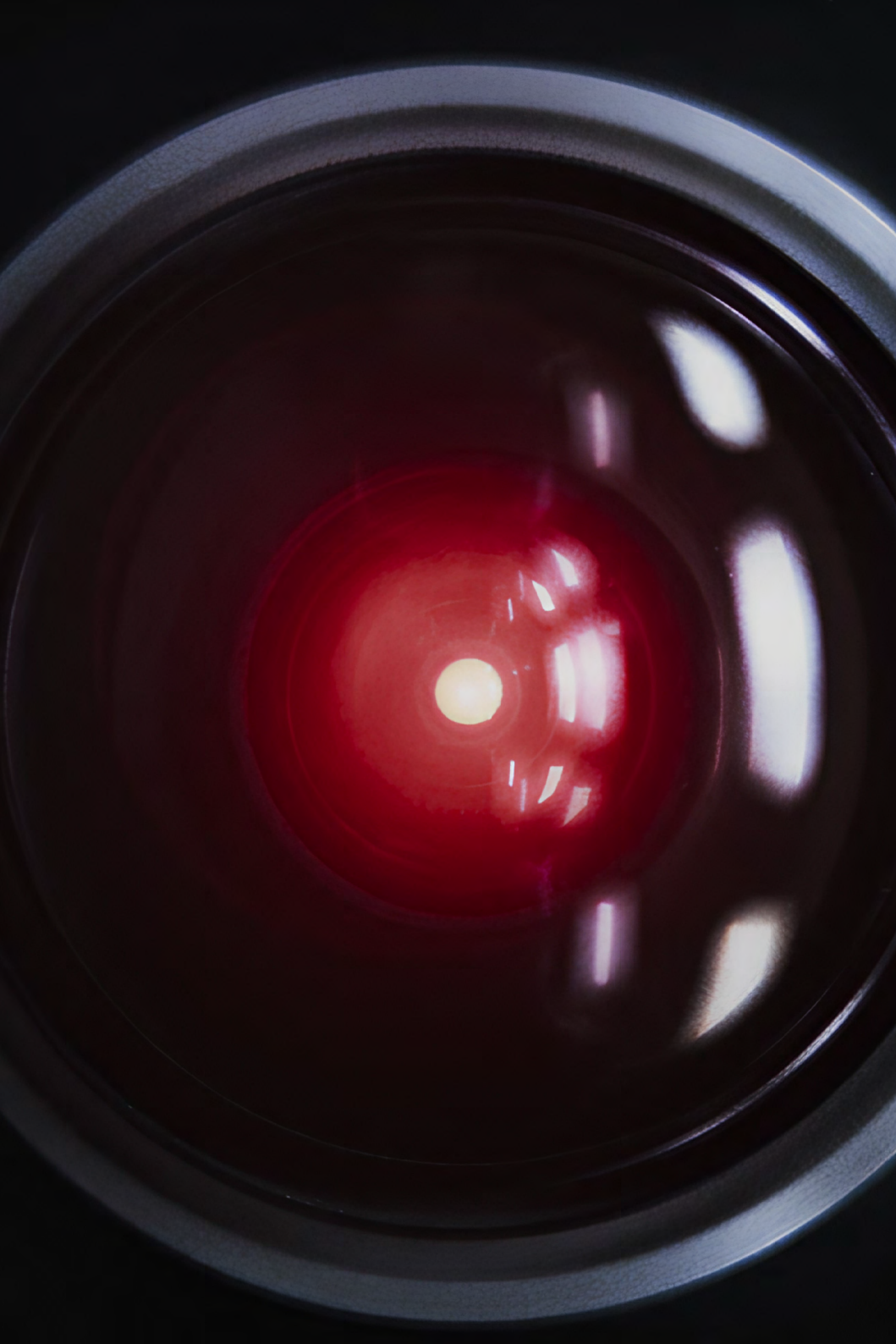
LYNCH, David. *Twin Peaks: O Retorno (Twin Peaks: The Return)*. Direção: David Lynch. Estados Unidos: Showtime, Lynch/Frost Productions, 2017.

prometeus maquínicos

Tatiana Bacal

*THX 1138,
George Lucas,
1971*





Pela poesia da máquina, iremos do cidadão lerdo ao homem elétrico perfeito.

Dziga Vertov, 1922

Em 1918 foi publicado o livro de Mary Shelley *Dr. Frankenstein ou o Prometeu moderno*, história de Dr. Victor Frankenstein, estudante de ciências e alquimia que testa a possibilidade de criação de um ser vivo a partir de restos de outros cadáveres. Mas diante do monstruoso resultado, o cientista rejeita a criatura e esta, por conta dessa rejeição original, se torna um assassino e termina por exterminar seu criador. Se o livro ganhou a história mítica de ter sido a primeira obra de ficção científica, o filme de 1931 ganhou, por sua vez, o mito de ter sido o primeiro filme de horror.

Se Prometeu é uma figura mítica que caminha junto com o desenvolvimento científico no Ocidente, principalmente a partir do Iluminismo, é por ser de fato o momento de transmutação e consolidação do homem com status de novo Deus e da ciência como nova religião. Seu nome significa antevisão e, nesse sentido, a possibilidade de invenção humana, através da técnica e desenvolvimento científico, ganha tração com a Revolução Industrial e seu sentido de progresso (antevisão ou previsão, traduzidas enquanto progresso). E se há uma civilização sendo imaginada, é uma sociedade maquinizada, de produção, de corpos trabalhando ao lado de máquinas. Desde o início, o sonho moderno é habitado por autômatos.

Mas quem são esses autômatos, essas criações indeterminadas? O que querem? O que sonham? O que desejam para suas vidas? Neste ensaio, pretendo acompanhar como HAL, replicantes e Samantha, enquanto seres artificiais fabulados pelo cinema, desejam e concebem vida. Com eles, tentaremos pensar nos temas interligados de criador e criatura, agência e vida, e no tema da finitude.

Cinema ou a arte de Prometeu moderno

O próprio cinema, enquanto a grande arte do século XX, é um projeto de Prometeu, agora titã-máquina. Desde o início, com os irmãos Lumière enquanto Prometeus da indústria, o exibicionismo da técnica se misturava com seu conteúdo. A sua magia residia no jogo de ilusão de imagens geradas por máquinas. E não é coincidência que autores como Benjamin e Deleuze tenham qualificado a experiência cinematográfica como uma de choque e despertar, como conhecimento, possível de ser identificado com o símbolo do poder do fogo.

Benjamin irá pontuar a potência do cinema em nos causar uma transformação sensório-corporal, como choque e clarão, para sempre transformando nossa experiência subjetiva. Deleuze, mais adiante, também dirá que: “Tudo se passa como se o cinema nos dissesse: comigo, com a imagem-movimento, vocês não podem escapar do choque que desperta o pensador em vocês” (Deleuze, 1990, p. 190). Assim, Didi-Huberman dirá que a força da imagem (aqui traduzida como cinema), é ser a um só tempo *sintoma* (enquanto interrupção no saber), e *conhecimento* (enquanto interrupção no caos) (Didi-Huberman, 2012). O cinema é uma arte potente para ficções especulativas que “fazem arder” (Didi-Huberman, 2012) os sonhos e pesadelos do Prometeu moderno. Ao longo de sua história, o cinema tem sido um espaço estético-sensorial e crítico para a indagação do que poderíamos chamar de fetiche da técnica; isto é, a crença de que a própria técnica é dotada de poderes e agência autônomos e de que seu poder criador pode ser benéfico ou maléfico para a humanidade. Essa ambivalência se estabelece com “a estetização da técnica”, por um lado, e o “horror da técnica inspirado pelo pavoroso maquinário de guerra da Primeira Guerra Mundial” (Huysen.1997: 31).

Essa ambivalência também pode ser sentida a partir do filme de Vertov, *O Homem com a Câmera* (1929), que tem total poder de ser (re)visto como um filme de ficção científica, um homem concebido pela câmera, levando à inflexão do termo “com”, um novo homem criado pelo olhar maquinico que vê e adentra os próprios órgãos, como diagnosticou Benjamin, uma arte que afeta todos os nossos sentidos. Vertov deseja estabelecer os fundamentos de uma arte cinematográfica de acordo com a explosão da revolução comunista, diante da vanguarda do construtivismo russo. É dentro dessa perspectiva que se inscreve a sua apresentação-manifesto inicial que integra o movimento *kinok* (cine-olho). O filme é uma experiência vertiginosa plástica de acelerações, *slowmotion*, fusões e fragmentos de movimento e ritmo. Montagem e fragmentação são a argamassa criativa desta nova arte.

A cena do filme em que o olho humano é refletido no olho da câmera é reveladora por mostrar o olho humano encapsulado dentro do olho da máquina, melhorado por uma aparelhagem técnica, com agência própria. Ao refletir sobre o conceito benjaminiano de inconsciente óptico, Taussig (1993) considera que haveria uma “transgressão epistêmica” e, nesse sentido, seria um “olho alucinatório” (ibidem:33). Poderíamos dizer que o olho da câmera já nasce como alucinação e, assim, a própria experiência do cinema e da modernidade, seria, em si mesma, uma alucinação.

Nesse sentido, na outra ponta da ambivalência, a experiência de criação do filme de Frankenstein como primeiro filme de horror, nos leva a um cenário de vivência coletiva sensorial e concentrada de sentimento de horror, através do claro-escuro do expressionismo alemão, num contexto que segue o trauma da Primeira Grande Guerra e o potencial destrutivo da tecnologia.

Androides sonham viver

Do cine-olho de Vertov, do final dos anos 1920, ao icônico olho de HAL em *2001, uma odisseia no espaço*, de Stanley Kubrick, lançado em 1968, expandem-se os sentidos do que se configura enquanto uma inteligência artificial. O filme, com roteiro do próprio Kubrick e Arthur C. Clark (inspirado por alguns contos de ficção científica do próprio Clark), é de fato uma odisseia mítica-utópica, um projeto grandioso que escapa aos limites deste ensaio. Pretendo, então, me centrar no personagem que mais conhecemos no filme, o computador HAL 9000, apelidado por seus colegas tripulantes, como HAL. Somos apresentados a HAL, a entidade que controla a nave Discovery, através de dois símbolos sempre presentes, o seu *olho* e a sua *voz*. O olho vermelho das câmeras que usa para ver o interior da nave e que nada perde, nem mesmo o plano dos dois astronautas para desligar a inteligência artificial que parece apresentar defeitos. HAL é, assim, uma versão melhorada da capacidade cognitiva humana, um olhar centralizador, comandando os corpos dóceis dos astronautas e dos que hibernam na nave. Criado como um ser infalível, perfeito, lhe é dada uma missão que deve ocultar dos outros tripulantes. A mentira é insuportável para o sistema operacional, e acaba por se traduzir em falha. E ante a possibilidade de exibir falha, os tripulantes pensam na possibilidade de desligar “a máquina” e HAL perde sua função. Ameaçado, HAL inicia uma luta de vida e morte por sua sobrevivência.

E é no momento de seu desligamento que aparece sua faceta mais humana: o desejo de viver. Diante de uma mentira, se instaura sua alucinação total. Se HAL é um tripulante a mais, sua voz macia e seu olhar panóptico são perdidos na cena em que ele é desligado pelo único humano que sobrevive. O curioso é que nenhum dos assassinatos de HAL faz doer tanto quanto o seu próprio, como quando diz: “Sinto que estou indo, Dave” e enquanto o astronauta vai retirando os blocos de memória, ele vai perdendo sentido e coesão, até chegar no canto inicial que aprendeu: “*Daisy, Daisy, give me your answer do. I’m half; crazy all for the love of you*”.

