

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO

Angela Dillmann Nunes Bicca

**Os filmes de ficção científica nos ensinando
a viver em uma civilização cibernética**

Porto Alegre

2010

Angela Dillmann Nunes Bicca

**Os filmes de ficção científica nos ensinando
a viver em uma civilização cibernética**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Educação.

Orientadora

Pof^a Dr^a Maria Lúcia Castagna Wortmann

Linha de Pesquisa: Estudos Culturais em Educação

Porto Alegre

2010

Angela Dillmann Nunes Bicca

**Os filmes de ficção científica nos ensinando
a viver em uma civilização cibernética**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em Educação.

Orientadora Pof^a Dr^a Maria Lúcia Castagna Wortmann

Aprovada em 15 abr. 2010.

Profa. Dra. Maria Lúcia Castagna Wortmann – Orientadora

Profa. Dra. Rosa Maria Hessel Silveira - UFRGS

Profa. Dra. Eunice Aita Isaia Kindel - UFRGS

Prof. Dr. Luis Henrique Sommer - UNISINOS

Prof. Dr. Edgard Kirchof - ULBRA

Aos meus amores: Francisco, Isabel, Décio e Regina.

Agradeço

... ao trabalho minucioso, exigente e atento de Maria Lúcia Castagna Wortmann, minha orientadora, sempre amiga e presente.

... às colegas do grupo de pesquisa Daniela, Maira, Elaine Dulac, Shaula, Elaine Silveira, Jaciane e Mirtes pelo constante acompanhamento do trabalho ao longo do curso de doutorado.

... aos professores Rosa Maria Hessel Silveira, Eunice Aita Isaia Kindel e Luis Henrique Sommer pelas contribuições expressas nos pareceres onde avaliaram a proposta de Tese.

... ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense.

RESUMO

Nesta tese, elaborada sob a perspectiva dos Estudos Culturais de inspiração pós-moderna e pós-estruturalista, busca-se indicar como os filmes de ficção científica têm operado na configuração de um mundo futuro, altamente tecnológico, bem como dos sujeitos que nele viverão, a partir de representações que exacerbam tendências atuais e que também são sarcásticas, dos modos de estruturação das sociedades contemporâneas. Considerou-se o cinema como uma Pedagogia Cultural por conterem os filmes representações e discursos sobre as tecnologias virtuais e digitais, relacionadas aos desenvolvimentos da informática, da eletrônica e das biotecnologias, que não apenas propiciam o entretenimento ou a convocação dos espectadores para reflexão em torno desses temas; postula-se que esses os ensinam a (con)viverem com tais tecnologias. O estudo focaliza seis filmes de longa metragem, que alcançaram uma significativa circulação nos circuitos comerciais, sendo também disponibilizados em DVDs e apresentados em sessões de cinema da TV, cujos títulos são os seguintes: *O Quinto Elemento* (1997); *I. A. Inteligência Artificial* (2001); *Minority Report – A Nova Lei* (2002); *Eu, Robô* (2004); *Click* (2006) e *Filhos da Esperança* (2006). A partir da noção foucaultiana de discurso procederam-se as análises, focalizando especialmente aspectos que colocam em discussão a perturbadora semelhança entre seres humanos e as máquinas apresentadas pelas criaturas ciborgues, pós-humanas e pós-orgânicas representadas nestes filmes; a problemática proliferação de dejetos – lixo tecnológico e inclusive lixo humano – produzida por essas sociedades “do futuro”; o modo como as imagens digitais são neles tomadas para constituírem uma forma de mediação entre o presente, o passado e o futuro; e, por fim, como as alterações processadas nas estratégias de governamento das sociedades, que têm implicado uma passagem das sociedades disciplinares modernas para as sociedades de controle pós-modernas.

Palavras-chave: **Estudos culturais. Pedagogia cultural. Tecnologia virtual. Ficção científica. Pós-modernidade.**

ABSTRACT

In a postmodern poststructuralist Cultural Studies perspective, we seek to show how science fiction films have shaped a highly technological future world and subjects to live in it by exaggerating and sometimes with sarcastic representations of how contemporary societies are structured. We have taken the cinema as a cultural pedagogy as films have representations and discourses about digital virtual technologies relating to computer science, electronics and biotechnology developments, which not only provide entertainment or making the viewers to think about these themes, but we consider that these teach them to live and live with these technologies. This study focuses on six feature films, which had significant circulation in the commercial circuits and were also offered in the form of DVD and presented on TV cinema sessions: *The Fifth Element* (1997); *Artificial Intelligence* (2001); *Minority Report* (2002); *I, Robot* (2002); *Click* (2006) and *Children of Men* (2006). From a Foucauldian notion of the discourse, we analysed particularly aspects discussing the disturbing similarity humans and machines cyborg, post-human and post-organic creatures introduced in these films; the problematic spread of waste — technological and human waste — these ‘future’ societies produced; the way how digital images become a mediation between present, past and future; and finally how changes occur in the strategies of governing societies, which have spurred modern disciplinary societies into postmodern control societies.

Keywords: **Cultural studies. Cultural pedagogies. Virtual digital technologies. Science fiction. Postmodernity.**

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	10
2. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE CIVILIZAÇÕES CIBERNÉTICAS, TEMPOS PÓS-MODERNOS E SUJEITOS PÓS-HUMANOS	14
2.1 UMA CIVILIZAÇÃO CIBERNÉTICA?	14
2.1.1 Civilizações Cibernéticas e Pós-modernidade	14
2.1.2 Das Sociedades Disciplinares às Sociedades de Controle	25
2.2 A VIRADA CIBERNÉTICA	33
2.2.1 A Passagem do Analógico ao Digital como Condição Tecno-científica das Civilizações Cibernéticas	33
2.2.2 A Digitalização como Infra-estrutura da Virtualização	38
2.3 SUJEITOS CIBORGUES, PÓS-HUMANOS E PÓS-ORGÂNICOS: FORMAS DE TRANSIÇÃO PARA UMA NOVA FORMAÇÃO HISTÓRICA?	42
3. OS ESTUDOS CULTURAIS E A PEDAGOGIA DO CINEMA	52
3.1 O CONCEITO DE CULTURA NOS ESTUDOS CULTURAIS	52
3.2 O CINEMA COMO PEDAGOGIA	56
3.3 TEORIAS DE CINEMA, ESTUDOS CULTURAIS E ALGUMAS TENDÊNCIAS DAS PESQUISAS SOBRE CINEMA E EDUCAÇÃO NO BRASIL	62
3.4 UMA BREVE INCURSÃO À FICÇÃO CIENTÍFICA HOLLYWOODIANA	66
4. A ANÁLISE CULTURAL	77
4.1 A ABORDAGEM CONSTRUCIONISTA DA REPRESENTAÇÃO CULTURAL	77
4.2 OS PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS	85
5. MESCLAS IRÔNICAS: O Pastiche na ficção científica contemporânea	97
5.1 O FILME EM ANÁLISE	97
5.1.1 Apresentando o Filme: <i>O Quinto Elemento</i> (1997)	97
5.1.2 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme <i>O Quinto Elemento</i>	105
5.2 IRONIAS, MISTICISMOS, TECNOLOGIAS: mesclas/hibridações no cinema da pós-modernidade?	108

6. A PERTURBADORA SEMELHANÇA ENTRE HUMANOS E MÁQUINAS	124
6.1 APRESENTANDO OS FILMES ANALISADOS	125
6.1.1 Apresentando o Filme <i>Eu, Robô</i> (2004)	125
6.1.2 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme <i>Eu, Robô</i>	131
6.1.3 Apresentando o Filme <i>A. I. Inteligência Artificial</i> (2001).....	134
6.1.4 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme <i>A. I. Inteligência Artificial</i>	139
6.1.5. Apresentando o Filme <i>Click</i> (2006)	142
6.1.6 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme <i>Click</i>	146
6.1.7 Apresentando o Filme <i>Minority Report – A Nova Lei</i> (2002)	148
6.1.8 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme <i>Minority Report – A Nova Lei</i>	154
6.1.9 Apresentando o Filme <i>Filhos da Esperança</i> (2006)	156
6.1.10 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme <i>Filhos da Esperança</i> .	159
6.2 CRUZANDO OS ENREDOS DOS FILMES QUE DENUNCIAM A PERTURBADORA SEMELHANÇA ENTRE HUMANOS E MÁQUINAS: os robôs e os ciborgues	162
6.3 O BINARISMO CORPO/ALMA RECONFIGURADO EM UMA MÍSTICA CIBERNÉTICA.....	184
6.4 SOBRE MÁQUINAS E DEUSAS.....	189
6.5 CADA COISA NO SEU DEVIDO LUGAR E, ENTÃO, UM DIFERENTE TIPO DE DEPÓSITO PARA CADA TIPO DE LIXO	196
6.6 IMAGENS DIGITAIS DO PASSADO E DO FUTURO	215
6.7 A AMPLIAÇÃO DOS REGISTROS, BANCOS DE DADOS, DOS <i>LINKS</i> : as configurações das sociedades de controle	227
7. PARA OLHAR O PRESENTE A PARTIR DE UM PONTO NO FUTURO: as aprendizagens que os filmes de ficção científica proporcionam	238
REFERÊNCIAS	

1. APRESENTAÇÃO

Esta Tese trata de um tema que há muito tempo me instiga: os modos como os seres humanos aprendem a viver em um mundo altamente tecnológico. Muitas situações despertaram meu interesse por esse tema e seria impossível apreender sua totalidade. Certamente fiz escolhas motivadas por inquietação intelectual, fascínio, curiosidade, intuição e paixão, que sempre perpassaram minha carreira profissional e sem o que eu não teria tido coragem e disciplina suficientes para desenvolver um trabalho de pesquisa que tanto me envolveu e que me fez, constantemente, desestabilizar certezas, pensar formas até aquele momento não experimentadas e compreender alguns processos de construção de verdades estabelecidas.