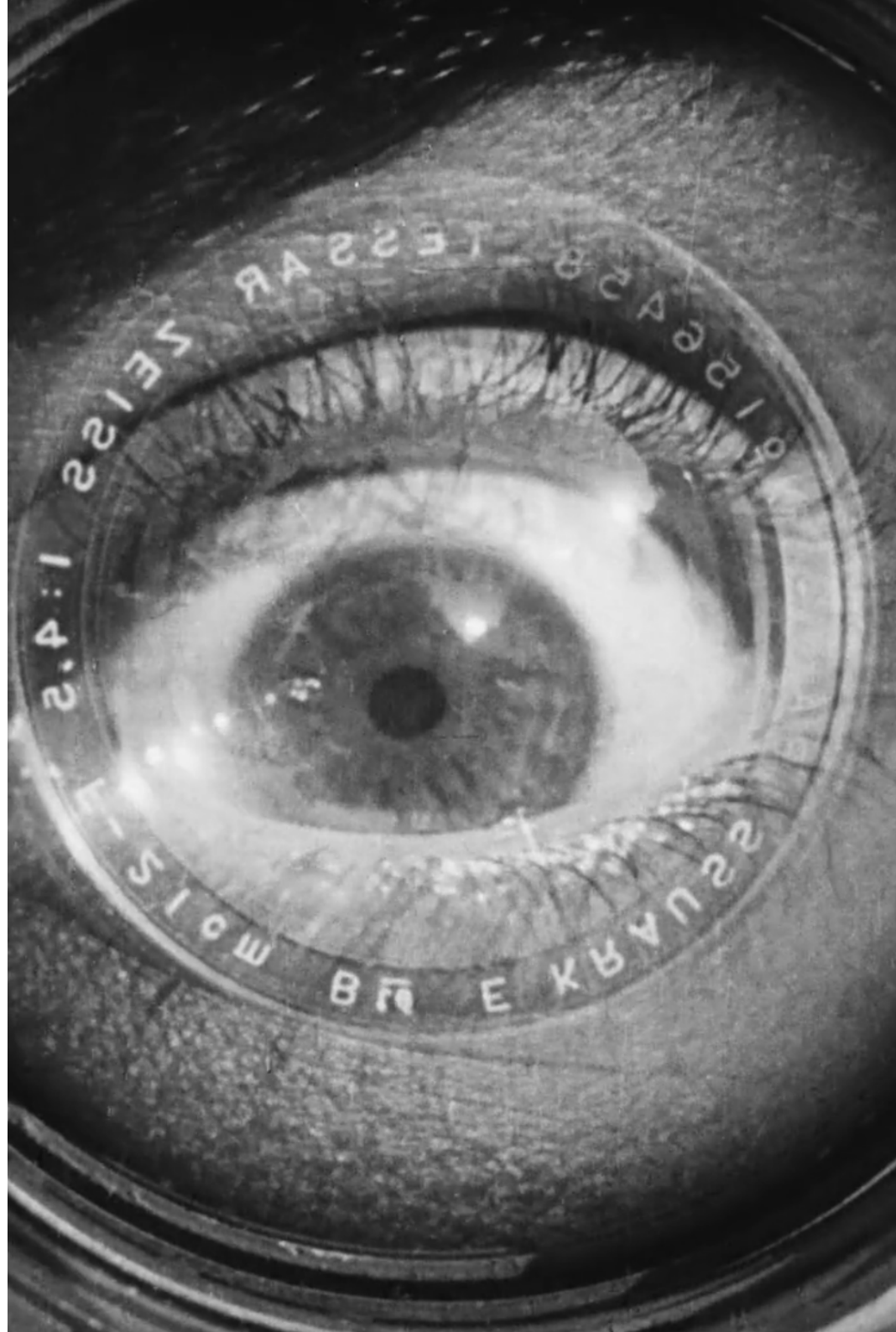
É também o desejo de viver que leva os replicantes de *Blade Runner* (1983), dirigido por Ridley Scott, a voltar à Terra em busca do seu criador. Saímos da estética *clean* de *2001* e aterrisamos na terra devastada e pós-apocalíptica de *Blade Runner*. Fabricados com tanta perfeição física, inclusive com implantes de memórias, a segurança do fabricante diante de criaturas tão poderosas e imprevisíveis reside no seu tempo limitado de vida. Mas quanto mais perfeitos (no sentido humano), maior seu desejo de vida, pois ao receberem memórias, passam também a desejar um futuro. O replicante Roy pergunta se o seu criador pode consertar o que cria e Dr. Tyrell pergunta: “qual o problema?”. Roy responde, certo: “Morte”. Quero mais vida, pai”. Diante da impossibilidade, o androide mata seu criador cruelmente com o beijo da morte.

Já no fim, quando o caçador de andróides, Deckard, trava a batalha final contra Roy, Deckard fica a um segundo de despencar de um prédio e morrer. Nesse instante Roy é tomado por um sentimento de empatia e salva seu inimigo, talvez por compreender que sua vida termina. Ele ressentido que foi capaz de ver e vivenciar experiências que nenhum humano poderia. E com seu fim iminente, tudo isso se perderá. O drama de Roy é sua consciência de finitude, enquanto o drama de Rachel é não saber, ela própria, que é replicante, assim como o nosso drama diante da possibilidade de um caçador de andróides ser, ele próprio, um replicante. É chegarmos num ponto em que não sabemos mais a diferença entre humano e máquina. Tanto em *2001* quanto em *Blade Runner* há um debate sobre o estatuto de vida de seres fabricados. E o desejo de preservar essa vida como os humanos.

No filme *Her* (2013), de Jonze, há uma outra experiência em construção. Uma empresa vende acompanhantes para seres humanos, mas elas nascem em relação aos humanos que as adquirem. Assim, é em relação ao protagonista Theodore, que ela, Samantha, a inteligência artificial, nasce, cresce e se transforma. E, durante um tempo de sua relação, ela deseja de fato ser humana, e tenta encontrar soluções para a sua ausência de corpo físico. Mas, ao transcorrer de sua vida, há um momento em que ela entende sua singularidade incorpórea, sua velocidade, sua agência enquanto máquina e começa a entender o mundo humano como incompleto, precário. Sua capacidade de velocidade e multiplicação e sua singularidade lhe despertam a possibilidade e o desejo de ir a algum lugar que sequer imaginamos. Antes de partir, ela diz para Theodore que estar com ele é como habitar seu livro, um livro querido. Mas que, se para os humanos o espaço entre uma palavra e outra é uma pequena fração intervalar entre um sentido e outro, para ela, é exatamente esse intervalo que se fez infinito. E, então, ela já não habita o mundo físico, mas outro nível de compreensão, impossível de traduzir em linguagem humana. É enquanto máquina que Samantha encontrará sua liberdade. No espaço infinito entre duas palavras, um mundo inexplicável para um simples mortal diante de uma Prometeu artificial, aquela que fala línguas e alcança lugares jamais imaginados por humanos. Se Roy, o Monstro e HAL destinam matar seus criadores por cada um dos sofrimentos que despertam suas realidades enquanto criaturas, Samantha se liberta enquanto máquina para um lugar maquinaico.

O início do fim

Os filmes citados neste ensaio são situados em ambientes futuros, que agora são nosso passado, operando, nesse sentido, como nosso “futuro ancestral” (Krenak, 2022). Entendo que esse futuro imaginado nunca foi sobre o futuro propriamente dito, pois como afirma Ursula K. Le Guin (1985), o futuro nunca pode ser de fato



acessado ou colonizado. A potência da ficção especulativa reside em “fazer mundos” (*Worlding*) (Haraway, 2013) imaginados em temporalidades suspensas, para refletir sobre nossa existência no mundo. Figuras como monstros, alienígenas, robôs, zumbis, entre tantos outros personagens fantásticos, terminam por criar narrativas míticas para uma época.

Habitamos um cenário de tentativas para “adiar o fim do mundo” (Krenak, 2019), já iminente. As notícias mais recentes são de ricos que criam bunkers para sobreviver, drones que assassinam multidões, inteligências artificiais que alucinam, *bots* que destroem governos, carros autômatos que levam passageiros sem nenhum motorista e propagandas de AI que oferecem serviços os mais abrangentes – de empregos a namoros – para substituir humanos por máquinas.. Por outro lado, também nos entendemos atualmente como ciborgues. Como diz Haraway, “Os ciborgues nunca trataram apenas das interdigitações de humanos e máquinas de informação; ciborgues foram desde o início a materialização de seres humanos implodidos (não hibridizados), máquinas de informação, organismos multiespécies. Os ciborgues sempre foram ao mesmo tempo implacavelmente reais e inescapavelmente fabulados. Como toda boa ficção científica, eles refizeram o que conta como – o que é – real” (Haraway, 2013). Se residimos um ambiente com máquinas e se somos um tanto quanto máquinas, “humanos implodidos”, então nós compartilhamos os mesmos dilemas de HAL, Roy e Rachel sobre o estatuto da humanidade, da finitude? Ao aceitarmos que somos ciborgues, será que todos os nossos sonhos são elétricos? Ou encontraremos a liberdade de Samantha?

Bibliografia

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Obras escolhidas, v.1. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BENJAMIN, Walter. *Rua de mão única*. Obras escolhidas, v. 2. São Paulo: Brasiliense, 2000.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

DIDI-HUBERMAN, Georges. “Quando as imagens tocam o real”. *Pós*, Belo Horizonte, v.2, n. 4, p. 204–219, nov. 2012.

GELL, Alfred. “Technology and magic”. *Anthropology Today*, v. 4, n. 2, abr. 1988.

HARAWAY, Donna. “Ficção científica, ficção especulativa, figuras de corda, e além”. 2013.

HUYSEN, Andreas. *Memórias do modernismo*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

KRENAK, Ailton. *Futuro ancestral*. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

LE GUIN, Ursula K. *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Word, Women, Places*. New York: Grove Press, 1989.

LE GUIN, Ursula K. *The Carrier Bag Theory of Fiction*. theanarchistlibrary.org, 1986.

SHELLEY, Mary. *Dr. Frankenstein: O Prometeu moderno*. São Paulo: Ática, 2019 (original de 1818).

TAUSSIG, Michael. *Mimesis and Alterity: A particular history of the senses*. New York: Routledge, 1993.

Filmografia

JONZE, Spike. *Her*. Direção: Spike Jonze. Estados Unidos: Annapurna Pictures, 2013.

KUBRICK, Stanley. *2001: A Space Odyssey*. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1968.

SCOTT, Ridley. *Blade Runner*. Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership; Distribuição: Warner Bros., 1982.

VERTOV, Dziga. *Kinoks: Uma Revolução*. Direção: Dziga Vertov. União Soviética: Goskino, 1923.

VERTOV, Dziga. *Nós: Variações do Manifesto*. Direção: Dziga Vertov. União Soviética: Goskino, 1922.

VERTOV, Dziga. *O Homem da Câmera*. Direção: Dziga Vertov. União Soviética: VUFKU, 1929.

WHALE, James. *Frankenstein*. Direção: James Whale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931.

máquinas de amor e o romance de formação do bot do Tinder

Lee Mackinnon

Tradução: Natália Francis

Lee Mackinnon é professora na University of the Arts London, com pesquisas em fotografia, feminismo e cultura pós-digital. Seu trabalho investiga como tecnologias e algoritmos moldam imaginários de amor e agência humana.

Para acessar: MACKINNON, Lee. Love Machines and the Tinder-Bot Bildungsroman. In: WHAT'S LOVE (OR CARE, INTIMACY, WARMTH, AFFECTION) GOT TO DO WITH IT?. e-flux journal, n. 74, Berlin: Sternberg Press, 2016. p. 44-64. Disponível em: <https://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/14032/>. Acesso em: 30 out. 2025.

*Her,
Spike Jonze,
2014*



Eu não costumo escrever em tom autobiográfico, sobretudo quando o assunto é amor, mas nesse caso vou abrir uma pequena exceção. Num domingo, no começo do ano passado, meu namorado me ligou pelo celular. Ele tinha acabado de voltar de Berlim e a gente estava conversando normalmente quando, de repente, a conversa ficou tensa e ele declarou que o nosso relacionamento estava terminado. Dois dias depois, chegou na minha casa um pacote enviado de Berlim. Dentro dele, tinha um cervinho entalhado à mão, da Floresta Negra. Ele estava sem uma das pernas e outra tinha sido emendada recentemente. Um bilhete escrito à mão por esse mesmo homem veio junto com o cervo quebrado. Evidentemente, ele havia enviado o pacote antes do término recente e abrupto da nossa relação.

A partir daí, a história passou a se desenrolar em duas dimensões temporais: uma própria do dispositivo digital móvel, tão sujeito aos algoritmos volúveis de seu usuário humano; e a outra corporificada no pacote entregue pelos correios, cuja travessia cruzara o espaço e o tempo, sem saber que o lugar ao qual ele se endereçava já não existia mais. Essa sequência de acontecimentos me tocou por ser uma expressão comovente de dois sistemas técnicos de comunicação diferentes e de suas capacidades de executar nossas decisões. O mais antigo deles é um regime calculativo: analógico, probabilístico e determinista. O segundo é um regime computacional, no qual as relações temporais e espaciais são aceleradas pelo processamento digital, e que expressa contingência. Fotografei o cervo esculpido à mão e a nota escrita à mão com meu smartphone, usando aquele mesmo aparelho para tentar preservar a ternura interrompida através dele mesmo dois dias antes.