Dessa forma, considero relevante relatar, mesmo brevemente, que atuo como professora de Física no Instituto Federal de Educação Tecnológica Sul-Rio-Grandense, em cursos de nível médio e superior. Destaco que essa disciplina tem sido cada vez mais relacionada às diferentes formas de tecnologias e que os temas por esta focalizados vêm possibilitando inúmeros avanços tecnológicos, o que determina a sua inclusão nos currículos de formação de técnicos e tecnólogos de diferentes áreas.

O documento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, PCNs¹ (2000) registra, inclusive, a importância de destacarem-se os desenvolvimentos tecnológicos, no ensino de diferentes disciplinas do currículo, e não apenas em Física, ou nas disciplinas científicas, referindo que vivemos em uma sociedade tecnológica. Uma das formas como o documento ressalta essa “necessidade” implica a inclusão do termo tecnologias na denominação das áreas que compõem os currículos escolares. A disciplina de Física, portanto, a partir dos PCNs, passou a integrar a área de Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Tal denominação buscou assim reforçar o vínculo entre a aprendizagem das disciplinas que compõem a área (Física, Química, Biologia e Matemática) e as suas aplicações em diferentes artefatos, bem como aos modos como incorporamos esses mesmos artefatos em nossas vidas.

Porém, quero destacar, não é apenas nas escolas que se têm processado aprendizagens acerca das tecnologias e dos modos de viver em uma sociedade altamente tecnológica, atributo usualmente utilizado para referir as sociedades ocidentais contemporâneas, porque estas ocorrem, também, nas diferentes instâncias culturais, tais como TV, cinema, jornais,

¹ <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>

revistas, peças publicitárias, jogos eletrônicos, só para citar alguns exemplos. Argumento, assim, que tais aprendizagens não são desconectadas do trabalho que se faz nas escolas, pois perpassam nossas salas de aulas todos os dias.

Nesta Tese abordo, a partir dos Estudos Culturais em Educação, de inspiração pós-moderna e pós-estruturalista, o tema das múltiplas aprendizagens possibilitadas aos públicos de filmes de ficção científica, nos quais, sem dúvida, tem sido conferido intenso destaque para as tecnologias virtuais e digitais ou da comunicação e da informação, centralidade que essas tecnologias também ganharam em inúmeras outras instâncias culturais nas últimas décadas do século XX. Certamente, essas são aprendizagens que mobilizam públicos bem mais amplos do que os alunos de cursos técnicos e tecnológicos, dizendo respeito ao modo como organizam as suas vidas e compreendem o mundo. Essa dimensão pedagógica que se passou a atribuir às produções da cultura, de um modo geral, tem sido referida como Pedagogias Culturais por autores como Douglas Kellner (1995, 2001, 2010²), Henry Giroux (1995a, 1995b), Henry Giroux e Peter McLaren (1995), Shirley Steinberg (1997).

O estudo desenvolvido nesta Tese compreendeu a análise de seis filmes que são: *O Quinto Elemento* (1997); *I. A. Inteligência Artificial* (2001); *Minority Report – A Nova Lei* (2002); *Eu, Robô* (2004); *Click* (2006) e *Filhos da Esperança* (2006). Estes foram tomados como artefatos culturais nos quais há importantes representações e discursos a respeito das tecnologias que adquiriram centralidade no mundo contemporâneo. Destaco que todos os filmes analisados possuem alguma vinculação ao gênero cinematográfico da ficção científica e aos modos de produção de filmes de Hollywood e que, além disso, neles são narradas histórias que se passam num futuro não muito distante da época em que foram produzidos. É importante destacar que os filmes examinados não se destinam especificamente a fazer previsões sobre como será o futuro, mas muito mais a projetar o presente no futuro, criando situações nas quais exacerbam algumas tendências e problemáticas que já se manifestam nas práticas, nas atitudes e na configuração das , como indicaram autores como Yeda Tucherman (2005), Laymert Garcia dos Santos (2003), Adriana Amaral (2005), Scott Bukatman (1993) e Douglas Kellner (2001).

Em função disso, tornou-se importante incursionar por uma série de discussões teóricas, empreendidas por autores vinculados a diferentes áreas acadêmicas, tais como Gilles Deleuze (2007), Michael Hardt e Antônio Negri (2003), Zigmunt Bauman (2001) e Pierre Lévy (1996). Tais discussões foram invocadas por abordarem, mesmo que, algumas vezes, de formas diferentes, a ligação entre as tecnologias da comunicação e da informação e o

² http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/2010_kellner_frymeRL_Chap5.pdf

estabelecimento de uma suposta nova ordem mundial, que estaria propiciando mudanças nos modos como vivemos e habitamos o mundo, bem como contribuindo para engendrar novas formas de imbricamentos entre os corpos orgânicos e as tecnologias. Além disso, como indicam alguns desses autores citados, estaria sendo processado, nesse contexto, um novo tipo de poder-saber que estaria abrindo espaços para uma nova formação histórica, na qual o corpo dos seres humanos se torna passível de intervenções tecnocientíficas, que estariam transformando as visões de corpo-máquina da modernidade cada vez mais em uma forma de corpo-informação. Expressões tais como corpo pós-orgânico, formas ciborgues, pós-biológicas ou pós-humanas passaram, então, a nomear os sujeitos contemporâneos, que experienciam tais transformações que colocam sob suspeita as noções de homem do humanismo moderno, que pautaram as grandes teorias sociais, políticas e educacionais da modernidade, como mostraram autores tais como Francisco Rüdiger (2007, 2008), Homero Alves de Lima (2004, 2009), Luiz Alberto Oliveira (2003), Laynert Garcia dos Santos (2003), Fátima Cristina Oliveira³ (2002), Paula Sibilía (2002), Donna Haraway (2000), Nancy Katherine Hayles (1999), Tomaz Tadeu da Silva (2000b, 2000c), Hari Kunzru (2000a, 2000b).

As análises realizadas nesta Tese destacaram a dimensão discursiva da representação cultural, discutida por Stuart Hall (1997), bem como as discussões sobre o discurso, na perspectiva de Michel Foucault (1997, 2007).

Para proceder às análises elaborei uma ficha para cada um dos seis filmes. Cada uma das fichas apresenta três colunas: a primeira foi dedicada a descrição de cada uma das cenas do filme (divisão em cenas existente nos DVDs); a segunda coluna foi dedicada a anotações que serviram de base para a elaboração dos eixos analíticos; e, a terceira coluna foi dedicada a anotações a respeito de alguns elementos visuais e sonoros importantes nos filmes. Esse não foi impresso e está disponível para consulta, na íntegra, no CD que acompanha este trabalho.

O estudo compreende eixos analíticos que abordaram: o pastiche, como forma de produção de um artefato cultural pós-moderno no qual as características do cinema de ficção científica são mescladas de forma irônica a outros gêneros cinematográficos; as criaturas ciborgues, pós-humanas ou pós-orgânicas e a perturbadora semelhança entre seres humanos e máquinas nelas instaurada; as sociedades nas quais há intenso consumo de todos os tipos de mercadorias e, por consequência, uma alta produção de variados tipos de lixo, incluindo-se nisso todo um contingente populacional para o qual não haveria mais lugar no mundo; as imagens digitais, tomadas como formas de mediação de viagens no tempo, possibilitando

³ http://www.compos.org.br/data/biblioteca_787.pdf

novas formas de se imaginar os fluxos entre passado, presente e futuro; e, finalmente, ações implicadas na passagem das sociedades disciplinares modernas para as sociedades de controle pós-modernas.

2. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE CIVILIZAÇÕES CIBERNÉTICAS, TEMPOS PÓS-MODERNOS E SUJEITOS PÓS-HUMANOS

2.1 VIVEMOS EM UMA CIVILIZAÇÃO CIBERNÉTICA?

2.1.1 Civilizações Cibernéticas e Pós-modernidade

Uma forma possível de buscarmos entender a civilização em que vivemos é pensá-la como uma civilização cibernética, algumas vezes também referida por alguns críticos e analistas, tais como Richard Appignanesi e Chris Garrat (1998), como *Ciberia*.

Começo, então, referindo a frequência com que o prefixo *ciber* tem sido utilizado para designar essa civilização contemporânea, especialmente quando se busca dar destaque à dimensão tecnológica, notadamente ao desenvolvimento das tecnologias virtuais e digitais, também referidas como tecnologias da informação e da comunicação, processo decorrente dos estudos de cibernética realizados a partir dos anos 1940. Segundo os autores acima citados (idem), o prefixo *ciber* tem sido cada vez mais usado para referir-se a um mundo onde computadores são centrais nas mais diversas atividades. Aliás, esse prefixo foi usado inicialmente em palavras como *ciberpunk*, palavra usada para designar um subgênero da ficção científica que diz respeito a histórias sobre a implosão do futuro no presente e sobre a ligação estreita entre tecnologia e vida humana, que se popularizou nos anos 1980. E, também, passou a ser usado em palavras como: *ciberespaço*, usada para nomear o espaço virtual gerado por *software*; *cibernautas*, para denominar os viajantes do ciberespaço; *ciborgue*, para referir o corpo humano integrado a substâncias químicas produzidas artificialmente, bem como a próteses e implantes.

Enfim, o prefixo *ciber* tem sido usado para nomear e qualificar culturas – as ciberculturas –, bem como sujeitos e estereótipos engendrados em um mundo em que as tecnologias virtuais e digitais são centrais em praticamente todos os recantos da vida humana.

Argumento, neste estudo, que vimos aprendendo a viver neste mundo cibernético de diferentes maneiras e em diferentes práticas e instâncias da cultura. Particularmente nesta Tese, me propus a investigar como o cinema vem nos ensinando a viver nessa civilização cibernética, analisando, especialmente, filmes de longa metragem nos quais as tecnologias virtuais e digitais, ou as chamadas tecnologias da informação e da comunicação, têm sido colocadas em destaque nas tramas neles processadas, configurando ao mesmo tempo algumas formas de estruturação das sociedades imaginadas para um futuro geralmente não muito distante. Estarei, então, argumentando, que o cinema funciona como uma das importantes pedagogias que nos têm ensinado a passar a viver em um mundo no qual as tecnologias virtuais e digitais estariam estabelecendo uma nova ordem mundial.

Cabe lembrar que os filmes de ficção científica são postos em circulação em todo o mundo não apenas nas salas de cinema, mas também na TV aberta ou privada, bem como sob a forma de DVDs comercializados ou locados, ocorrendo, ainda, de alguns desses filmes terem sua trama e personagens associados a produtos tais como jogos eletrônicos e brinquedos, o que tem sido recorrente nas produções hollywoodianas.

É possível argumentar, então, que tais filmes colocam em circulação uma variada gama de representações e enunciados que são repetidos, revisados e retomados em diferentes situações.

Minha intenção neste estudo é, assim, examinar como o cinema coloca em destaque cenas culturais nas quais estão presentes e em ação tecnologias virtuais e digitais, ou da informação e da comunicação, que atuam não apenas na direção de promover o entretenimento daqueles que interagem com tais filmes (e os demais produtos culturais deles decorrentes), mas, também, ensinando-nos modos de viver em uma civilização cibernética cada vez mais aproximada das possibilidades que vivemos na contemporaneidade.

Uma série de questões foram tomadas como orientadoras desta Tese e como pressupostos que contribuíram para a sua elaboração e constante revisão. Entendo, tal como Beatriz Sarlo (2004, p.10), que as perguntas nos auxiliam a “armar uma perspectiva para ver” os objetos que consideraremos nos caminhos da pesquisa que estamos buscando trilhar. Esse é, então, o momento de encontrar uma forma de visualizar e de dar visibilidade ao problema de pesquisa abordado, a partir de um interesse de pesquisa, gestado a partir das teorizações assumidas pelo/a pesquisador/a. As questões que apresento, ao final desta seção, foram, então, o ponto de partida para a organização do trabalho investigativo e formulá-las implicou começar a trilhar caminhos que me auxiliaram a definir meu tema de pesquisa.

Como já indiquei anteriormente, o tema central focalizado neste estudo são os modos de viver nas complexas sociedades cibernéticas contemporâneas. Argumento que a ficção científica, ao colocar em destaque algumas representações dessas sociedades, e dos sujeitos que nelas vivem, mesmo que localize tais aspectos em um tempo futuro, produz discursivamente configurações preferenciais para as sociedades atuais. Ao mesmo tempo, são levantados questionamentos acerca do que se configura nesses filmes como “progressos tecnológicos” e “sujeitos tecnológicos”, discussões conduzidas a partir da articulação que se buscou proceder entre o campo dos Estudos Culturais, Estudos Culturais da Ciência e Tecnologia, da Educação e dos Estudos de Cinema, considerando, especialmente, as teorizações pós-modernas e pós-estruturalistas.

Quero ressaltar que não havia um tema ou um objeto de pesquisa definido anteriormente à proposição deste estudo, ou seja, que as questões que orientaram o estudo receberam sua primeira configuração na fase de elaboração da proposta de pesquisa, defendida em 2007. Aliás, a própria escrita do projeto foi fundamental para a definição dos rumos seguidos na elaboração da tese que agora apresento.

Destaco, ainda, o quanto me foram úteis considerações feitas por Costa (2002) acerca da inexistência de um “verdadeiro” problema de pesquisa a espera de um/a o/a investigador/a que o desvele e resolva. Então, como essa autora (ibid) recomendou, anotei em uma agenda própria apenas alguns dos muitos pontos que poderiam ser levantados a respeito do trabalho investigativo: registrei temas de interesse e algumas questões, com a mesma convicção que levou Costa (2002) a afirmar que “pesquisar é um processo de criação e não de mera constatação” (p.152). Atentei, também, para o alerta feito pela mesma autora (ibid), que afirma fazer diferença o modo como nos colocamos em relação ao objeto a ser investigado, pois o modo de olhar produz tanto o objeto quanto as próprias possibilidades de interrogação sobre ele. Além disso, como também foi destacado por essa autora (ibidem), o processo de pesquisa produz resultados que são sempre parciais e provisórios, sendo, talvez, por isso que tais resultados nos possibilitam (e algumas vezes até nos instigam) a refazer nossas questões primeiras ou a propor outras questões ao longo de um estudo.

Elaborar questões é antes de tudo um modo de fazer ver, como referi acima, a partir de Sarlo (2004). Além disso, retomar constantemente essas mesmas questões significa buscar aprimorar o estudo, refiná-lo e qualificá-lo, especialmente se isso for feito a partir de uma imersão nos artefatos culturais selecionados para a pesquisa. Portanto, a elaboração e a constante revisão das questões de pesquisa constitui-se em um refinamento da abordagem metodológica da pesquisa, não havendo como prescindir da sua realização. Como também

salientou Costa (2002), pesquisar exige “reflexão, rigor, método e ousadia” (p.154), até porque não há nenhum caminho a seguir previamente definido em nenhuma das perspectivas dos Estudos Culturais. Porém, isso não quer dizer que se possa usar qualquer abordagem metodológica nos estudos que empreendemos nessa perspectiva, sendo importante referir que há cuidados a tomar, perguntas a evitar, bem como precauções a serem pensadas, quando se define que caminhos de pesquisa trilhar, pois nem todos eles podem responder às questões propostas; pelo contrário, alguns desses, algumas vezes, até nos afastam delas. Como argumentou a mesma autora (idem), o “trabalho investigativo não pode prescindir de rigor e método, mas você pode inventar seu próprio caminho” (p.154). Aliás, a produção dos “próprios caminhos” é uma das tarefas mais difíceis na execução de pesquisas no campo dos EC, pois não há, nessa abordagem, manuais prontos que indiquem rotinas de pesquisa para esse ou aquele possível tema. Cada pesquisa, desde o seu início, implica a construção de um procedimento investigativo que esteja em consonância com as articulações teóricas já assumidas e com outras articulações que serão feitas no decorrer do estudo.

As questões de pesquisa, portanto, não decorrem de uma agenda pré-pronta de onde seria possível retirar temas consagrados para a discussão. Essas questões decorrem do envolvimento do pesquisador com o possível material de análise e são permeadas pelo olhar que vai sendo produzido (e que ao mesmo tempo produz), nas articulações assumidas para a realização do trabalho investigativo.

Como destacou Sommer (2005), “as questões que são formuladas e que determinam os caminhos a serem seguidos no processo de pesquisa são indissociáveis das formulações teóricas, de um particular conjunto de conceitos e relações extraído de um ou de vários autores, que funcionam como o arcabouço da prática de pesquisa” (p.73). Entendidas como decorrentes de um “caminho”, as questões não estão nunca acabadas, fechadas ou definidas de uma vez por todas. Elas acabam por tornar-se parte desse “caminho”, ou se constituem como pistas a serem perseguidas na elaboração metodológica.

Isso posto, destaco, então, ser relevante enunciar algumas das perguntas que formulei.

São elas:

Que representações de tecnologias virtuais e digitais são postas em destaque nas histórias narradas sobre um futuro não tão distante em filmes de ficção científica produzidos contemporaneamente?

Como tais representações de tecnologias virtuais e digitais estão associadas a outras representações, notadamente às que falam da perfeição da espécie humana, da eficiência dos

sistemas organizacionais sociais, das “melhorias” ou alterações processadas nos sistemas sociais relativamente a relações de trabalho, familiares, organização das cidades, entre outras?

Que sujeitos humanos e não humanos são produzidos discursivamente nesses filmes? Quais características, qualidades, princípios éticos são a eles atribuídos? Os filmes buscam diferenciá-los e enquadrá-los em algumas categorias principais?

Como os filmes lidam com binarismos tais como bem e mal, humano e não-humano, especialmente quando colocam em destaque o uso das tecnologias virtuais e digitais?

Como são narrados, organizados, destacados ou projetados os modos de viver em uma civilização cibernética?

Esta Tese inclui, então, debates conduzidos acerca da existência de uma presumível nova ordem mundial que tem sido resumida, muitas vezes, na expressão pós-modernidade. Mas, cabe destacar, essa nova ordem, embora intimamente ligada às tecnologias da informação e da comunicação, não pode ser considerada como uma mera consequência das mesmas. Cabe também referir que nem mesmo há uma data inaugural para registrar a emergência desse estado de “coisas” e que as análises que buscam definir estes chamados tempos pós-modernos não coincidem em muitos pontos. No entanto, é inegável que muitas mudanças importantes foram processadas na cultura a partir da segunda metade do século XX, mudanças essas que abalaram as formas de pensamento e as estruturas organizativas fundadas em uma episteme caracterizada como própria à modernidade.

No entanto é preciso também indicar que o período chamado modernidade, por sua vez, relaciona-se com a pós-modernidade de uma forma tal, que essa não pode ser caracterizada como “simples progressão e crítica” (Charles Lemert, 2000, p.45). Também não parece ser adequado buscar descrever a pós-modernidade como uma simples reação anti-modernidade e, tampouco afirmar que a pós-modernidade declara o fim da modernidade. Ressalto, então, que ao tratar da pós-modernidade nesta Tese, tentei escapar da noção moderna de progresso, como se modernidade e pós-modernidade guardassem uma relação de simples progressão e aperfeiçoamento.