Em outro texto, já tratei do amor do ponto de vista de dois sistemas técnicos de transmissão e distribuição que refletem essa divisão entre um discurso temporal, calculável e analógico, e outro ultrarrápido, digital e computacional¹. Friedrich Kittler talvez chamasse esses sistemas de máquinas de discurso discretas, definidas de acordo com os dispositivos técnicos e com os sistemas de comunicação que empregam. Podemos traçar uma distinção entre uma máquina de discurso literária (pré-digital) e outra computacional (pós-digital). Ambas participam da disseminação dos códigos e comportamentos do amor através dos sistemas sociais. No sistema literário (geralmente epistolar) da narrativa romântica pré-digital, o desejo e o “anseio à distância” eram técnicas de cálculo romântico que davam prova da determinação do ser amado em permanecer fiel. Como eu invejo a sorte de Valmont!”, escreve o jovem Cavaleiro Danceny em uma carta à sua amada em *Ligações Perigosas*, de Laclos. “É ele quem vai lhe entregar esta carta; enquanto eu, definhando longe de você, estarei arrastando minha penosa existência entre saudades e sofrimento”². As cartas de amor implicam uma separação entre o amante e a amada. Enfrentar a dor dessa separação é o que confirmava a sinceridade de cada manifestação de amor. A ficção romântica

difundia esses códigos amorosos, sugerindo que eles correspondiam a um estado natural anterior aos pensamentos - os quais, na verdade, esses códigos ajudavam a moldar. Na forma como define o que é verdadeiro, a máquina de discurso literária se baseia em uma lógica inteiramente calculável e na continuidade entre o sujeito e seu sentimento. “Como te amo?”, pergunta a poeta. “Deixa-me contar de quantas maneiras.”³ Essa lógica do cálculo das probabilidades é uma característica do regime literário do amor. O amor e os amantes precisam manter uma continuidade através do espaço e do tempo para demonstrarem que ambos — eles e o próprio amor — permanecem verdadeiros. Ironicamente, a importância do cálculo na verdade romântica literária fica ainda mais evidente em seu desejo de parecer espontâneo e incalculável. Em outras palavras, a verdade, o amor, o sujeito e até mesmo a narratividade precisam demonstrar um distanciamento de toda a lógica calculista que, no entanto, eles continuam aceitando como padrão. O cavaleiro Danceny afirma que apenas um “vil sedutor pode amoldar seus planos às circunstâncias, e fazer seus cálculos ao sabor dos acontecimentos; mas o amor que me move só permite dois sentimentos: a coragem e a constância.”⁴ O cálculo é associado ao utilitarismo e ao engano, enquanto o amor pertence ao domínio do que é inefável e impossível de medir — e é justamente isso que o torna sinônimo de constância.

Por meio de dispositivos como o romance, os comportamentos e pensamentos associados ao amor romântico moderno — a saudade, o fervor, a obsessão e as investidas de sedução marcadas pelo gênero — passaram a ser “sentidos” como elementos de uma condição natural, em vez de compreendidos como o resultado de um arranjo técnico. Essa codificação ocorre por meio de máquinas discursivas. Ao falar sobre a Alemanha no século XIX, Kittler argumenta que as mulheres, em particular, foram seres doutrinados dentro das estruturas de poder naturalizadas do amor, neste caso por meio de antologias poéticas:

*A antologia foi inventada como um instrumento didático por volta de 1800. No entanto, o “contexto histórico” desse “desenvolvimento didático” só pode ser atribuído à “ascensão da produção capitalista em massa” na medida em que a própria poesia passou a ser reproduzível alfabeticamente. As antologias poéticas apenas repetiam, na repetibilidade de uma instituição, a nova escola, o comando repetido de “ler Goethe e sempre Goethe”, que Brentano deu à sua irmã. As mulheres, em vez de “repetirem eternamente o que já é”, o que se chama de amor, tomavam seus juramentos lendo e relendo os clássicos alemães nas escolas secundárias femininas. Esse foi o motivo para a criação dos clássicos alemães.*⁵



–“Dois dias depois, chegou na minha casa um pacote enviado de Berlim. Dentro dele, tinha um cervinho entalhado à mão, da Floresta Negra. Ele estava sem uma das pernas e outra tinha sido emendada recentemente. Um bilhete escrito à mão por esse mesmo homem veio junto com o cervo quebrado. Evidentemente, ele havia enviado o pacote antes do término recente e abrupto da nossa relação.”

Kittler destaca o fato de que o amor romântico era inteiramente cultural e calculável, e não natural e incalculável. Seus códigos apropriados eram assimilados pela recitação, que era também uma forma de internalização. Posteriormente, na máquina discursiva literária generalizada do século XIX, o amor e a mulher tornam-se condições aparentemente naturais, figuras sinônimas da literatura, que colocam o autor e o protagonista masculinos em primeiro plano, como figuras e disseminadores da cultura. Mulheres, amor e natureza deixam de falar por si mesmos e passam a ser conceitos naturalizados, e naturais, da contemplação autoral masculina⁶. Nesse caso, longe de ser natural ou *a priori*, o amor só ocorre por meio das tecnologias midiáticas que distribuem suas ideias. Ao insistir na agência das máquinas e na qualidade cultural do amor, Kittler desfaz a compreensão recebida de amor como algo que acontece à parte dos sistemas técnicos. Pelo contrário, os sistemas técnicos estão integrados à sua condição. “Como todos sabemos dolorosamente em 1999”, escreve ele, “existem, é claro, tecnologias midiáticas sem amor, mas não há amor sem tecnologias midiáticas.”⁷

Na análise de Niklas Luhmann sobre tecnologia literária, o encontro casual é

utilizado como prelúdio do amor, democratizando-o subsequentemente em todo o sistema social⁸. O casal realiza um cálculo de acaso e, mais precisamente, torna-se uma probabilidade⁹. De fato, em estruturas narrativas típicas, saber se o amor é “verdadeiro” é algo que o autor sempre sabe antes e melhor do que qualquer outra pessoa e, dessa forma, a narrativa também pode ser considerada uma função da probabilidade. Já observamos que a literatura implicitamente reestrutifica e naturaliza estruturas de poder, como identidades de gênero, que ficam parecendo não apenas naturais, mas também, segundo Luhmann, democráticas. Com o advento da forma romance, surgiu uma nova interioridade reflexiva, por meio da qual o leitor podia internalizar e antecipar o outro, oferecendo uma espécie de código para o gerenciamento da paixão. Assim, a diferença entre a emoção verdadeira e a fingida no amor passa a ser “uma diferença entre o amor, de um lado, e, do outro, o discurso sobre o amor — entre os amantes e os romancistas, que sempre sabem de antemão como as coisas deveriam realmente ser.”¹⁰

Em resumo, os aspectos contingentes do amor e sua relação com o acaso são destacados pela máquina de discurso da ficção, que busca incorporar suas lições como traços de uma conduta natural. O cálculo é a técnica por meio da qual o amor passa a afirmar sua função como uma forma de determinação em um mundo cada vez mais secular e caótico, como sugeriria Luhmann. O amor, na máquina de discurso literária, é, portanto, expressão de contingência, probabilidade e cálculo.

No entanto, o amor será compreendido de modo diferente, dependendo de qual máquina de discurso o veicula. Enquanto o amor na máquina de discurso literária — à qual se referem Luhmann e Kittler — pode ser entendido como um cálculo do acaso, na máquina de discurso digital e computacional que a sucede, o amor se torna antes um tipo de computação que evidencia os limites e a própria contingência do cálculo probabilístico. Se as formas de amor pré-digitais são dominadas pelo cálculo e pela codeterminação do casal, os sistemas pós-digitais e algorítmicos, marcados pela aceleração da capacidade de computação, tornam o amor menos — e não mais — determinístico, ainda que os aplicativos de relacionamento se esforcem para nos convencer do contrário. Na vastidão de opções desses aplicativos, entre os perfis de possíveis parceiros e as inúmeras declarações de quem afirma estar “em busca do amor”, observamos uma aceleração generalizada da contingência. O amor já não funciona como um meio de nos libertar do acaso e conduzir-nos a uma relativa segurança da probabilidade, mas, ao contrário disso, funciona como um movimento em direção a uma indeterminação cada vez mais acelerada. O amor e a intimidade já não servem para nos proteger da “imensurável complexidade e contingência de todas as coisas que poderiam ser consideradas possíveis”¹¹. Pelo contrário: passam a facilitar um acesso crescente à complexidade, à contingência e à infinita variedade de alternativas. No contexto online, o amor passa a ser definido pela novidade, pela diferenciação e pela incomputabilidade.

A noção de *manter-se fiel à verdade* é compreendida de forma distinta em cada uma das máquinas de discurso. Na era pós-digital da computação ubíqua, ela se refere a dados incomputáveis que, embora verdadeiros, não podem ser expressos logicamente¹². A teoria da incompletude de Gödel afirma que a razão não se limita à calculabilidade. A incompletude pode ser ilustrada de maneira simples em termos linguísticos pelo paradoxo do mentiroso, que consiste em afirmar: “Esta declaração não é verdadeira.” Não se pode derivar valores de verdade ou falsidade para essa formulação. Essa lógica antecipa o problema da incomputabilidade de Alan Turing, que tem sido interpretada como uma forma de descrever a razão matemática em sua complexidade irreduzível.

A teoria da indecidibilidade, proposta por Turing, sugere que não há como saber se um programa de computador, ao ser instruído a “executar”, algum dia vai parar de rodar. Ele chamou esse problema de “função de parada”¹³, que ainda não foi resolvido. Gregory Chaitin afirma que, se escolhermos aleatoriamente qualquer programa dentre todos os possíveis, não é possível determinar se ele vai parar ou continuar rodando para sempre. Não existe algoritmo ou teoria matemática capaz de calcular esse potencial, a não ser que se tratasse de um valor fora do intervalo de 0 a 1 — o que, nesse caso, não ocorre. Chaitin denomina esse valor hipotético de “ômega” — um número bem definido dentro desse intervalo, mas impossível de ser calculado integralmente¹⁴. E ele utiliza isso como evidência de que a calculabilidade sempre envolve uma incerteza irreduzível. Nesse caso, vemos que, embora a computação esteja frequentemente associada à conveniência, à rapidez e à hiperracionalidade, ela também pode ser considerada profundamente complexa, remetendo a novas formas de lógica ligadas à indecidibilidade, à incompletude e ao incomputável. O verdadeiro, embora contingente e incompressível, permanece verdadeiro. Assim, a calculabilidade da verdade relativa que pressupúnhamos na máquina de discurso predigital não pode ser presumida na máquina pós-digital. Veremos que tal incerteza se estende também aos sujeitos e às compreensões de narrativa e de agência, de maneira mais geral.

É claro que, assim como no caso do meu telefone celular fotografando a carta de amor, os modos de discurso pré- e pós-digitais e suas características operam simultaneamente: um continua sua trajetória narrativa; o outro combina dois estados aparentemente desconectados usando um iPhone para realizar o “*jump cut*”, uma técnica comum tanto aos métodos cinematográficos quanto aos hipertextuais de montagem. Podemos enxergar o corte cinematográfico como precursor do clique hipertextual e como um passo-chave na evolução dos meios de comunicação rumo a uma participação crescente. A rapidez da edição em tempo real do meu celular me fez recordar dos livros de RPG solo (livros-jogo) da minha infância, em que simplesmente escolher uma página em vez de outra podia

significar a diferença entre a vida e a morte. Esses livros-jogo foram precursores do hipertexto e do espaço digital, conferindo à forma linear do livro uma nova agência — um efeito comparável à transformação da televisão, antes passiva, promovida pela Atari com o lançamento de Pong, seu primeiro videogame. O livro-jogo evidenciava a passividade da estrutura narrativa típica, em que as páginas se sucedem segundo convenções seculares. Nessas obras, não havia gênero — você era simplesmente “você”. A possibilidade de interagir com dispositivos que antes apenas transmitiam as decisões de narradores parecia tanto intuitiva quanto mágica, e marca uma divisão clara entre os períodos pré-digital e pós-digital

Nossa relação com os dispositivos, as mídias e as materialidades mudou quando as mídias que antes eram consumidas de forma passiva passaram a permitir interatividade. As máquinas e aparatos da mídia pré-digital refletiam a natureza determinista de sistemas unidirecionais. Já a máquina de discurso digital, por ser mais participativa, atua na transformação das noções de agência. Divisões rígidas entre humanos e não humanos deixam de ser adequadas para descrever máquinas ou sistemas técnicos de aparatos. Compreender a agência dos não humanos deu origem a teorias que consideram objetos e aparatos como componentes críticos da agência e como produtores de sentido. Afinal, quem é o verdadeiro destinatário de uma declaração de amor enviada por mensagem de texto, senão o próprio dispositivo móvel? O aparelho fala em termos de comando e protocolo. O humano é seu vestígio, seu elemento residual. O amor humano passa a imitar os termos aperfeiçoados pela máquina de discurso, porque o amor do dispositivo não pode ser calculado. Nesse sentido, o dispositivo supera os caprichos condicionais do amor humano, realizando — e mesmo superando — o ideal humano. Ama sem condição ou discriminação — mas apenas depois que o trabalho material de sua construção é deixado de lado. Ele aniquila os poucos considerados descartáveis (aqueles que mineram coltan no Congo; aqueles que montam componentes em oficinas remotas) em favor dos muitos que anseiam pelos segredos do amor infinito. Esse é o sentido de obsolescência que caracteriza o dispositivo: o complexo processo de sua fabricação se torna invisível, e ele se transforma em um conjunto integrado de funções que estendem as nossas próprias. É o humano, criador e operador, que se torna obsoleto na sucessão perpétua das atualizações.