Ainda buscando esclarecer o significado do termo, lembro que a modernidade, conforme destacou Lemert (2000), teria tido início na primeira era de explorações coloniais promovidas por Portugal, Espanha e Inglaterra, no século XVI, estendendo-se, pelo menos, às duas décadas seguintes à Segunda Guerra Mundial. E que uma das suas características mais marcantes relaciona-se à busca de rompimento com o antigo, o clássico e o tradicional, ao lado da ênfase que nela foi colocada em relação à busca do que é novo e/ou atual. Outro aspecto nela destacado refere-se à valorização do conhecimento racional, desenvolvido a

partir do método científico, bem como da idéia de sujeito autônomo, livre, racional, centrado e soberano, capaz de agir para a construção de um mundo mais feliz.

Registro, ainda, que o termo moderno, tal como referiu David Morley (1998), provém da palavra latina *modernus*, que emerge no século V para distinguir o período cristão do período anterior romano pagão. Depois disso, o termo passou a ser usado para situar o presente em relação ao passado da antiguidade. No século XVIII, com o Iluminismo, a noção de modernismo, conforme destacou o autor (ibid), passou a ser relacionada a determinadas formas de organização industrial, metropolitana e urbana e ao desenvolvimento do capitalismo mercantilista, aos Estados-nação e aos impérios coloniais, bem como a particulares idéias sobre ciência, progresso e razão. Assim, então, segundo essa compreensão, a modernidade seria um período distintivo e superior aos outros na história da humanidade, caracterizando-se os modernos por serem mais refinados e capazes de alcançar verdades mais profundas. Registro, ainda, que é essa noção de modernidade que as discussões pós-modernas têm colocado sob suspeita e que entre as mudanças recentes que estão interferindo diretamente no abalo aos principais pilares do que se configurou como mundo moderno, como apontou Lemert (2000), estão: o sucesso do movimento de descolonização, iniciado nos anos 1940 e 1950, na Índia, China e depois nas colônias africanas e do Caribe; a modificação ocorrida na base econômica, após o colapso desse sistema colonial, que possibilitou a emergência de um novo sistema mundial caracterizado pela inexistência de um centro; e o abandono dos valores culturais euro-americanos, anteriormente tomados como válidos para todo o mundo e que correspondiam ao que se considerava como “o que de melhor já se desenvolvera como cultura”.

Cabe ainda esclarecer, a partir de Michael Peters (2000), o uso que tem sido feito de duas expressões gerais usadas para referir situações vinculadas ao que venho apontando: uma delas é pós-modernismo, termo usado para referir as transformações processadas nas artes após o modernismo ou em reação a ele; e a outra é pós-modernidade, empregada para referir o período no qual estão se processando mudanças radicais nos sistemas de valores e nas práticas subjacentes à modernidade.

Esclareço que vou me valer da segunda expressão, pós-modernidade, e do sentido a ela atribuído pelo autor acima citado (idem) para indicar algumas das modificações em curso no mundo contemporâneo, tanto nas formas de pensar sobre o mundo, sua organização e funcionamento, quanto nos modos de nele vivermos.

Muitos são os pensadores que desde meados do século XX passaram a desenvolver instigantes debates sobre o mundo contemporâneo, estando entre esses Zygmunt Bauman

(1998, 1999, 2001, 2005, 2007, 2008), Pierre Lèvy (1996, 1999), Charles Lemert (2000), David Harvey (1996), Richard Appignanesi e Chris Garrat (1997). Todos eles discutem as certezas que constituíram os pilares do pensamento moderno e como estas estariam ruindo. Mas, como já indiquei, tais mudanças não dizem respeito, apenas, a formas de pensar sobre o mundo; elas também incidem nas formas como o mundo se organiza e funciona, nas formas como vem sendo gerido e até nas formas como o habitamos.

Uma das mudanças mais destacadas tem sido associada ao uso de novas tecnologias (especialmente daquelas relacionadas aos desenvolvimentos da informática e da eletrônica). Um exemplo bastante destacado refere-se às tecnologias que possibilitaram o surgimento de formas de comunicação, cada vez mais rápidas, das quais decorreram não apenas uma maior utilização das comunicações, mas também uma mudança nos modos de proceder à comunicação. O interessante é que disso decorreu, ao mesmo tempo, uma facilitação e um afastamento dos contatos humanos, com uma conseqüente reorganização dos modos de procederem-se esses contatos, como estarei comentado mais detidamente ao longo deste estudo.

Mas, ao colocar sob suspeita a ênfase na ordem e no controle, a qual levou à produção de teorias e sistemas explicativos que buscavam ser abrangentes, contidas no que Jean-François Lyotard (1989) referiu como “metanarrativas”, o pensamento pós-moderno também as colocou sob suspeição. Como referiu Tomaz Tadeu da Silva (1999b), em nome da racionalidade moderna, ao invés de produzir-se uma sociedade perfeita, produziram-se sociedades totalitárias e burocraticamente organizadas, nas quais se instituíram sistemas cruéis de opressão e exploração que indicariam o fracasso do sonho Iluminista. Além disso, na pós-modernidade embaralharam-se os princípios anteriormente tomados como fundamentais, últimos e naturais invocados para explicar certos aspectos da vida social. Como comentou Silva (1999b), em geral, esses princípios tomavam por base algumas noções humanistas que estabeleciam para o ser humano características essenciais a serem tomadas como base para a construção das sociedades. Tais princípios passaram a ser vistos, na perspectiva pós-moderna, não mais como emanando de uma essência ou de um núcleo, que seria fixo e imutável, mas como contingentes, arbitrários e históricos como quaisquer outros.

Detenho-me, agora, em algumas análises que focalizam o mundo contemporâneo a partir das tecnologias virtuais e digitais, ou das tecnologias da informação e da comunicação, considerando-as como partes constituintes das mutações contemporâneas e do estabelecimento da “nova ordem mundial” já referida.

Invoco, para tal, Bauman (2001), Michael Hardt e Antônio Negri (2003) e Lèvy (1996), mesmo que as análises conduzidas por esses autores difiram em muitos aspectos, por terem elas como ponto comum a discussão a respeito das mudanças processadas em nossos modos de viver que estão relacionadas às novas tecnologias.

Bauman (2001) refere-se à época na qual vivemos, que até agora referi como pós-modernidade, como “modernidade líquida ou leve”, buscando assim diferenciá-la do período anterior, ao qual o autor se refere como a “modernidade sólida ou pesada”. Esse autor (idem) argumentou que no começo da modernidade (sólida) ocorreu uma reorganização do espaço e do tempo nos afazeres da vida humana: procedeu-se à construção de veículos que podiam se mover mais rapidamente do que as pernas dos seres humanos e dos animais, tais como as máquinas a vapor e os motores a explosão, que passaram a ser preparadas para movimentarem-se com velocidades cada vez maiores. Ao mesmo tempo, várias outras facetas das práticas humanas também estavam em mudança, estando, muitas delas, associadas à inventividade e à capacidade técnica humanas, as quais vinham conduzindo esse processo de aceleração do movimento como forma de ampliar o espaço e de ensejar a possibilidade de percorrerem-se grandes distâncias em um tempo cada vez menor. Assim, no período referido pelo autor (idem) como modernidade sólida, o poder estava fortemente associado a território e à fronteira, não parecendo ser por acaso que, na era moderna, tenha sido possível colocar-se em prática um grande aparato que permitiu a “descoberta” de novas terras.

Como destacou Bauman (2001), a modernidade sólida valorizava o volume, as máquinas pesadas, as fábricas com muros cada vez maiores, abrigando uma produção que deveria crescer sempre. Essa foi a era do *hardware*, outra expressão da qual esse autor (idem) se vale para indicar a modernidade sólida, que tinha a conquista do espaço como objetivo supremo e na qual também o território estava entre as urgências mais prementes, pois os impérios se espalhavam, preenchendo todas as fissuras do globo terrestre, enquanto as riquezas tendiam a ser lentas, resistentes e difíceis de serem colocadas em movimento em função de seu volume e peso. Na versão sólida/pesada da modernidade, portanto, o progresso significava tamanho crescente e expansão espacial, predominando a idéia de tamanho como sinônimo de eficiência.

Com o advento da era do *software*, disse Bauman (2001), muita coisa mudou e passamos a ter uma modernidade líquida ou leve, na qual uma nova forma de tomar o espaço emergiu. Essa corresponderia a uma forma de aniquilar o espaço disfarçado de aniquilação do tempo. Isso se dá porque, à velocidade da luz, o espaço pode ser atravessado num tempo tão pequeno que passa a poder ser muitas vezes ignorado, como se fosse tempo nenhum. Assim,

quando as distâncias podem ser percorridas na velocidade dos sinais eletrônicos, a instantaneidade aparente acaba denotando a ausência do tempo como elemento de cálculo do valor e faz o espaço não ter mais a importância que tinha antes. Se todas as partes do espaço passaram a poder ser alcançadas a qualquer momento, então, passa-se a não ter mais razão para preocupações relativas à garantia de acesso a qualquer uma delas, nem para a manutenção desses lugares sob supervisão e administração permanentes. A instantaneidade, tal como descrita pelo autor (ibid), seria uma tendência importante do desenvolvimento da modernidade líquida/leve, seria o ideal que penetra e satura cada órgão, tecido e célula do corpo social.

A sociedade, na modernidade líquida, é então aquela “em que as condições sob as quais agem os membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação em hábitos e rotinas, das formas de agir” (Bauman, 2007, p.7). Trata-se de uma forma de viver que não permite manter sua forma ou seu curso por muito tempo, na qual as capacidades se transformam em incapacidade rapidamente e as formas de ação tornam-se obsoletas antes mesmo que haja tempo para os atores aprenderem mais sobre elas; além disso, prever o futuro tornou-se cada vez mais arriscado e frequentemente enganoso. Boa parte das tarefas a que as pessoas se submetem, portanto, implica mudar de rumo, reiniciar, encerrar parcerias, produzir ativamente e constantemente suas identidades, desfazer-se de bens que rapidamente se tornaram lixo. Na sociedade líquido-moderna, o bem estar depende “da rapidez com que os produtos são enviados aos depósitos de lixo e da velocidade e eficiência da remoção de detritos” (Bauman, 2007, p.9), já que o lixo é o mais abundante produto dessa sociedade. Por consequência, pode-se dizer que as preocupações mais frequentes dos que vivem na contemporaneidade têm sido relacionadas ao medo de não conseguirem acompanhar a rapidez dos eventos.