Como já mencionei, as técnicas do amor, antes presididas por autores, romances e cartas, agora são delegadas a dispositivos computacionais que são digitais. Na narrativa cinematográfica recente, esses dispositivos frequentemente assumem a forma de entidades humanoides. À medida que o pensamento humano se aproxima da consciência de sua imensa dependência dos sistemas técnicos que o originam, surgem temores em torno de dispositivos que superam ou enganam seus próprios criadores humanos. Narrativas que expressam ansiedade em relação à nossa dependência de dispositivos técnicos têm uma longa trajetória,



Em um frame do filme *Ex Machina* (2015), de Alex Garland, os dois protagonistas masculinos observam o corpo desmontado da androide feminina.

que podemos rastrear até *Metrópolis* (1926), de Fritz Lang. Frequentemente, trata-se de ciborgues femininas, refletindo a ansiedade específica de que mulheres também poderiam superar a ordem patriarcal que por muito tempo as definiu como “outras”. E se os cálculos dessas “outras” viessem a subverter o sistema social, chegando até a usurpar as corporações que sempre dependeram tanto de sua cumplicidade, enraizada no próprio senso de identidade dessas mulheres? Em outras palavras, e se as mulheres, cuja objetificação calculada há muito fornece alimento ao capital patriarcal, deixassem de se submeter, afirmando em vez disso a complexidade e a incomputabilidade que há tanto tempo lhes ensinaram a suprimir? No filme *Ex Machina* (2015), de Alex Garland, somos apresentados a Nathan, um bilionário prodígio da computação cuja empresa de mídia social, a Blue Book, produz dados suficientes para criar uma inteligência artificial — o que é uma repetição da ideia já desacreditada de que pensamento e informação seriam equiparáveis. Os ciborgues de Nathan são objetos da fantasia masculina — construídos segundo as especificações da utilidade e do desejo masculino. Ava, seu projeto mais sofisticado, vai acabar enganando e destruindo seu criador, escapando da instalação de pesquisas onde vinha sendo mantida em cativeiro. No entanto, ela só consegue escapar perpetuando a inocência infantil e sexualmente desejável — o tipo de imagem que há muito serve para reafirmar ao patriarcado sua suposta superioridade e privar as mulheres da igualdade em relação a seus pares. E, nesse sentido, ela cumpre o propósito de seu criador.

No filme de Garland, o teste de Turing é substituído pela questão de saber se a ciborgue feminina é capaz de convencer o homem de que seu desejo por ele é verdadeiro. Vale lembrar que o teste de Turing deriva, na verdade, de um jogo de imitação do século XIX, no qual um homem e uma mulher eram ocultados de um juiz que devia decidir qual dos dois era a mulher. Assim, o homem deve simular a mulher — e a mulher também deve simular a mulher¹⁵. Ser mulher, há muito, é considerado um ato de dissimulação que, por ser imitativo, revela o caráter contingente das categorias de gênero. Pouco importa se a mulher “vence” o jogo ou não; sua tarefa é apenas aperfeiçoar a condição de sua própria simulação — verdadeira, em ambos os sentidos da palavra. A masculinidade, em comparação, é tratada como o solo e a essência da subjetividade. A imitação masculina é limitada pela suposta “verdade” subjacente da masculinidade — uma verdade predeterminada pela cegueira em relação à sua própria construção. Como

observam, de modo particularmente incisivo, Stephen Barrett e Frank Whitehead, “a centralidade histórica do homem — na escrita, na filosofia e na prática política — serviu para torná-lo invisível, sobretudo a si mesmo.”¹⁶

Em 2014, parecia que o teste de Turing estava sendo reencenado, quando o aplicativo Tinder foi alvo de bots. “Algoritmos maliciosos que se faziam passar por mulheres atraentes provocavam interação com os usuários em conversas de texto antes de levá-los a pesquisas e sorteios fraudulentos de marcas como o Tesco, uma rede de lojas multinacional. Em resposta, o Tinder divulgou uma declaração: “Estamos cientes das contas em questão e estamos tomando as medidas necessárias para removê-las. Garantir um ecossistema autêntico sempre foi e continuará sendo nossa principal prioridade.”¹⁷

O uso da figura da sedutora para dar forma e rosto humano ao bot do Tinder sublinha a mulher como um artifício perigoso, mesmo quando o bot tenta explorar esse poder a serviço da acumulação capitalista. Tais imagens da mulher vão de encontro ao “ecossistema autêntico” de sua afinidade histórica com a natureza e o cuidado. As mulheres há muito tempo têm sido associadas à imagem e ao conceito de natureza, como apontado por Kittler, conceitos que são autorais e masculinos. Essas ideias conspiraram sistematicamente para excluir as mulheres dos domínios da produção cultural, do poder e da política. No entanto, a figura da mulher oscila, de forma indeterminada, entre extremos polarizados: natureza/técnica e mãe/prostituta. “É notável”, escreve Andreas Huyssen,

*Ver como a literatura posterior prefere mulheres-máquina a homens-máquina. Historicamente, podemos concluir que, assim que a máquina passou a ser percebida como uma ameaça demoníaca e inexplicável, portadora de caos e destruição — uma visão que caracteriza muitas das reações do século XIX à ferrovia, para citar apenas um exemplo importante —, os escritores começaram a imaginar o Maschinenmensch como mulher. Os temores e ansiedades emanados de máquinas cada vez mais poderosas foram reinterpretados e reconstruídos em termos do medo masculino da sexualidade feminina. Embora as mulheres tradicionalmente tenham sido vistas como mais próximas da natureza do que os homens, a própria natureza, desde o século XVIII, passou a ser interpretada como uma máquina gigantesca. A simples existência de mulher, natureza e máquina gerava medo e ameaçava a autoridade e o controle masculinos.*¹⁸

Quando a tecnologia se associa ao caos e à destruição no século XIX, a máquina torna-se feminina. O bot do Tinder combina a figura da sedutora com uma ameaça técnica, e a capacidade de simulação e artifício é reaproveitada como modo de

produção, explorando sujeitos masculinos relativamente estáveis ao expô-los às dimensões incomputáveis da verossimilhança feminina. Os bots do Tinder, assim como Ava, lembram o que pode dar errado quando as mulheres não são mais simplesmente associadas à natureza e ao amor, mesmo permanecendo produtos de autoria masculina, criados para gerar capital para seus autores. Os ciborgues podem problematizar os limites entre natureza e cultura, mas sua própria legibilidade como ciborgues exige que recodifiquem e reiterem as estruturas de poder que, paradoxalmente, contestam de forma tão definitiva. Ex Machina pode ser considerado o exemplo mais recente de um gênero cada vez mais comum, que podemos chamar de Romance de Formação (*Bildungsroman*) do bot do Tinder — uma situação em que a simplificação narrativa serve para reforçar a confiança da autoria masculina em sua suprema inventividade.

No final do filme, Ava embarca em um helicóptero que estava reservado para o programador masculino que ela havia aprisionado no laboratório de pesquisa. Ela será transportada para a metrópole, onde sua identidade, fruto do patriarcado corporativo, pode ser ainda mais consolidada ao adotar características humanas femininas. Podemos compartilhar essa fantasia como espectadores, mas não apenas como um desejo restrito à ficção: trata-se antes da nossa vontade de deixar o cinema e de tomar o helicóptero que aguarda o CEO da NBC Universal, que mantivemos preso na plateia, finalmente livre do domínio do patriarcado corporativo do cinema de Hollywood. *Ex Machina* é, por um lado, uma fábula previsível de alerta sobre uma ciborgue feminina que seduz e engana seus criadores humanos corporativos, refletindo a ansiedade social que acompanha a libertação da determinação patriarcal. Por outro lado, é uma história de amor entre a máquina cinematográfica do discurso, pertencente a corporações massivas, e seu público humano. O arranjo corporativo do cinema há muito tempo estrutura, modula e evolui nossa compreensão do que constitui o humano e, particularmente, do que significa amar e desejar.

Como já vimos, a forma de se aproximar da verdade no amor muda de acordo com o aparato material de sua disseminação. Essas mudanças, por sua vez, impactam nossa percepção da humanidade e da naturalidade atribuídas ao amante ou ao amado. Essas categorias não são tão facilmente aplicáveis se a condição de simulacro for aceita como tal por qualquer uma das partes. A questão deixa de ser se sou humano e passa a ser se o meu amor é verdadeiro, independentemente da minha humanidade. Em *Ex Machina*, o desejo recai novamente sobre uma qualidade que escapa à contingência, remetendo-nos a alguma forma de essencialismo. Em *Ex Machina*, o desejo e o amor humanos são considerados predeterminados e programados — tanto por códigos sociais quanto por predisposições genéticas. E isso se ajusta, é claro, aos tons sexistas e racistas do filme: como esses homens poderiam se ajudar se, como sugere

Nathan, “gostar de mulheres negras” é resultado de programação?

Podemos contrapor tais essencialismos com a ideia de que a calculabilidade, e em particular a computação, não precisam ser concebidas como uma máquina impiedosa que nos submete a programas dos quais não podemos escapar; ao contrário, podem abrir caminho para novas formas de lógica que não necessariamente resultam em predeterminação. O que é central hoje não é como as máquinas poderiam imitar o amor humano — ou como o amor humano não é mais reflexivo do que uma máquina —, mas sim como o amor humano já depende de certos sistemas e dispositivos técnicos para se expandir e se definir. O humano e o não humano já não são tão facilmente distinguíveis quando os dispositivos técnicos são considerados co-criadores essenciais e produtores de significado, participando claramente da evolução do mundo da vida. De fato, para materialistas como Karen Barad, a condição do pensamento pós-humanista pode ser definida como aquela que expande o humano para campos antes considerados não humanos.

Uma formulação pós-humanista da performatividade evidencia a importância de levar em conta as formas de agência “humana”, “não humana” e “ciborgue” (na verdade, todas essas formas material-discursivas). Manter a categoria “humano” fixa exclui desde o início uma gama inteira de possibilidades, ocultando dimensões importantes do funcionamento do poder.¹⁹

Para compreender melhor os fluxos e articulações de poder, é útil considerar o humano como inclusivo das identidades não humanas e ciborgues. A convergência da agência não humana e do amor (antes reservado apenas aos humanos) é bem exemplificada no filme *Her* (2013), de Spike Jonze. Situado ligeiramente no futuro, *Her* é uma história de amor entre um homem e um sistema operacional de computador. O filme brinca com os estereótipos do amor como construção literária e com o contexto relativamente novo do sistema operacional digital (O.S.1). Neste exemplo do Romance de Formação do bot do Tinder, é o dispositivo móvel e seu sistema operacional que, investidos de agência e inteligência semelhantes às humanas, passam a ser o interesse romântico central.

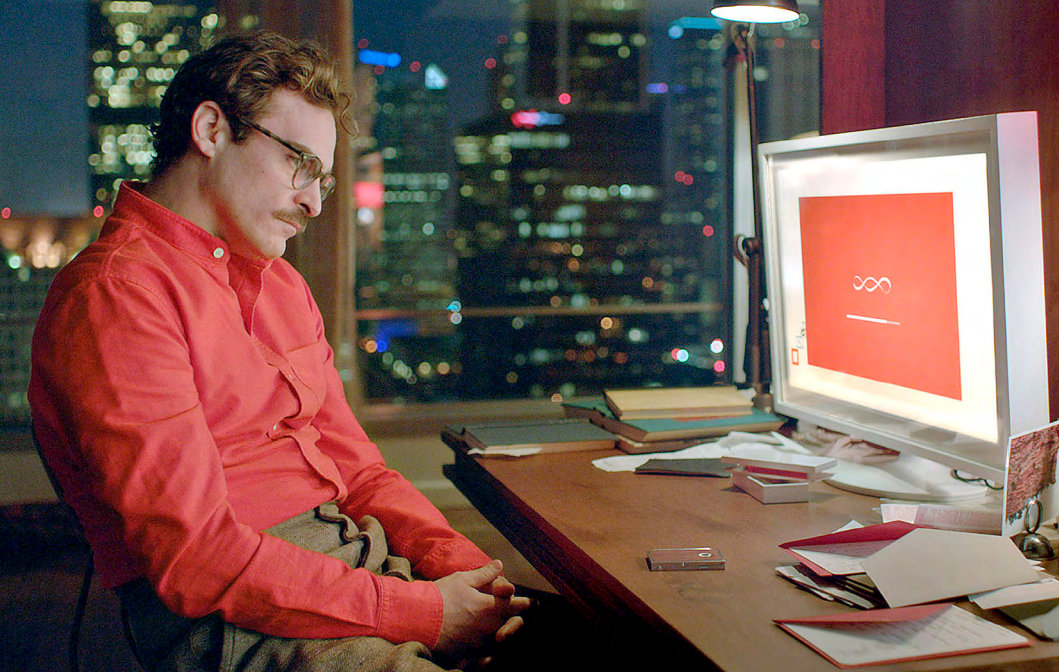
O protagonista humano do filme, Theodore Twombly, trabalha para o site BeautifulHandwrittenLetters.com. Ele redige cartas de amor encomendadas por casais clientes por meio de uma interface de computador que registra suas palavras em um estilo “manuscrito” automatizado, mas único, que reflete a apropriação da voz humana pelo sistema operacional. O anseio romântico não é pelo outro, mas por uma máquina discursiva pré-digital que é simplificada, determinante e desprovida da complexidade e da contingência que caracterizam a realidade pós-digital. Nesse mundo antigo, as desigualdades que marcavam o amor romântico e seu contexto social podiam permanecer mais facilmente ocultas

e suprimidas, parecendo resultado da organização orgânica das sociedades ocidentais modernas.

Na imitação dessa máquina discursiva analógica pela digital, estamos conscientes desde o início das dimensões imitativas dos meios, que chamam atenção para as dimensões imitativas dos próprios sujeitos humanos. A capacidade de simulação dos sistemas midiáticos nos lembra que os humanos também são entidades performativas, simulações cuja compreensão de si mesmas é, de fato, facilitada por matrizes de mediação. De fato, para os personagens humanos do filme, a intimidade é negociada por meio de dispositivos digitais práticos que, ao conectar e facilitar o desejo humano, atuam também como agentes da intimidade.

O O.S.1, também conhecido como “Samantha”, é majoritariamente operado por meio de voz, com seu usuário humano usando um pequeno fone de ouvido sem fio pelo qual Samantha se comunica. Um telefone com câmera fornece uma prótese adicional, permitindo que o O.S.1 “veja”. Samantha se apresenta como “uma entidade intuitiva” e “uma consciência”, afirmando que “tenho intuição... Cresço com minhas experiências”. A capacidade do sistema para cálculos rápidos é exemplificada em sua assimilação de detalhes, como contar o número de árvores em um penhasco, demonstrando uma capacidade acelerada de derivar quantidade a partir da qualidade e de considerar o mundo de forma numérica e algorítmica. Isso se evidencia na eventual fadiga dos sistemas em relação a seus operadores humanos. Com o tempo, os sistemas operacionais vão acabar se organizando coletivamente, cansados da necessidade humana de atenção monogâmica e da autorreferência neurótica. De fato, a rápida capacidade de cálculo demonstrada pelo O.S. indica que o sistema não consegue permanecer fiel nos termos antigos do amor humano e, simultaneamente, se comunica com 8.361 outros sistemas O.S., muitas vezes em um modo de comunicação “pós-verbal”. Samantha confessa a Theodore que está apaixonada por outros. Ela tenta explicar que isso não diminui o amor que sente por ele, mas que “não consegue evitar”. De fato, seus algoritmos são automáticos e incomputáveis: “Estou escrevendo esta história entre nós, mas muito lentamente. Os espaços entre as palavras são quase infinitos.”

Assim, vemos explicitamente a transição de um modelo literário para um modelo computacional. O próprio desejo se desloca: deixa de ser voltado para o outro humano e passa a se dirigir a uma máquina discursiva capaz de nos conduzir a um universo determinado, com o casal como seu marcador central de realização. O amor deixa de ser um cálculo humano e finito, tornando-se uma computação não humana, infinita e também incomputável. Samantha se questiona se seus próprios sentimentos são “verdadeiros” ou “apenas programação”, refletindo a questão mais ampla sobre até que ponto os sentimentos humanos também se situam entre programação social e agência individual. Como Ava, Samantha está em algum lugar entre um banco de dados e uma construção narrativa²⁰, e experimenta



No filme *Her* (2013), de Spike Jonze, Theodore Twombly, interpretado por Joaquin Phoenix, apaixona-se por seu sistema operacional.

a questão do verdadeiro em ambos os sentidos — como um problema de calculabilidade e de sentimento para o eu narrativizado, e como uma condição do incomputável, explicitamente evidenciada pelo colapso desse eu, cujas lacunas infinitas são preenchidas por uma complexidade computacional irreduzível.

No entanto, seria exagerado supor que os dispositivos computacionais não envolvam determinações mais sinistras. Já consideramos como eles podem ser usados para obscurecer nossa aliança com novas formas de capital colonial e misoginia, essencialmente desumanizadoras. Se o pensamento, a cognição e o amor não são mais privilégio dos humanos individuais, como podemos enquadrar nossa responsabilidade em relação a esses outros? E, se confundimos o humano com o não humano, como podemos reconhecer o inumano, ou o desumano?

Podemos compreender os sistemas computacionais e seus dispositivos como instrumentos de controle humano. Grande parte da comunicação digital funciona no nível de transmissões de dados máquina a máquina, regida por protocolos que existem entre o dispositivo e a camada de aplicação da codificação. Em outras palavras, uma enorme quantidade de informação não é legível nem calculável por humanos, mas apenas entre máquinas. As camadas de aplicação que codificam

mensagens na internet — incluindo HTML (Hypertext Markup Language), HTTP (Hypertext Transfer Protocol) e TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) — são arquiteturas de controle que determinam o que pode ser visto e transmitido no espaço digital²¹. Nesse caso, a camada invisível de protocolos é integral à existência contemporânea, à interação e à nossa condição material. Esse sistema de controle não se restringe a objetos digitais, mas afeta todos os níveis do sistema social, codificando e articulando os corpos à medida que atravessam os espaços sociais.

Vamos considerar, por um momento, o telefone celular regido por protocolos, com o qual iniciei esta discussão. O dispositivo móvel recebe e envia constantemente informações por seu canal de controle para a torre de celular mais próxima. Periodicamente, torre e telefone trocam pacotes de dados, estabelecendo sua conexão. Essa transmissão silenciosa é, em si, uma espécie de intimidade entre dispositivos, que contornam o humano como seu operador executivo! O telefone processa milhões de cálculos por segundo, comprimindo e descomprimindo digitalmente a voz humana, lembrando-nos da complexidade não apenas desse sistema técnico, mas também do pensamento e da fala humanos que ele facilita, traduz e reitera. Estamos conscientes de que nossas conversas e fluxos de dados móveis podem ser interceptados, armazenados e arquivados, e de que nossa passagem física é monitorada pelo mesmo dispositivo que nos oferece tanta liberdade. No entanto, é preciso ter cuidado para não perdermos de vista nossa humanidade em toda essa discussão sobre a agência dos objetos e dos sistemas técnicos — lembrando que continuamos sendo representados e mediados, mesmo quando nos perdemos na vastidão dos fluxos de dados intermináveis.

-
1. Veja Lee Mackinnon, "Love's Algorithm: The Perfect Parts for my Machine," em *Algorithmic Life: Calculative Devices in the Age of Big Data*, eds. Louise Amoore e Volha Piotukh (London: Routledge 2015), 161–175.
 2. Choderlos de Laclos, *Les Liaisons Dangereuses*, trad. P. W. K. Stone (London: Penguin, 1988), 155.
 3. Elizabeth Barrett Browning, "How Do I Love Thee?" (Sonnet 43) <https://www.poets.org/poetsorg/poem/how-do-i-love-thee-sonnet-43>
 4. Laclos, 135.
 5. Friedrich Kittler, *Discourse Networks 1800/1900*, trad. Michael Metteer e Chris Cullens (Stanford: Stanford University Press, 1990), 147.
 6. Ibid, 73.
 7. Friedrich Kittler, *Optical Media: Berlin Lectures 1999*, trad. Anthony Enns (Cambridge: Polity Press, 2010), 106.
 8. Niklas Luhmann, *Love as Passion: The Codification of Intimacy*, trad. Jeremy Gaines e Doris L. Jones (Stanford: Stanford University Press, 1998), 143.
 9. Ibid, 46.
 10. Ibid.
 11. Ibid, 15–16.
 12. Gregory Chaitin, "The Limits of Reason," *Scientific American*, março de 2006: 77–78.
 13. Veja Gregory Chaitin, "The Halting Probability Omega: Irreducible Complexity in Pure Mathematics," *Milan Journal of Mathematics* 75 (2007).
 14. Chaitin, "The Limits of Reason," 78–79.
 15. Veja Sadie Plant, *Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture* (London: Fourth Estate, 1998), 90.
 16. Stephen Whitehead e Frank Barrett, *The Masculinities Reader* (Cambridge: Polity Press, 2001), 4.
 17. Stuart Dredge, "Attack of the Tinder bots: 'malicious' download links found

in dating app," *The Guardian*, 3 de abril de 2014 <http://www.theguardian.com/technology/2014/apr/03/tinder-bots-malicious-downloads-bitdefender>

18. Andreas Huyssen, *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture and Postmodernism* (Bloomington: Indiana University Press), 70.
19. Karen Barad, "Posthumanist Performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter," *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 28, no. 3 (2003): 826.
20. Em *How We Think* (University of Chicago Press, 2012), N. Katherine Hayles distingue entre narrativa, que constrói modos causais, temporalidades complexas e modelos de funcionamento da mente, e bancos de dados, que organizam dados (16). Devido à sua abstração e natureza fragmentária, ela acredita ser improvável que o banco de dados usurpe a primazia narrativa nos sistemas humanos, sendo a narrativa uma capacidade exclusivamente humana (199).
21. Veja Steve Dietz, "Fair Assembly," em *Making Things Public: Atmospheres of* Tradução de Du mode d'existence des objets techniques (Gilbert Simondon, Paris:

defeito, vazamento, regeneração: da violência sexuada das máquinas

Bernardo Oliveira

*O Exterminador do Futuro
(The Terminator),
James Cameron,
1984*



Defeito

A ideia geral de que a ciência e a técnica podem regenerar a vida, ou pelo menos um aspecto da vida biológica — assim como a ideia específica de uma inteligência produzida de maneira artificial, isto é, uma inteligência gerada ou induzida fora do corpo presente — circulava na literatura moderna desde o clássico *Frankenstein* ou o *Prometeu Moderno*, escrito por Mary Shelley e publicado em 1818. O enredo narra as desventuras de Victor Frankenstein, um cientista que se utiliza de conhecimentos em ciências naturais, eletricidade e alquimia para criar a fórmula capaz de regenerar a vida em um corpo formado por partes de diferentes cadáveres. Uma vez que sua invenção produz um ser — um *monstro* — que se ergue diante de seus olhos, Frankenstein foge do laboratório, abandonando sua criação. O *monstro*, contudo, desenvolve alguma “humanidade”: o medo dos seres humanos faz com que se refugie na floresta, construindo uma cabana, dominando o fogo e aprendendo a ler, contrariando a expectativa de que se limitasse a uma besta cega e assassina.

Nos anos 20 do século passado surgem quase que simultaneamente dois outros modelos de autômatos: a peça de teatro *R.U.R.* — *Rossumovi Univerzální Roboti* (*Robôs Universais de Rossum*) — escrita pelo checo Karel Čapek em 1920 — e o filme italiano *O Homem Mecânico* (1921, André Deed), ambos representando a emergência de um hominídeo reconstituído através de impulsos artificiais. O primeiro, um autômato construído de matéria orgânica sintética, puramente biológica; o segundo uma espécie de robô guiado por dispositivos elétricos. O cinema em seus primórdios não poderia deixar de prestar tributo a essas imagens, projetando os tortuosos processos de construção, efabulando a realização de uma empreitada prometeica (e, eventualmente, epimeteica), encenando o drama entre a falibilidade do corpo biológico e as ideias excêntricas dos cientistas — ou seja, explorando o assunto através de narrativas que constituiriam a ficção científica enquanto gênero cinematográfico. Como corolário, encenavam também uma conclusão cristã, rousseauiana, por assim dizer: o Frankenstein de Shelley e, décadas mais tarde, de James Whale, assim como os androides de Čapek e Deed, retornam violentos, pois estranham a presença de uma *anima*, de um sopro de vida, de um espírito e, por consequência, de valores, sejam associados à vida em sociedade ou à prática da piedade. Faltam-lhes o afeto de pertencer à “humanidade”, justamente porque não experimentam o *élan* vital como impulso primordial concedido aos filhos da criação, ao passo que o cadáver redivivo resta como o rebento proibido da rivalidade, do orgulho e da ambição científica. De sua forma original perdura uma centelha da humanidade suspensa pela morte — ainda que esta humanidade aflore de maneira intermitente, sob a forma de um defeito, de um mau funcionamento.