Outra análise a respeito do mundo atual, na qual a informatização é referida, é a que foi conduzida por Hardt e Negri (2003). Esses autores discutiram a ordem mundial que vem sendo articulada na pós-modernidade e a expressam como uma formação jurídica que não surge espontaneamente da interação de forças globais heterogêneas orquestradas pela mão do mercado mundial e que tampouco é ditada por uma única potência, seguindo um plano intencional. Essa formação jurídica emergiria, então, segundo eles (ibid), a partir de uma longa transição do direito soberano dos Estados-nação para as primeiras configurações globais pós-modernas do direito imperial. Tal transição pode ser vista como um processo de constituição material de uma nova ordem planetária, no qual se consolidou uma máquina

administrativa própria da condição imperial bem como a produção de novas hierarquias de comando global.

Cabe destacar que não se processou uma mera ampliação do imperialismo exercido pelos Estados-nação dominantes sobre as outras nações e regiões do globo, mas uma substituição do conflito ou competição entre diversas potências imperialistas “pela idéia de um poder único que está acima de todas elas, que as organiza numa estrutura unitária e as trata de acordo com uma noção comum de direito decididamente pós-colonial e pós-imperialista” (Hardt e Negri, 2003, p. 27). A condição de Império emerge, então, com o declínio da soberania moderna e, em contraste com o imperialismo, o Império não estabelece centro territorial de poder, mas tem aparato de mando descentrado e desterritorializado incorporando progressivamente todo o globo dentro de suas fronteiras abertas e expansivas, sem nenhuma nação podendo se estabelecer como centro do projeto imperial.

Um dos pontos que Hardt e Negri (2003) enfatizaram é que o modo como o poder imperial opera atinge todos os registros da ordem social, na qual o político, o econômico e o cultural se superpõem e se infiltram crescentemente entre si. O Império, desse modo, não só lida com territórios e populações, tal como sucedia com os Estados-nação soberanos, senão também cria o mundo que habita. E mais, o Império não só regula a natureza humana, mas busca agir diretamente sobre ela: seu objeto de mando é a vida social em sua totalidade. Nessa lógica, a economia global opera com um tipo de produção de riquezas que tende a uma superposição e infiltração cada vez maiores dos aspectos político, econômico e cultural. A informatização dos mais diversos processos econômicos, ou a pós-modernização da economia, segundo a análise desses autores (idem), estaria alterando, assim, não só a produção de riquezas, mas também nossos modos de viver, servindo de base para redimensionar a noção que teríamos sobre seres humanos e humanidade. Estaria ocorrendo, ainda, uma passagem de processos de produção modernos para um tipo de economia que os autores referem como informacional a qual, por sua vez, se caracteriza pela descentralização da produção, pelo declínio das cidades industriais, pela grande circulação de mercadorias e pela valorização do trabalho imaterial. Tal mudança paradigmática não supera, no entanto, as formas de produção anteriores, tais como a produção agrícola e a produção industrial, mas as reorganiza numa forma de produção que está em sintonia com os modos de operar do novo paradigma. É freqüente o uso de associações entre a produção agrícola e os modos pré-modernos de produção, assim como a associação da produção industrial à modernização. Porém, assim como os processos de industrialização levaram a uma mudança forte nos processos de produção agrícola, tornando-os assemelhados à indústria em sua organização,

bem como nas suas idéias de eficiência e produtividade, a informatização da economia tende a reorganizar novamente os modos de produção e de toda a vida humana.

Outra análise que confere destaque ao modo como as tecnologias digitais e virtuais participam da organização da vida contemporânea é a que foi conduzida por Lévy (1996). Nela o autor (idem) mostrou que as técnicas de informatização se constituem em uma das dimensões fundamentais onde está em jogo a transformação do mundo humano na época que tenho referido como pós-modernidade. Sua análise trata as novas tecnologias intelectuais como um campo aberto, conflituoso e parcialmente indeterminado, que reconfigura os saberes estabilizados no século XVII com a generalização dos textos impressos em papel, buscando mostrar como a oralidade, a escrita e a informática não promovem uma sucessão por substituição dos modos de gestão do conhecimento, mas uma complexificação e o deslocamento de centros de gravidade. O que se dá é que a oralidade e suas formas de narrativa contadas e recontadas, bem como os gêneros de conhecimento fundados na escrita, continuam existindo e tendo grande importância. O que está diferente hoje é que o computador se tornou um dispositivo técnico através do qual apreendemos o mundo, sendo que, e cada vez mais, uma matriz de leitura informática torna-se central para compreendermos as sociedades. Assim, vivemos hoje em “uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados” (Lévy, 1996, p.17) . Vivemos, dessa forma, um momento no qual uma nova configuração técnica possibilita a invenção de um novo estilo de humanidade. E essa é uma forma de mutação que permite colocar em destaque o apagamento da distinção entre campo/cidade e o conseqüente surgimento de uma rede urbana onipresente, de um modo novo de compreensão do espaço e do tempo sob a influência dos transportes rápidos e da organização industrial do trabalho, bem como do deslocamento das atividades econômicas para o setor terciário, além da influência cada vez mais direta da pesquisa científica nas atividades produtivas e nos modos de vida.

Esse autor (Lévy, 1996) argumentou que a informática é uma tecnologia intelectual que instaura um tipo diferente de temporalidade nos nossos dias, tal como sucedeu com a oralidade primária em relação ao surgimento da escrita. Fazendo uma analogia entre o tempo circular relacionado às sociedades nas quais não havia a escrita (onde predominava a comunicação oral) e o tempo linear das sociedades históricas, pode-se falar em um tempo pontual instaurado pelas redes de informática, ou seja, em um saber possibilitado pela informática que se afasta tanto das formas de saber valorizadas nas sociedades orais quanto nas sociedades históricas. O tipo de saber valorizado agora, segundo o autor (idem), é o da

simulação, no qual a eficácia, a novidade e a pertinência local são critérios que ganham importância.

Porém, o entendimento de que a pós-modernidade está intimamente ligada às tecnologias do digital e do virtual ou da informação e da comunicação não é exclusividade dos autores já abordados. Uma outra discussão de grande importância para o entendimento do que estamos vivendo desde as últimas décadas do século XX, e que é central para esse estudo, coloca as tecnologias como um dos elementos de destaque. É com o intuito de compreender as relações entre as tecnologias e a vida que vivemos que incursiono, a seguir, a discussões que apontam para a ocorrência de uma passagem das sociedades caracterizadas como disciplinares para as chamadas sociedades de controle.

2.1.2 Das Sociedades Disciplinares às Sociedades de Controle

A partir das considerações trazidas na seção anterior, considero relevante apontar, a partir dos estudos de Michel Foucault (2007a) e Gilles Deleuze (2007), outra importante alteração processada no mundo contemporâneo. Essa diz respeito a modos de pensar a estruturação das sociedades ocidentais, que teriam passado de uma configuração que privilegiava o disciplinamento para outra na qual o que se destaca é o controle. Os autores citados indicam, assim, terem-se transformado as sociedades disciplinares em sociedades de controle no decorrer do século XX. Como tem sido indicado, essa situação está relacionada ao desenvolvimento das tecnologias da informação, quando se passou a abandonar uma lógica analógica, configurada como predominante na chamada era moderna, passando-se a assumir uma lógica digital, modalidade que ganhou destaque nessa época que venho denominando de pós-modernidade.

No livro intitulado *Vigiar e Punir*, Foucault (2007a) mostrou-nos que, a partir dos séculos XVII e XVIII, as monarquias da Época Clássica não só desenvolveram aparelhos de Estado (exército, polícia, administração local), mas instauraram uma nova economia do poder que teve efeitos importantes contínuos, ininterruptos e individualizados em todo o corpo social. Tais aparelhos, como o autor indicou, ligam-se à emergência de um conjunto de técnicas de exercício do poder bastante eficazes - menos dispendiosas economicamente, menos aleatórias em seus resultados, menos suscetíveis de escapatórias ou de resistências - se

comparadas às técnicas até então usadas. Foi dessa forma, na análise do autor (idem), que nos tornamos sujeitos de um intrincado processo que se deu na passagem da Época Clássica para a Modernidade, época em que se transita de uma mecânica do poder soberano para o poder disciplinar.

Nessa obra, o autor (Foucault, 2007a) aborda as práticas punitivas da Época Clássica, entendendo-as como efeitos de uma mecânica do poder soberano que, ao ser exercido diretamente sobre os corpos, se torna evidente e é reforçado em manifestações singulares: especialmente na falta de uma vigilância ininterrupta, qualquer desobediência se configura como algo pessoal que exige uma vingança, que não necessita ser justificada porque aplica suas próprias leis, mas que deve marcar, no entanto, quem são os inimigos. No referido estudo Foucault (idem) mostrou, também, como essa forma de exercício do poder se transformou em outra, agora associada à prisão, e não ao suplício, como forma de castigo legal, e que se estabelece em outra mecânica do poder, o poder disciplinar.

Cabe destacar, ainda, antes de proceder ao necessário detalhamento sobre a forma de exercício do poder que se engendrou e prevaleceu na modernidade, que nenhuma das tecnologias do poder podem ser reduzidas, como argumentou Foucault (2007a, p.108), “nem a teorias do direito (se bem que eles lhe sejam paralelos) nem identificá-los a aparelhos ou a instituições (se bem que se apoiem sobre estes), nem fazê-los derivados de escolhas morais (se bem que nelas encontrem suas justificações)”. E foi dessa forma que o autor (idem) explicou como foi possível que a tecnologia do poder organizada em torno da instituição carcerária tenha passado a prevalecer na última metade do século XVIII. Foi também nessa época que a prisão se estabeleceu como a forma de castigo legal, ao mesmo tempo em que se estabeleceram, ao lado dela, outras instituições que também capturam os corpos por tempos variáveis submetendo-os às tecnologias do poder. Foucault (ibid) chamou-as de instituições de seqüestro, estando entre estas a escola, os hospitais, os quartéis e os asilos. Nessas instituições opera-se o disciplinamento dos corpos pelo exercício de uma forma de poder muito mais econômica do que a que estava ligada aos suplícios e aos castigos e violências corporais, pois nelas processa-se um tipo de punição que “não visa nem a expiação, nem mesmo exatamente a repressão” (Foucault, 2007a, p.152), mas sim, o relacionamento dos atos, desempenhos e comportamentos de cada um ao conjunto de indivíduos no qual está inserido.

Essa forma de exercício do poder está também associada ao surgimento das sociedades estatais, apresentando-se “como uma saída econômica e eficiente para a crescente dificuldade

de levar o olhar do soberano a toda a parte, numa sociedade européia que se complexificava, crescia e espalhava pelo mundo afora” (Veiga-Neto, 2005, p.82).

Pode-se entender, então, o poder disciplinar como aquele que vigia e pune produzindo um tipo específico de saber. E é esse regime de poder, conforme Foucault (2007a), que igualmente tornou possível o aparecimento das ciências do homem, produzindo indivíduos fortemente individualizados em processos que visam a fiscalização e não as cerimônias, a observação e não os relatos comemorativos, as medidas comparativas e não a descendência, bem como o estabelecimento da norma, a partir da qual tudo passou a ser comparado a um grupo.

Esclareço que na acepção do autor, a norma articula os mecanismos que atuam sobre o corpo com os mecanismos que atuam sobre a população, permitindo o estabelecimento de comparações entre indivíduos e entre cada indivíduo e o grupo ao qual pertence. Registro, ainda, mais uma vez, que essas técnicas de poder surgidas no século XVII, e que se ampliaram no século XVIII, centraram-se no corpo dos indivíduos implicando resultados profundos e duradouros até mesmo no âmbito macropolítico, como explicou Veiga-Neto (2005). O corpo tornou-se, nesse período, objeto e alvo do poder ao ser dado a ele atenção a fim de manipulá-lo, treiná-lo, torná-lo obediente e hábil, ou seja, “um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (Foucault, 2007a, p.118).

O que ocorreu não diz respeito a configuração de técnicas como completamente novas, pois elas já existiam nos conventos, nos exércitos e nas oficinas, mas sim que a sua novidade está relacionada à escala em que passaram a operar e aos objetos de sua ação. A novidade dessa forma de exercício do poder reside, então, em ela implicar “uma coerção ininterrupta, constante, que vela sobre os processos da atividade mais do que sobre seu resultado e se exerce de acordo com uma modificação que esquadrinha ao máximo o tempo, o espaço, os movimentos” (Foucault, 2007a, p.118). Essas são técnicas que se diferenciam da escravidão, da domesticidade, da vassalagem, do ascetismo e da disciplina monástica, por buscarem uma relação entre obediência e utilidade que vai ao detalhe, ou seja, que submete o corpo a uma observação minuciosa que possibilita descrições e obtenção de dados. Para tanto, as técnicas das disciplinas, segundo Foucault (2007a), operam levando os indivíduos ao “encarceramento” em colégios, hospitais, quartéis, fábricas e, é claro, nas prisões. Além disso, tal procedimento leva à distribuição dos indivíduos no espaço, não para usar o princípio da clausura como indispensável ou suficiente, mas para proceder à localização imediata do mesmo, que é estabelecida em função da sua utilidade e da facilitação de algum tipo de

análise. Disso resulta, então, um mecanismo de produção de saberes sem precedentes. Assim, ao organizarem os indivíduos em seus lugares, as disciplinas possibilitaram uma melhor economia do tempo e dos gestos, permitindo, ao mesmo tempo, “a caracterização do indivíduo como indivíduo, e a colocação em ordem de uma multiplicidade dada” (Foucault, 2007a, p.127). Desse modo, pode-se ligar o singular ao múltiplo para sofisticar cada vez mais o controle do tempo, do ritmo e dos gestos que, por sua vez, são também decompostos em elementos.

Foi então com a organização dos corpos no tempo e no espaço que se tornou possível, nas escolas, por exemplo, observar regularmente os alunos, procedimento que teve efeitos tanto na produção de uma hierarquia interna responsável por vigiar e sancionar as aprendizagens, quanto na organização de um campo de conhecimentos acerca dos alunos. É possível dizer que há, neste processo, uma verdadeira troca de saberes: através dele se “garante a passagem dos conhecimentos do mestre ao aluno, mas retira do aluno um saber destinado e reservado ao mestre” (Foucault, 2007a, p.155). Esse é, também, um caso exemplar do modo como essa forma de exercício do poder produz saberes só possibilitados pelo funcionamento do próprio poder. Cabe lembrar que isso se dá, de formas um pouco diferentes, também nos quartéis, nos hospitais, nas fábricas e nas prisões. Combinam-se nessas situações, segundo Foucault (2007a), vigilância hierárquica com sanções normalizadoras, num procedimento denominado de exame, que liga certo tipo de formação de saber a uma forma específica de exercício do poder. Nesse processo, à medida que o poder disciplinar inverte o regime de visibilidade até então estabelecido, os súditos passam a ser vistos; nele produzem-se arquivos de detalhes e minúcias resultantes das observações procedidas, que merecem uma correlata produção de técnicas de registro, e a acumulação de documentos. Desse modo, constitui-se cada indivíduo como um “caso”, colocando-o, ao mesmo tempo, na posição de objeto de conhecimento e do poder ao passar-se a descrevê-lo, mensurá-lo, compará-lo, treiná-lo, classificá-lo e normalizá-lo em relação a um coletivo. Como também nos mostrou Foucault (2007 a), emergiu, dessa forma, todo um conjunto de saberes sobre o homem moderno, que o situam como objeto e como efeito desse regime de saber-poder, processo esse que não se caracteriza como uma forma de heroificação, mas como objetificação e sujeição. Por isso, o poder não deve ser entendido como negativo, mas como produtor: “ele produz realidade; produz campos de objetos e rituais de verdade” (Foucault, 2007a p. 161). Além disso, como o autor apontou, essa forma de exercício do poder não permaneceu restrita às instituições, mas se expandiu por todo o corpo social de acordo com o modelo do Panóptico (Jeremy Bentham, 2000). Tal modelo corresponde a uma figura

arquitetural que possui “na periferia uma construção em anel; no centro uma torre vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas grandes janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado” (Foucault, 2007a, p.166). Esse se configura como um esquema de controle bastante econômico, porque inclui apenas um vigia na torre central, mas que é suficiente para que os indivíduos em todas as celas sejam induzidos a um estado consciente e permanente de que estão sendo observados. Isso leva a que o poder, mesmo sendo descontínuo em sua ação, seja permanente em seus efeitos, sendo esse um princípio que se difundiu por toda a sociedade ao longo dos séculos XVII e XVIII, tornando-se uma função generalizada como forma de exercício do poder mais rápido, mais leve e mais eficaz. A formação da sociedade disciplinar se deu, então, conforme indicou Foucault (2007a), num processo no qual o poder disciplinar passou do interior de algumas instituições específicas para todas as instituições semelhantes e, depois, para as famílias e para a sociedade como um todo. Isso ocorreu numa conjuntura em que as monarquias estavam sendo substituídas pela formação dos Estados-Nação e na qual era necessário ajustar “a multiplicidade dos homens e multiplicação dos aparelhos de produção (e como tal deve-se entender não só a ‘produção’ propriamente dita, mas a produção de saber e de aptidões na escola, a produção de saúde nos hospitais, a produção de força destrutiva com o exército)” (Foucault, 2007a, p.180).

O processo de fabricação de um tipo específico de sujeito está, pois, relacionado a esse tipo particular de sociedade, a sociedade disciplinar, a partir da atuação das disciplinas em dois níveis: o corpo e os saberes. Ao mesmo tempo em que esse sujeito é objetificado por uma rede tecida pelas disciplinas, as mesmas se tornam invisíveis para ele.

Esse é o motivo pelo qual o disciplinamento nos parece algo natural e a partir do qual o trabalho pode ser pensado como se fosse uma “essência” do homem. Foi também nesse contexto que as prisões se estabeleceram como uma forma de punição legal, contribuindo para a produção de todo um conjunto de saberes sobre o homem. E, de forma análoga, foi na passagem da sociedade soberana para a sociedade estatal, que a escola, como mostrou Veiga-Neto (2005, p84), “encarregou-se de operar as individualizações disciplinares, engendrando novas subjetividades e, com isso, cumpriu um papel decisivo na constituição da sociedade moderna”.

O exercício do poder disciplinar, portanto, possibilitou a constituição do indivíduo moderno como objeto de saber científico. Ou seja, esse passa a ser visto como sendo dotado de uma individualidade celular, orgânica, genética e combinatória, como a qualificou

Foucault (2007a). Celular por localizar cada indivíduo em um lugar, um ponto no espaço (a carteira na escola, a máquina na indústria, a mesa no escritório, a cela na prisão); orgânica por levar o indivíduo a fazer parte de algum complexo produtivo, integrando diferentes quadros de produção uma vez que seus atos podem ser previstos, medidos e utilizados; genética por permitir um aproveitamento ótimo do tempo; e por fim, combinatória porque é útil em um conjunto, não é um fim em si, mas o meio de realizar-se uma finalidade maior.

E isso está fortemente relacionado à possibilidade de gerir o coletivo desses indivíduos, constituindo o que Foucault (2005a, 2005b, 2007b) denominou biopoder.