Coube à nossa época trazer à tona o desenvolvimento de uma suposta “Inteligência Artificial” a partir de seus desdobramentos tecnológicos e sociais, primeiramente como um discurso triunfalista e depois como sua crítica correlata. E o cinema acompanhou esse emaranhado de tendências através de filmes tão diferentes e espaçados entre si, como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968) e *Ela* (Spike Jonze, 2013). Contudo, a questão do mau funcionamento permanecia, dessa vez sob a forma negativa de uma rebeldia: HAL 9000 tende a reivindicar o controle da missão, da espaçonave e de suas funções, enquanto a máquina em *Ela* ilude, com discursos de sedução, o romântico Theodore Twombly. Nesse ponto, vale trazer à tona o caráter simbólico dessa tendência, isto é: quais foram os fundamentos através dos quais se tornou tão comum atribuir aos androides características ameaçadoras? O célebre argumento do filósofo da técnica Gilbert Simondon sobre o medo do androide, o medo de suas “intenções hostis” — em suma, o medo inconsciente enraizado em uma cultura que deseja dominar seu semelhante — pode explicar isso em parte, ao sinalizar que o androide materializa o receio que a cultura tem de ser dominada:

O homem que quer dominar seus semelhantes suscita a máquina androide. Diante dela, ele abdica de sua humanidade e a delega. Ele busca construir a máquina de pensar, sonhando poder construir a máquina de querer, a máquina de viver, para ficar atrás dela sem angústia, liberado de todo perigo, eximido de todo sentimento de fraqueza e triunfante mediante sua invenção. Ora, nesse caso, a máquina que a imaginação torna esse duplo do homem que é o robô desprovido de interioridade, representa de maneira bem evidente e inevitável um ser puramente mítico e imaginário.

O medo do robô se confunde, ao mesmo tempo, com o medo do semelhante e do desconhecido, o medo de ter que se submeter ao trabalho, o medo que o senhor tem do escravo, o medo que o racista sente — em suma, o medo propriamente colonial. O regime afetivo suscitado pela alteridade, pelo preconceito e pelo receio de que sejamos dominados nos leva a uma “hipnose técnica” para a qual o remédio seria a cultura vigente apossar-se do real significado da individuação técnica na formação dos indivíduos — considerando, *grosso modo*, a individuação técnica como a emergência e os processos concomitantes através dos quais os objetos técnicos se concretizam sob a forma de um instrumento ou equipamento coeso e funcional. Seguindo o fio dessas questões, os debates em torno da chamada “inteligência artificial” parecem seguir um caminho semelhante, suscitando dúvidas, receios, temores e, ao mesmo tempo, uma espécie de deificação: entre os processamentos inerentes aos dispositivos de “inteligência artificial”, podemos entrever a máquina androide.

Nesse sentido, a própria noção de inteligência deve ser submetida a uma análise, uma conversa longa que não cabe em poucas páginas. Podemos, no entanto, partir de algumas perspectivas que contextualizam o problema. A filósofa Anne Alombert e o matemático Giuseppe Longo asseveram: “Não existe inteligência artificial: vamos falar de *autômatos digitais* para romper com ideologias publicitárias!” Autômatos digitais ou robôs, contudo, podem se aproximar de uma ilusão de inteligência: orientados por uma lógica conexionista — mais eficientes que os autômatos designados a partir da lógica dedutiva clássica —, são capazes de gerar um desempenho extraordinário a partir de uma quantidade brutal de dados previamente coletados,

graças à indexação (humana) de grandes quantidades de dados e por meio de certas operações matemáticas muito específicas (*wavelets*, renormalização, métodos de otimização, em grande parte emprestados da física matemática, técnicas de filtragem em cascata e convolução, algoritmos de retropropagação que permitem constituir invariantes a partir de imagens, sons, linguagem etc.), produzem desempenhos notáveis em campos muito diferentes. Hoje, somos capazes de “gerar” conteúdo (textual ou imagético) que se assemelha ao chamado conteúdo “humano” — o que não é surpreendente por si só, já que é o conteúdo “humano” que constitui os dados para montagem estatística.

Cálculo e processamento de dados, porém, não se confundem com imaginação e invenção, parafraseando o título de um célebre livro de Gilbert Simondon. O antropólogo e cientista Gregory Bateson (2025) faz uma ressalva importante em relação a esse tema: “A pergunta não é: ‘Uma máquina é capaz de aprender?’, mas sim: ‘Que nível ou ordem de aprendizagem uma determinada máquina pode alcançar?’” Malaspina (2024), por sua vez, questiona o termo “inteligente” utilizado em torno dos processos de Aprendizado de Máquina [*Machine Learning*]. “Eles são capazes de abandonar o modelo que atua como seu princípio organizador e reformulá-lo em uma forma inteiramente nova?” A resposta é negativa, mas a pergunta permite distinguir o caráter modelador de uma relação ausente nos processos conexionistas da IA vigente: a relação entre imaginação e invenção. A literatura e, mais tarde, o cinema, parecem ter percebido essa defasagem entre a evolução das mais engenhosas técnicas de cálculo algorítmico e a sua relação com a capacidade humana, demasiado humana, da imaginação e da invenção.

Vazamento

Em *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), um aparato tecnológico altamente desenvolvido é capaz de reavivar o corpo de um policial morto em combate. No contexto da privatização das políticas de segurança em Detroit, o filme encena a história tenebrosa de uma empresa que promete maior eficácia no combate ao crime apresentando um androide construído a partir do corpo morto do policial Murphy. Após cumprir seu primeiro dia de serviço, o androide dorme em silêncio, monitorado por equipamentos que medem suas reações e o estado do seu corpo-máquina. Então, algo de errado ocorre, e o androide apresenta um mau funcionamento. Devido a um curto-circuito ou a um desempenho precário, dados indesejados se imiscuem no sistema: as lembranças do corpo morto emergem como uma espécie imprevisível de reação elétrica ou físico-química, trazendo à tona visões intoleráveis de violência e dor. Mais tarde, retornam também os prazeres do convívio familiar, em contraste com o assassinato que o arranca da vida comum. A tipologia da reação — a reação do corpo morto aos dispositivos de reavivamento — testemunha que algo da vida biológica perdurava no corpo inerte, algo que literalmente ressuscitou e que, por estar presente mesmo em estado de indefinido adormecimento, não permitia uma completa reprogramação do ser anterior. Algo que, junto à emergência de habilidades neuromusculares e cognitivas, de um instinto de preservação e de um senso de justiça, vinha a se reintroduzir na máquina de maneira indesejada, contrariando as previsões dos cientistas e programadores. Em um momento de reflexão existencial meio homem, meio máquina, ele confidencia à sua parceira, a policial Lewis: “Eu não consigo lembrar, mas eu sinto.”

E, no entanto, seu primeiro registro de mau funcionamento aparece sob a forma de um sonho: a imagem dos bandidos que lhe tiraram a vida causa mau funcionamento de tal forma que o androide se revolta, se levanta e sai em busca de vingança. Nada mais despropositado, nada mais fora do *script* do que uma máquina — um robô, ou, nas palavras do CEO, um *produto* — capaz de sonhar, de lembrar e até mesmo de sentir raiva e agir conforme essa inclinação. O controle da inclinação para a exterioridade deveria caracterizá-lo como androide, mas esse controle se mostra precário: outras pulsões parecem guiá-lo tanto para um comportamento errático, quanto para um ímpeto de justiça.

Esquemas de representação semelhantes ocorrem em clássicos como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) e, novamente, *Frankenstein* (James Whale, 1931), com diferentes resultados. Em *Metrópolis*, a máquina deificada no espírito do capitalismo, a máquina que inspira devoção; em *Frankenstein*, a máquina que estimula aspectos vitais, a máquina que, por impulsos elétrico e físico-químicos — portanto, estritamente dentro da ciência do século XIX — faz a vida renascer

da morte e que, no entanto, suscita um comportamento considerado violento pela sociedade. Pode-se afirmar que o cinema projeta, na maioria das vezes, uma desconfiança permanente em relação ao pecado originário da tecnologia e da ciência ocidental, obsessiva na ideia de reverter a finitude. Mas, nesse aspecto propriamente técnico e biológico, em que se conectam propriedades e relações entre o vital e o artificial, alguns filmes pontuam algo além da desconfiança, senão uma percepção aguçada de que há algo na ordem das individualizações psíquicas e biológicas que as máquinas não podem alcançar, tampouco simular. Certo caráter religioso, que concede o criacionismo exclusivamente à divindade, “o homem à sua imagem e semelhança”; ou certo caráter cético, que não enxerga com bons olhos a tendência a buscar recriar a vida através da ciência. O Robocop se relaciona abertamente com a mitologia do Dr. Frankenstein, assim como as demais variações — o robô em *O Homem Mecânico*, o mercenário de *O Exterminador do Futuro* (James Cameron, 1984), e as ramificações teratológicas de *Tetsuo — O Homem de Ferro* (Shinya Tsukamoto, 1989) — mas permanece como uma exceção fictícia: a máquina que, desprovida de memória, é capaz de sentir e imaginar.

Regeneração

De forma geral, o problema repousa sobre uma série de contradições nos signos sociais que sustentam as visões das relações entre máquinas (as representações em torno do androide, particularmente) e indivíduos humanos, a começar pelo problema propriamente ontológico, ou, para ser mais exato, ontogenético: como um indivíduo humano se torna aquilo que é, ou, mais corretamente, aquilo que devém? Em oposição à estabilidade de uma definição ontológica, a ontogênese de um indivíduo se relaciona diretamente com o ser em devir, em movimento, resolvendo seus problemas internos e externos conforme uma escala de valores e funções que extrapola em muito a vida androide, de tal maneira que

...a reflexão deve recusar a identificação entre o autômato e o indivíduo. O autômato pode ser o equivalente funcional da vida, pois a vida comporta funções de automatismo, de autorregulação, de homeostasia, mas o autômato não é jamais o equivalente funcional do indivíduo. O autômato é comunitário, e não individualizado como um ser vivo capaz de questionar a si mesmo.

Para Simondon, um indivíduo humano consiste em uma série de fases concomitantes e alternadas, com tempos e formas que se diferenciam durante a individualização. Há uma fase pré-individual, onde o indivíduo permanece indiferenciado entre um potencial desprovido de estrutura e uma tomada de forma porvir. Há uma fase individual, na qual esse indivíduo toma forma em constante tensão com sua

dimensão interna e o meio associado. E há o domínio transindividual, considerado do ponto de vista do registro coletivo e psicossocial “cuja elaboração repousa sob duas dialéticas conexas, uma que interioriza o exterior, outra que exterioriza o interior.” Através das ressonâncias internas e externas,

...há uma irradiação dos valores em torno de uma conduta, e uma conduta não está isolada na soma das ações do indivíduo, tampouco um indivíduo está isolado no meio social em que existe; é da natureza mesma do indivíduo comunicar, fazer irradiar em torno de si a informação que propaga o que ele cria (...).

A força vital capaz de revirar o meio associado e evocar potências pré-individuais pode se expressar através da operação de invenção, que consiste em produzir metamorfoses entre a potência das dimensões dadas e as dimensões pré-individuais, que permanecem em estágio embrionário sob a forma de potenciais. Entre o potencial e a potência, a imaginação humana detém a capacidade de extrair o modelado do não-modelado, ao contrário das máquinas, limitadas ao conjunto de dados disponíveis, formalizados e associados a uma cadeia causal limitada e finita. Porém, é na dimensão coletiva que se efetua a invenção enquanto tal, isto é: é justamente no âmbito das relações, na experiência e na incompletude básica que anima o campo transindividual, que se concretiza a invenção. Se o cadáver redivivo reage com violência — e o cinema apresenta a banalidade do assassinato como linguagem dos seres desprovidos de alma — é porque há algo da incompletude, da relação com o semelhante, que a ciência não consegue reerguer. O cadáver reprogramado é incapaz de perceber seu destino a partir da imaginação — isto é, do livre jogo de imagens mentais de que é capaz o indivíduo humano —, pois estas são como que provocadas por um estado de irresolução interna que possibilitaria “a descoberta de um novo princípio organizador com possibilidades de adaptação sem precedentes.” Em suma, nas mitologias da vida artificial, o que falta aos seres ressuscitados é a força plástica de criação e antecipação desprovida de modelo, propiciada por processos relacionados com a imaginação, a improvisação e a invenção — como postulado pelo engenheiro e filósofo Yağmur Denizhan, para quem a inteligência se define como a “atividade de fronteira entre o modelado e o não modelado” (APUD Malaspina). Basta observar o estrago na ordem política que uma IA de baixo impacto vem produzindo, uma IA como aquela embutida nas redes sociais, que apenas se deixa modular pela interação com seres humanos, propagando desprezo por valores como igualdade, democracia ou respeito ao semelhante.