Com já venho argumentando, um dos efeitos diretos da concretização das grandes funções disciplinares é a produção de um tipo particular de indivíduo: o indivíduo moderno. A disciplina, portanto, conforme a análise de Foucault (2007a, p.143), “é a técnica específica de um poder que toma os indivíduos ao mesmo tempo como objetos e instrumentos do seu exercício”, e tal ação do poder tem como propósito produzir um indivíduo do qual se possa extrair, em todos os seus atos e em todos os seus momentos, algo de útil. Assim, com todos esses investimentos, produziram-se sujeitos trabalhadores para as indústrias e o corpo humano entrou na esfera política.

Cabe esclarecer que, com a generalização do poder disciplinar, operada a partir do modelo do Panóptico, não se deu uma simples substituição da sociedade da soberania pela sociedade disciplinar, nem mesmo algo que possa ser entendido como uma evolução de um tipo de sociedade mais simples para outra que seria considerada melhor ou mais complexa, que seria a sociedade de governo estatal. O que ocorreu foi um processo de aliança entre soberania, disciplina e gestão governamental que, a partir do século XVIII, fez a noção de economia se deslocar do modelo da família para o modelo da população. A economia se centrou num nível diferente, que corresponde ao que hoje entendemos por econômico, um processo que fez emergir a população e seus problemas específicos como o objeto e o fim da ação do governo, possibilitando governar fora do quadro jurídico da soberania, que era centrado no modelo familiar. Processo que Foucault (2004) chamou de governamentalização do Estado.

Mas visões diferentes passaram a ser configuradas nas sociedades atuais; há uma crise geral de todas as instituições que foram privilegiadas nas sociedades disciplinares, tais como a escola, a prisão, o hospital e a fábrica, que está levando, conforme indicou Deleuze (2007), a que sejam propostas inúmeras reformas (configuradas como necessárias) em todas essas instituições. Mas, afirma o autor (idem), essas são instituições condenadas! Sendo assim, as propostas de reformas só teriam a função de gerir a sua agonia e de ocupar as pessoas até que

algo novo se instale. Isso não implica, no entanto, para o mesmo autor, que tais instituições venham a desaparecer completamente, mas que, possivelmente, elas passem a funcionar com uma outra ênfase que, no entanto, não virá romper por completo com o disciplinamento moderno e sim reconfigurá-lo e recolocá-lo dentro do que está por vir. O que estaria surgindo, ainda no entendimento do autor (*idem*), como já indiquei anteriormente, seriam as sociedades de controle e as novas formas de subjetividades que essas passaram a requerer.

Enquanto na era industrial o capitalismo era voltado à concentração das riquezas, à produção e à propriedade, erigindo a fábrica como meio de confinamento, na era pós-industrial temos um capitalismo de sobre-produção, que não compra mais matéria prima e vende produtos acabados, como explicou Deleuze (2007), mas que vende serviços e compra ações, dando preferência à venda, ao *marketing* e ao mercado. Foi assim que a fábrica, como modelo de produção, passou a ceder lugar à lógica empresarial.

Como recurso para compreendermos o que se passou, é possível fazer corresponder cada tipo de máquina a um tipo de sociedade, não porque as máquinas as determinem, mas porque estas podem ser associadas ao modo como as sociedades nasceram e se estabeleceram. Deleuze (2007) mostrou que as antigas sociedades de soberania usavam máquinas simples, como as alavancas e as roldanas, por exemplo; nas sociedades disciplinares aparecem equipamentos que funcionam a partir da queima de algum combustível, trocando energia com seu meio externo, máquinas que tinham o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; porém, nas sociedades de controle, surgem máquinas de um terceiro tipo, máquinas baseadas na eletrônica, cujo perigo passivo é a interferência e o perigo ativo é a pirataria e a introdução de vírus. Cabe destacar que não se trata apenas de constatar que se deu alguma evolução das máquinas, mas de indicar que, de acordo com o pensamento desse autor (*idem*), ocorreu uma mutação importante no modo como o capitalismo opera.

Nas sociedades de controle, conforme Deleuze (2007), o que está em destaque não é o homem disciplinado das sociedades industriais, mas o homem endividado, definido cada vez menos pelo pertencimento a um Estado-nação, que lhe fornecia um documento de identidade e, cada vez mais por cifras e senhas, que o associam a bancos de dados. Ou seja, cada vez mais, o sujeito contemporâneo necessita se ajustar a ser um consumidor controlado pelos registros eletrônicos produzidos pelos seus cartões bancários e de crédito, sob pena de ficar de fora, ou seja, de ser pobre demais até mesmo para as dívidas contraídas junto às instituições bancárias e aos cartões de crédito.

No mundo contemporâneo, frente ao processo de globalização, a soberania dos Estados-Nação está progressivamente declinando, dando lugar a uma nova forma de

soberania, na qual um sujeito político regula as mudanças globais, configurando-se esta como uma forma de poder que governa o mundo, uma nova ordem mundial a que Hardt e Negri (2003) denominaram Império.

A hipótese básica desses autores (idem) é que a soberania do Império é constituída por uma série de organismos nacionais e supra-nacionais unidos sob uma única lógica de mando, inexistindo um centro territorial de poder e limites que fixem fronteiras que delimitariam algum território. O Império surge, dessa forma, com o declínio da forma de soberania estabelecida na modernidade e que era adequada ao funcionamento das sociedades industriais disciplinares.

Nesse contexto, o trabalho fabril diminui, ao mesmo tempo em que ganha prioridade o trabalho cooperativo, comunicacional e afetivo, conforme Hardt e Negri (2003). Mas não é só sobre a economia que o Império exerce o seu mando, ele atua em todas as esferas da ordem social, recobre a vida humana em todos os seus aspectos. De acordo com essa tendência, a economia, a política e a cultura se interpenetram, levando a que não apenas sejam geridos um território e uma população, mas que seja criado o mundo no qual o Império habita. Constitui-se, assim, uma outra forma de poder sobre a vida, uma outra forma de biopolítica, que não apenas regula as interações humanas, mas que também age diretamente sobre a natureza humana. No contexto do Império opera-se uma intensificação e síntese dos aparelhos de normalização que as disciplinas fizeram perpassar a todas as nossas práticas diárias, que, ao mesmo tempo, as expande mediante redes flexíveis e flutuantes que atingem a tudo, constituindo-se em formas de controle.

Considero que as análises de Deleuze (2007) e de Hardt e Negri (2003) permitem pensar é que a nova configuração que o capitalismo tomou desde o final do século XX, nas pós-modernas sociedades de controle, que valorizam o trabalho imaterial e a lógica pós-industrial, se tornaram possíveis a partir do desenvolvimento das teorias informacionais. Como já referi, esse “algo novo”, que está se gestando desde a segunda metade do século passado, diz respeito a uma nova configuração de saber/poder (Paula Sibilia, 2002), estruturada numa lógica pautada pela digitalização e pela virtualização.

Nessa passagem, processa-se, igualmente, um importante deslocamento na noção de humano, que está registrado no uso de expressões tais como subjetividade pós-humana, corpos pós-orgânicos, formas pós-biológicas, que passaram a ganhar destaque tanto em textos acadêmicos quanto nos oriundos da mídia. O corpo humano, por sua vez, tem sido mais bem descrito a partir da informação digital do que das engrenagens e alavancas que lhe serviam de metáfora na era moderna, quando era tratado como corpo-máquina. Nessa nova lógica, o

corpo humano passa a ser entendido como corpo-informação, ao mesmo tempo em que ele continua a ser o alvo privilegiado para a inserção da espécie humana na política, tal como aconteceu na era moderna, mesmo que isso ocorra de modos diferentes dos acionados pelos dispositivos biopolíticos modernos.

2.2 A VIRADA CIBERNÉTICA

2.2.1 A Passagem do Analógico ao Digital como Condição Tecno-científica das Civilizações Cibernéticas

Muitos discursos em circulação nos meios acadêmicos e na mídia vêm apontando para uma forma predominante de compreenderem-se quaisquer situações da contemporaneidade como resultantes de mecanismos de processamento e de arranjos da informação. Em tal leitura, o mundo tem sido visto, quase exclusivamente, como a expressão do funcionamento de programas informáticos, passando inclusive os corpos dos sujeitos a serem configurados como corpos-informação. Tais representações povoam, por exemplo, de forma recorrente o cinema de ficção científica, especialmente o realizado nas décadas de 1990 e 2000, no qual se dá destaque ao uso de inteligências artificiais pelas sociedades humanas em histórias que se passam, em geral, em um futuro bem próximo. Pode-se dizer que esses filmes têm, juntamente com outras produções culturais tais como os livros de ficção, histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos, localizado os sujeitos em um mundo altamente tecnológico.

Destacar tal aspecto ganha importância num cenário que registra a perda de força da lógica serial, da mecânica e do esquadramento, aspectos que o modelo das instituições de confinamento forneceu para a formação das sociedades disciplinares (Foucault, 2007a) e que, em troca, permitiu a emergência de uma outra lógica, que teria passado a pautar as sociedades de controle (Deleuze, 2007), uma lógica que tem relação forte com a noção de informação advinda da cibernética.

Vários estudos, tais como o de Francisco Rüdiger (2007, 2008), Homero Alves de Lima (2004, 2009), Laymert Garcia dos Santos (2003), Luiz Alberto Oliveira (2003), Paula

Sibilia (2002), Tomaz Tadeu da Silva (2000b, 2000c), Hari Kunzru (2000a, 2000b), mostram que é o próprio sujeito moderno, o homem do humanismo, aquele que vem sendo produzido desde o surgimento da escola moderna, e que tem se constituído no centro das teorizações educacionais, que está tendo sua identidade submetida a deslocamentos importantes. Esses decorrem, por exemplo, das inúmeras tentativas de desconstrução de consagrados binarismos modernos, tais como humano/tecnológico, natural/artificial, orgânico/maquínico empreendidas a partir das discussões realizadas no foco da pós-modernidade. Aliás, este deslocamento buscado em relação a esse modelo de homem do humanismo, na contemporaneidade, está representado nas histórias contadas pelos filmes de ficção científica que abordo neste trabalho.