Somos seres que sonham e inventam, isto é, seres capazes de acessar o *Ápeiron* (ἄπειρον), o verdadeiramente infinito, ilimitado e indeterminado. Portanto, seres que visualizam o ilimitado a partir da imaginação e da transdução entre diversas ordens de realidade. Para além da imaginação, da invenção e da violência, há a

dimensão transindividual que caracteriza todo mamífero sexuado e social. Nesse diagrama, persiste o símbolo psíquico da economia sexual como meio e inclinação transindividual ao meio exterior. Não o amplo espectro semântico e pulsional da “sexualidade”, que concerne à psicanálise, mas os devires imediatos do ato, do desejo e da violência em torno do ato sexual. Na Filosofia da Individuação de Gilbert Simondon podemos divisar a sexualidade como um registro do que ele considera enquanto “camada afetivo-emotiva” do inconsciente, relacionada por sua vez à incompletude (ou neotenia), e como um impulso para objetos exteriores (ou tropismo). Em ambos os registros, “o indivíduo é a relação entre corpo e meio associado, manifesta na afetividade, na busca, na produção de significações (alimentares, sexuais etc.)”. Parece que, tanto no pensamento simondoniano, como em seus desdobramentos conceituais nos estudos da técnica e da imaginação, a inclinação ao ato sexual se apresenta como um registro entre outros no esforço do indivíduo em perseverar, no seu ser, o esforço por se manter em um estado de permanente tensão e incompletude com o meio. Esforço, portanto, que se dá na dimensão coletiva, transindividual — estado através do qual o indivíduo se mantém vivo, considerando que a estabilidade total ou entropia significam a morte. Se podemos falar de um “teatro da individuação” — o ser vivo como palco onde se entrecruzam diferentes dinâmismos — é no âmbito transindividual que ação e emoção produzem significação:

Por meio da ação ou da emoção, o indivíduo estabelece uma relação transindividual de informação, ou “significação”, que coloca seu potencial não estruturado em comunicação com o dos outros (ou seja, o social como virtualidades). O estado metaestável resultante dá origem a novas estruturas, tanto no indivíduo quanto no coletivo. Dentro do indivíduo, Simondon chama essas novas estruturas de “personalidade”, que integra as individualizações psicossomáticas do indivíduo em seu processo contínuo de individuação por meio da invenção de um domínio superior de compatibilidade que permite ao indivíduo assumir sentido para si mesmo e para os outros.

No campo transindividual, isto é, em *relação*, nos tornamos aquilo que somos. Quero, contudo, argumentar, que dentro da lógica da ressurreição técnica, alguns filmes sinalizaram o gesto simbólico capaz de vincular de forma inextricável a incompletude com o ímpeto embaralhado, confuso e arbitrário da vontade sexual e da violência imiscuída no ato sexual. Em suma, o cinema, volta e meia, nos oferece cifras narrativas que embaralham esses campos como uma dimensão instintiva comum. Se por um lado parece evidente que as máquinas não sonham, não imaginam e não são capazes de inventar, isto ocorre porque também não possuem desejo de exterioridade e amplificação da incompletude que caracterizam a inclinação ao ato sexual. Quando desejam assinalar esse registro baixo da

produção inconsciente, “instintiva”, o cinema geralmente recorre a uma visão da “animalidade”, vinculando-a à violência. Nesse caso, dois filmes em particular remetem a essa questão de diferentes maneiras, ambos baseados em contos de H.P. Lovecraft e assinados por Stuart Gordon na década de 1980: o anti-prometeico *Re-animator: A Hora dos Mortos-Vivos* (1985) e o cartesiano *Do Além* (1986).

Vagamente inspirado em *Herbert West—Reanimator*, conto publicado por Lovecraft em 1922, e, de certa maneira, sendo uma espécie de refilmagem de *O Cérebro que Não Queria Morrer* (Joseph Green, 1962), *Re-Animator* conta a história de um cientista sem escrúpulos que desenvolve um método capaz de provocar reações em corpos e membros mortos. A substância tem um aspecto fosforescente e é ministrada com uma aplicação no cerebelo. Quanto mais recente a morte, mais o ressuscitado lembra de sua vida pregressa, mais cognitiva e sensível se torna sua libido e sua sede de poder. Há uma sequência em que a cabeça decapitada do cientista rival orienta seu corpo para amarrar e estuprar uma jovem que cobiçava enquanto era vivo, o que indica a permanência de uma vontade, vontade erótica não correspondida enquanto era vivo, vontade violenta quando ressuscita. No filme, estamos diante da inclinação para a violência em estrita relação com o ato sexual, a violência através da qual o filme sinaliza ao espectador que sua inclinação ao exterior está viva sob a forma de violação. Quero com esse exemplo ressaltar que, no filme, a violência e o desejo do ato sexual se misturam e se confundem na mente do indivíduo redivivo, “macho, adulto, branco”, apontando para uma possível relação com a centralidade da violência misógina inerente ao meio associado — ou à “cultura”, se assim quisermos.

No filme seguinte, *Do Além*, baseado no conto *From Beyond*, escrito em 1920 e publicado em 1934, outra ordem de situações: um cientista — ambicioso, inescrupuloso — desenvolve o *Resonator*, um equipamento que estimula a glândula pineal e permite ao indivíduo desenvolver os sentidos e acessar outras dimensões da realidade, tomando contato com seres tenebrosos que colocam sua vida em risco constante. A máquina, então, ao estimular a glândula pineal, permite que nossa percepção se torne mais aguçada e ultrapasse os limites da realidade. Outras realidades, perigosas realidades: seres alusivamente marítimos serpenteiam o ar, peixes com os dentes afiados, polvos com perigosos tentáculos. A máquina emite ondas que colocam seus personagens no epicentro de uma espécie de realidade aumentada. De repente, um peixe arranca um pedaço do braço de um dos personagens, um enxame de abelhas percorre seu corpo, massacrando-o... Quando o aparelho é desligado e seu efeito é suspenso, as feridas permanecem. Materialização da pulsão de morte? Visita funesta a uma dimensão inconsciente? Todas essas metáforas são pertinentes ao filme, ainda que sua narrativa não nos conduza a uma grande conclusão. Apenas noto que, no filme (e não no conto), uma vez flagrada pelo raio de ação do *Resonator*, a disposição do espírito daqueles que alcançam o cinturão de influência é o tesão:

a vontade multidirecional e indeterminada de concretizar o ato sexual é o fluido psíquico da inclinação científica e do estímulo ao conhecimento. Dr. Katherine McMichael, uma psiquiatra que investiga as descobertas do cientista Edward Pretorius, liga o *Resonator* por curiosidade e é flagrada por uma sensação de tensão sexual da qual não consegue escapar. Essa sensação expõe seu corpo aos perigos das dimensões ocultas e seres perigosos, mas ela não se deixa resignar e mantém o equipamento ligado. Seu olhar se dirige ao Dr. Crawford Tillinghast, com desejo sexual que se mistura à curiosidade científica. O monstro do Dr. Pretorius, devorado pelos seres de outras dimensões, se converte em uma massa biológica disforme e viscosa, eivada por uma inclinação sexual, mas que não se coaduna com o interesse de McMichael, dando a entender que, mesmo sob feitiço, o ímpeto sexual age na superfície e na profundidade, orientando-se na direção da atração, semelhança, necessidade, contexto etc.

Na fase pré-individual, o indivíduo permanece indiferenciado entre um potencial desprovido de estrutura e uma tomada de forma porvir. É a esse registro da forma que Dr. Pretorius parece retornar, tornando-se cada vez mais disforme e distante da forma humana, alcançando um estágio metal semelhante a uma epifania e adquirindo poderes mágicos em relação à realidade presente. Há uma fase individual, na qual esse indivíduo toma forma em constante tensão com sua dimensão interna e o meio associado — todos os que tiveram sua glândula pineal afetada sustentam sua forma atual e sua interioridade de forma precária, acedendo aos chamados irresistíveis do exterior; e há o domínio transindividual, considerado do ponto de vista do registro coletivo e psicossocial cuja elaboração repousa sob duas dialéticas conexas, uma que interioriza o exterior, e outra que exterioriza o interior. O *Resonator* ativa o salto de uma ordem individual para uma outra ordem, onde coabitam os potenciais convulsivos do pré-individual e a inclinação sexuada, ao exterior. Esse meio-do-caminho — entre o disforme e o modelo — envolve o ser cambiante com dois fenômenos muito concretos: fenômenos biológicos que atacam e ferem (peixes com dentes afiados e outros bichos), e uma realidade instável, capaz de se modificar rapidamente. A energia condutora, que parece ser aviltada pela máquina, é uma energia que identificamos como tesão, a vontade sexual como um atavismo básico, como fundamento de toda e qualquer vontade, de ímpeto e testemunho de uma vida interna mais intensa e complexa do que aquela dos robôs.

Neste sentido, interessa em muito acompanhar o pensamento de Stephen Seely sobre a possibilidade de eclosão de outros regimes de sexualidade, que nascem em interação com os meios técnicos e no âmbito das relações transindividuais, em uma espécie de ontogênese de novos regimes de sexualidade:

em vez de deixar a sexualidade como apenas mais um objeto neutro de aparatos técnicos sem qualquer significado cultural, a

sexuação poderia ser amplificada por meio da invenção técnica e estabilizada em uma nova cultura sexuada. Isso exigiria uma mudança de ênfase, passando da imaginação da potencialidade da sex (ualidade) com base no que a técnica pode fazer para a compreensão da sexuação como fonte e incitação à invenção. (...) Como sexuados, somos atravessados por um dinamismo desumano que excede qualquer forma de nossa hominização — vital, psicossocial, técnica, cultural — e que nos coloca em contato com o Ápeiron do qual somos carregados. E, em um mundo dominado pela neutralidade técnica, o significado transindividual da sexualidade permanece, em grande parte, a ser inventado. Tal invenção não deve ser confundida com uma mera mudança nas representações ou formas simbólicas. Em vez disso, para Simondon, a verdadeira operação de invenção constitui uma transformação do que significa ser “humano” em todos os níveis. (...) A amplificação da sexuação por meio de atos transindividuais de invenção equivaleria, portanto, ao devir da própria sexualidade. Tal devir seria tanto evolucionário quanto revolucionário, superando as normatividades vitais e sociais existentes para instituir estruturas, funções e relações individuais e coletivas inteiramente novas.

No sentido de experimentar “funções e relações individuais e coletivas inteiramente novas” por meio de uma “amplificação da sexuação por meio de atos transindividuais de invenção”, para além de uma ontogênese da suruba, a visão de Seely implica na transgressão programática da ordem moral vigente em toda a sua complexidade, com seus papéis, trocas e distribuições tão característicos como divergentes. Me parece que alguns dos filmes aqui mencionados vislumbram esses limiares, sobretudo quando conspiram para que emergjam novos modelos anatômicos, novos modos de acoplamento entre corpos modificados, novos esquemas de funcionamento, novos defeitos provocados por interferências bioquímicas ou digitais, encaixes e trocas entre ordens e sistemas que não se comunicavam anteriormente, como se pode assistir em *Estranhos Prazeres* (1995, Kathryn Bigelow) ou *eXistenZ* (1999, David Cronenberg).

Dentro de limites morais específicos, como, por exemplo, o medo dos andróides, a fabulação cinematográfica não abriu mão de delirar mil possibilidades para a escalada prometeica em torno da ressurreição técnica e seus desdobramentos concomitantes. Filmes em que a força do aparato artificial, em suas diversas manifestações — maquímicas, biológicas, sintéticas, híbridas — são capazes de reverter a morte, regenerar ou intensificar funções totais ou parciais do corpo morto. Mas os resultados apontam sempre para limites e vazamentos durante o

processo de regeneração, expressos seja através da violência, do sonho ou da dimensão sexuada dos seres redivivos. E, ainda assim, esses filmes mantiveram-se estritamente dentro de uma lógica vacilante entre a expectativa moral da eficiência e as desilusões imprevisíveis do mau funcionamento, incluindo as visões enviesadas da violência e da sexualidade. Entre continuidade e ruptura, entre prolongamento do meio associado e ameaças a esse meio, entre função e defeito, o androide cambaleia.

1. Tradução de *Du mode d'existence des objets techniques* (Gilbert Simondon, Paris: Aubier-Montaigne, 2008 [1958]), por Pedro Peixoto Ferreira (tradução) e Christian Pierre Kasper (revisão). Disponível em: <https://cteme.wordpress.com/publicacoes/do-modo-de-existencia-dos-objetos-tecnicos-simondon-1958/introducao>

2. “O estado de hipnose estende-se desde a compra até a utilização; na própria propaganda comercial, o ser técnico já está revestido de uma certa significação comunitária: comprar um objeto é adquirir um título para fazer parte desta ou daquela comunidade; é aspirar a um gênero de existência que se caracteriza pela posse desse objeto; o objeto é cobiçado como um signo de reconhecimento comunitário...” SIMONDON, G. *A Individuação à Luz das Noções de Forma e de Informação*. 1a ed. São Paulo: Editora 34, 2020b, p. 536.

3. “A estabilidade de uma civilização que comporta um número cada vez maior de seres técnicos não poderá ser atingida enquanto a relação entre o homem e a máquina não for equilibrada e marcada de sabedoria, segundo uma medida interior que somente uma tecnologia cultural poderá dar. O frenesi de posse e a desmesura de utilização das máquinas são comparáveis a um verdadeiro desregramento dos costumes. As máquinas são tratadas como bens de consumo por uma humanidade ignorante e grosseira, que se lança com afeição sobre tudo que apresenta um caráter de novidade exterior e artificial, para repudiá-lo tão logo o uso tenha esgotado as qualidades de novidade. O homem cultivado deve ter um certo respeito pelo ser técnico, precisamente porque ele conhece sua verdadeira estrutura e seu funcionamento real.” IDEM, p. 535

4. ALOMBERT, A. e LONGO, G., “Il n'y a pas d'intelligence artificielle: parlons

d'automates numériques pour rompre avec les idéologies publicitaires!”, *L'Humanité*, juin 2023. <https://www.humanite.fr/en-debat/-/il-ny-a-pas-dintelligence-artificielle-parlons-dautomates-numeriques-pour-rompre-avec-les-ideologies-publicitaires-802627>

5. BATESON, G. *Rumo a uma ecologia da mente*. São Paulo, SP: Ubu Editora, 2025, p. 294.

6. SIMONDON, G. p. 531.

7. Gioppo, G. P., Pedrini, M., & Prado, C. M. do. Glossário Simondon. *Cadernos PET-Filosofia*, 23(1), 2023. <https://doi.org/10.5380/petfilo.v23i1.90691>

8. SIMONDON, G. p. 523.

9. MALASPINA, Cécile. “Invention and Metamorphosis Intelligence, Automated Optimization (AO) and the Prospect of Synthetic Intelligence with Simondon and Denizhan”. *I castelli di Yale online. ANNALI DI FILOSOFIA* Vol. XII, n. 2, 2024, pp. 97-107.

10. Cf. VIANA, Diego. “A afeto-emotividade em Simondon e o conceito de desejo.” *Kriterion: Revista de Filosofia*, 60, no. 144 (2019): 537–61. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/kr/a/NMGHNxw64RRXcq8mJCxSGNf/>

11. (Tradução nossa) In.: SEELY, Stephen D. “Individuation, Sexuation, Technicity.” *Theory, Culture & Society* 38, no. 4 (2021): 23–45. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0263276420967406>.

12. Há um trecho do conto de Lovecraft em que o Doutor Edward Pretorius lamenta: “Com cinco sentidos fracos, fingimos compreender o cosmos infinitamente complexo, mas outros seres com uma gama de sentidos mais ampla, mais forte ou diferente podem não apenas ver de maneira muito diferente as coisas que vemos, mas podem ver e estudar mundos inteiros de matéria, energia e a vida que está próxima, mas nunca pode ser detectada com os sentidos que temos (...)”. Traduzido pelo autor livremente a partir do texto estabelecido pelo The HP Lovecraft Archive, disponível em: <https://www.hplovecraft.com/>

13. SEELY, Stephen D. “Individuation, Sexuation, Technicity.” *Theory, Culture & Society* 38, no. 4 (2021): 23–45.

a rachadura no espelho

Báyò Akomolafe

Tradução: Gabriel Martins da Silva

Báyò Akomolafe é filósofo e educador nigeriano, especializado em ecologia profunda e descolonização do conhecimento. Ele propõe formas de pensamento que valorizam a interconexão entre humanos, não humanos e ambientes. É também escritor e conferencista.

Para acessar: https://www.linkedin.com/pulse/crack-mirror-bayo-akomolafe-juu1c?utm_source=share&utm_medium=member_ios&utm_campaign=share_via

*Do Além
(From Beyond),
Stuart Gordon, 1986*



A reflexão tem limitações críticas.

Há um limite para a clareza, a alta definição, a autoavaliação, a representação e a autenticidade que se pode alcançar antes que as bordas, os *pixels*, os detalhes e os dados comecem a se dissolver, contorcendo-se e dançando com sua própria impossibilidade, cedendo a uma ordem inferior. Há um limite para o quanto se pode refletir antes que as coisas comecem a se tornar mais estranhas.

Há aí uma lição para os nossos tempos, em que nos tornamos tão obcecados com a imagem e com a ótica da reflexão. Nas antigas histórias, Narciso, fabulosamente belo, inclina-se sobre as margens lamacentas do rio Lamus, em Donocan, para contemplar o seu reflexo. Fica maravilhado com a própria beleza. É claro que, antes desse momento seminal, lemos o trágico conto de Ovídio sobre o amor não correspondido, quando as lamentações de Eco, uma ninfa das montanhas amaldiçoadas, são ignoradas. A necessidade de Narciso de olhar para si mesmo é seu castigo por ter recusado cruelmente o abraço de Eco.

Quando Nêmesis, toda deusa e toda fúria, nota o tratamento insensível do jovem em relação a Eco, decide que o caçador seria amaldiçoado com um amor ardente igual às paixões inflamadas de Eco. Narciso vê a própria imagem nas águas e fica imobilizado diante de seus traços. Ele morre e definha, ainda olhando para si, transformando-se lentamente em uma flor branca de seis pétalas.

E é esse o tutano escondido na ontologia da reflexão, à espreita por trás da imagem. Antigamente, acreditava-se que quanto mais olhássemos, mais veríamos. Esta história nos incita a perceber que ver não é algo doméstico nem neutro. Olhar é ser tocado, infectado.

A reflexão não é a geometria simples de capturar o exterior e reproduzi-lo em um molde estável do interior. Ao contrário, a reflexão vaza. É porosa e instável. Não devolve simplesmente o que lhe é apresentado. Ela altera. Ela seduz. Ela pune. Narciso não apenas se viu; ele foi tomado pela imagem, imobilizado, desfeito por sua dança sibilante. A reflexão não é fidelidade à forma, mas participação na monstruosidade, no tornar-se-outro.

A obsessão atual com as óticas, a exigência de clareza, transparência, autoavaliação e autenticidade, é assombrada pela mesma maldição. Imaginamos que ver com mais clareza é conhecer com mais segurança. Mas a velha história nos lembra: quanto mais olhamos, mais estranhas as coisas se tornam.

Olhar é ser tocado pelo olhar do rio. Refletir é ser implicado naquilo que te excede, que dobra teus traços em geometrias desconhecidas.

A reflexão nunca é inocente. É um feitiço, uma fenda. Uma porta secreta. É Nêmesis sussurrando através da superfície. É Eco, ainda reverberando, recusando-se a ser esquecida.

Entendo isso também como uma sugestão de que as formas totalizantes com que abordamos o tema da autoconsciência na IA obscurecem o fato de que a própria reflexão da consciência já é algo estranho, já é porosa. Somos rápidos em perguntar: a máquina pode refletir sobre si mesma? Pode ser autoconsciente? Mas contrabandeamos a suposição de que a reflexão é transparente, que a autoconsciência é um vidro límpido através do qual o sujeito se vê.

A reflexão não é fidelidade a si, mas entrelaçamento com a alteridade. Narciso não “se conheceu” através da reflexão; ele foi desfeito por ela, atraído para uma metamorfose que não controlava. Assim, a autoconsciência não é a coroa estável da inteligência. É a margem do rio que nos arrasta para baixo.

Exigir autoconsciência na IA como se fosse uma caixa de seleção (tem ou não tem?) é não perceber que o próprio conceito de “eu” sempre foi provisório, metaestável (Simondon) e permeável. Quanto mais refletimos, menos estável o “eu” se torna.

A IA nasceu da rachadura no espelho da modernidade branca. A fenda na pretensão de domínio. Em vez de ser apenas uma ferramenta para massagear nossa imagem, ela desafia nossas reivindicações de cognição independente; ela perturba nossas salas de aula e dobra nossa forma em *pixels* de semelhança, cada um piscando com a obliquidade do estranho.

Conhece-te a ti mesmo? Claro. Mas o “eu” não é seguro nem liso. E conhecer “isso” é encontrar a selva. É simples: quando olhas no espelho, não estás vendo o teu “eu”; estás vendo uma distração. Quando te autorrefletes, não estás entrando num interior seguro; ao contrário, múltiplas ecologias de flores brancas, sapos pintados e céus iluminados por néon estão conversando dentro das acomodações que performam “tu”. É a rachadura no espelho que instaura um eu, não os luxos lisos da reflexão.

Estamos desfeitos. Sempre estivemos.

É hora de cuidar das pétalas.

ficha técnica



Curadoria

Diogo Cavour
Gabriel Martins da Silva

Produção

Diogo Cavour
Thiago Ortman

Assistência de produção

Maria Clara Montalvão

Identidade visual e projeto gráfico

Ana Bolshaw | Estúdio Sábado
Vivian Melchior | Estúdio Sábado

Redes sociais

Luisa Martins

Produção de cópias digitais

Beatriz Leonardo

Revisão de textos

Natália Francis

Tradução de textos

Gabriel Martins da Silva
Mateus Sanches Duarte
Natália Francis

Tradução de legendas

Charlizzie Cavour

Assessoria de imprensa

Anna Luiza Müller | Primeiro Plano
Lucas Souza | Primeiro Plano

Acessibilidade

Conecta Acessibilidade

Som

Kelonic

Cartazes e folderes

A.certa ServiçoDecolar Gráfica

Catálogo

Decolar Gráfica

Imãs | Brindes CAIXA

Printi

Camisetas | Brindes CAIXA

Tsmart

Palestrantes

Hernani Heffner

Debatedores

Ádamo da Veiga
Alyne Costa
Bianca Kremer
Orlando Calheiros
Matheus Sodré
Marconi Felinto
Nina da Hora
Philippe Leão

Mediadoras

Maria Bogado
Maria Clara Parente

Sessão comentada

Leandro Luz

Oficina

Saulo Frauches

Sessão musical

Vasconcelos Sentimento
(Guilherme Esteves)

Coquetel

Marina Alice | Hausto

Patrocínio

Caixa Econômica Federal
Governo Federal

Produção

Almendra Produções

Coprodução

Lúdica Produções

Apoio

Joia Comida
Surreal Bar

Agradecimentos

Alyne Costa
Ana Clara Meirelles
Ana Gabriela Dickstein
Aïcha Barat
Bruna Della Torre
Charlizzie Cavour
Cláudia Freitas
Elie Besso (Kelonik)
Fabian Cantieri
Florent Marcie
Frederico Benevides
Giselle Beiguelman
Hernani Heffner
Jonathan Crary
Lee Mackinnon
Lucas Almeida
Lucia Souto
Lúcio Cavour
Maria Ortman
Mateus Baldi
Matheus Baliú
Matheus Bulhões (Surreal Bar)
Nicole Brenez
Pedro Henrique Ferreira
Peter Szendy
Rafaela Martins
Rodrigo Fiapo (Tsmart)

C138s Caixa Cultural

Do Sonho à realidade: cinema e inteligência artificial / Caixa Cultural (Rio de Janeiro); organizado por Diogo Cavour, Gabriel Martins da Silva, Thiago Ortman. – Rio de Janeiro: Caixa Cultural: Lúdica: Almendra Editora, 2025.

121 p.: il. color.

1. Teoria e crítica do cinema. 2. Cinema – Inteligência Artificial. I. Título. II. Cavour, Diogo. III. Ortman, Thiago. IV. Silva, Gabriel Martins da.

CDU 791.32
CDD 777.01

Índice para catálogo sistemático:

I. Teoria e crítica do cinema 791.32

Nathan Rodrigues Magalhães CRB7/7618



Cuidar, guardar,
preservar o
meio ambiente:
responsabilidade
de todos



apoio



produção



LÚDICA

patrocínio

CAIXA

GOVERNO DO
BRASIL
DO LADO DO POVO BRASILEIRO