Registro que a forma preponderante de focalizar a subjetividade humana, que tem dominado o pensamento ocidental nos últimos séculos, é a do sujeito disciplinado fabricado na modernidade, perspectiva em que estão centralizadas as propostas educativas e as principais teorizações desse campo até os dias atuais. Registro, ainda, que a noção do *cogito* cartesiano, que postula ser a existência do sujeito idêntica ao seu pensamento, também forneceu sustentação para boa parte das teorizações dessa área. Como destacou Silva (2000b), “foi a imagem de um sujeito pensante, racional e reflexivo, considerada como a origem e o centro do pensamento e da ação, que esteve subjacente, até recentemente, às principais teorias sociais e políticas ocidentais” (Silva, 2000b, p.15).

Cabe indicar, como Sibilia (2002), que a produção da tecnociência contemporânea trouxe questões tais como as relacionadas ao uso das inteligências artificiais, das quais derivaram muitos estudos. Esses projetos, em uma etapa inicial, dedicaram-se a simular o modo como o pensamento humano estaria relacionado aos cálculos e às abstrações, aspectos considerados, naquele momento, como bem mais difíceis de copiar do que as emoções, sensações ou paixões humanas. É interessante ressaltar, no entanto, que esses foram facilmente copiados, enquanto os afetos humanos pareceram estar bem mais inscritos no corpo orgânico do que o pensamento puramente racional traduzido em um conjunto de informações.

Mas, na ficção, particularmente em alguns dos filmes que analiso nesta Tese, há máquinas que possuem sentimentos; ou seja, nesses filmes tem sido colocada em destaque uma problemática relacionada não apenas a discursos que tomam o ser humano como “um mecanismo particular do processamento e arranjo de informações” (Rüdiger, 2007, p.71), mas que igualmente inscrevem os afetos humanos nas máquinas.

Há discursos contemporâneos que destacam ser a informação um processo de natureza fundamental para o homem, o animal e a máquina; nesse sentido, estes diferem daqueles discursos, notadamente dos que postulavam uma posição mais humanista que diferenciava, de forma bastante clara, o humano das máquinas. Nessa perspectiva, a máquina, tal como a técnica – entendida como um esforço para dominar a matéria e as forças da natureza – diz respeito, como explicou Egmont Hiller (1968), à ação no mundo material, afastada do viver “orgânico” e do domínio espiritual. Dessa forma, a técnica seria completamente distinta das coisas do espírito e da cultura, tendo potencial para submeter o homem ao perigo de que o mundo físico exercesse poder sobre ele. Tal perigo diz respeito à possibilidade de perda, por parte dos humanos, do controle da técnica, que ao passar a ser gerida por suas próprias leis poderia, inclusive, voltar-se contra o homem. Disso resulta a preocupação em preservar-se o que é visto como peculiar ao humano bem como de buscar estabelecerem-se os limites entre o que é do domínio do humano e o que é do domínio da técnica. Seria, então, essa delimitação entre o que é humano e o que é técnico que poderia assegurar a impossibilidade da autonomia da técnica suplantar o ser humano que, por sua vez, seria mantido em uma posição de autoridade e superioridade em relação à técnica.

Procedeu-se, então, em meados dos anos 1940, a uma modificação intensa na noção de informação, a qual passou a ser associada por muitos à tentativa de constituição da cibernética como uma ciência, proposta que, embora não tenha sido levada adiante, deixou, segundo Kunzru (2000b), dois importantes resíduos culturais: o primeiro é a possibilidade de descrever-se o mundo como uma coleção de redes; e o segundo são os questionamentos levantados acerca de uma distinção, bastante cara à tradição ocidental moderna, que posiciona dicotomicamente pessoas e máquinas.

A cibernética tem como um dos seus marcos importantes o livro⁴ de Norbert Wiener, publicado em 1948, no qual esse autor buscou mostrar a possibilidade de entenderem-se como similares fenômenos aparentemente muito diferentes tais como elevar uma lapiseira, guiar um míssil, descrever as sinapses nervosas, ou administrar empresas, ao passar-se a considerar serem todos eles formas de transmissão de informação. Como argumentou Kunzru (2000b), isso implicaria “explicar o mundo como um conjunto de sistemas de *feedback*, permitindo o controle racional de corpos, máquinas, fábricas, comunidades e praticamente qualquer outra coisa” (p.137).

Assim, a cibernética admitia que o uso de mensagens codificadas não seria exclusivo dos seres vivos, pois as máquinas também realizam tais processos.

⁴ *Cybernetics or control and communication in the animal and machine.*

Com o propósito de desenvolver tanto linguagens, quanto técnicas de comunicação, que possibilitassem controlar qualquer sistema, a cibernética se pautou no processo que chamou de *feedback* ou realimentação. Cabe então indicar que este “controle de um sistema” significa medir a diferença entre o que esse sistema executa e o que deveria executar e informar a esse mesmo sistema a medida obtida. Essa, então, seria a forma de corrigir o funcionamento do sistema a partir de um ajuste constante, que decorre sempre da informação obtida, conforme Wiener (1970a). Aliás, essa informação que deve ser fornecida ao sistema para que ele corrija o seu funcionamento é chamada de realimentação. Assim, é possível dizer que a cibernética buscou valer-se de uma teorização sobre a comunicação capaz de permitir aplicações tanto para a engenharia quanto para a biologia, visto que a “produção de qualquer tipo específico de molécula à imagem das existentes tem analogia com o uso de modelos na engenharia onde podemos empregar um elemento funcional de uma máquina como padrão para a fabricação de outro elemento semelhante” (Wiener, 1970a, p.15).

Mas, é preciso considerar que a possibilidade de descrever-se o ser humano a partir do modo de funcionamento de um programa informático, mesmo que esse seja dele diferente em muitos aspectos, não representa uma ruptura total com a descrição possibilitada pelas leis da mecânica clássica. Cabe registrar que essa compreensão é peculiar à modernidade, tendo emergido entre os séculos XVII e XVIII, período em que a possibilidade de fazerem-se descrições da natureza com base em determinados conceitos matemáticos se configurou como uma possibilidade de proceder-se à matematização da natureza. Inicialmente, buscou-se processar uma mecanização do mundo, a partir da eleição do relógio como modelo e da consideração da física de Newton, que forneceu uma estratégia qualificada como científica e estabeleceu leis para explicar o funcionamento da natureza, a partir de sua expressão matemática. Não me parece mera coincidência que o relógio também tenha sido central nas estratégias disciplinares desenvolvidas nesse período, como já argumentei na seção anterior. Registro, porém, que a tendência à matematização da natureza não se rompeu por completo, mesmo que essa busca tenha agora se voltado a possibilitar o alcance de um tipo de percepção da natureza como expressão de programas informáticos, tal como referiu Jonatas Ferreira⁵ (2003). A penetração da matemática na ciência moderna voltou-se, assim, à descrição da natureza a partir de grandezas mensuráveis, sendo essa uma das importantes diferenças estabelecidas em relação à física aristotélica. A matematização da natureza possibilitava então a descrição de qualquer fenômeno natural, observado empiricamente ou em experimentos planejados, a partir de modelos matemáticos deduzidos de axiomas pré-estabelecidos como

⁵ <http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v18n55/18080.pdf>

verdadeiros. E, segundo Milton Vargas⁶ (1996), isso se tornou possível a partir da criação da geometria analítica por Descartes⁷ e do cálculo diferencial e integral por Newton⁸ e Leibniz⁹, no século XVII.

Embora a elaboração das teses da cibernética tenha relação com a descrição matemática de quaisquer fenômenos, essa ciência não se valeu dos mesmos conceitos matemáticos que foram fundamentais para os desenvolvimentos científicos do início da era moderna. Na elaboração da cibernética, de acordo com Wiener (1970a), o que foi constatado é que os fenômenos que interessavam ao campo do conhecimento não podiam ser bem descritos se assumissem sistemas lineares, fossem eles mecânicos ou elétricos. Ou, ainda, essa ciência considerou que as relações trigonométricas não davam conta do que se estava buscando estudar e isso levou seus propositores a deterem-se num outro ponto de partida, mais aproximado do movimento browniano do que da trigonometria. Foi assim, então, que a cibernética se constituiu como “uma teoria estatística da *quantidade de informação*¹⁰, em que a unidade de informação era aquela transmitida como uma decisão entre alternativas igualmente prováveis” (Wiener, 1970a, p. 35).

Wiener (idem) mostrou também que os estudos sobre o sistema nervoso, bem como os realizados em diversas ciências como a Meteorologia, por exemplo, não encontravam apoio suficiente nos modelos fornecidos pela mecânica clássica nem mesmo nos modelos oriundos da termodinâmica. Com relação aos neurônios, por exemplo, segundo Wiener (1970a), o caráter tudo-ou-nada era tomado como análogo à escolha feita ao determinar um dígito da escala binária, o que já era conhecido nos projetos de construção de máquinas computadoras, desenvolvidas na época da 2ª Guerra Mundial, bem como de outros dispositivos como máquinas calculadoras e portas que se abriam automaticamente.

Cabe ainda referir que a informação, na cibernética, não é um conceito para descrever algo material: informação não se apresenta nem como massa nem como energia, mas como o modo de organização da matéria. Para exemplificar isso, Wiener (1970a) inclusive afirmava que um cérebro mecânico não secreta pensamento, tal como o fígado faz ao secretar a bÍlis. Um outro exemplo da aplicação dessa noção de informação, fornecido por Wiener (1970b), refere-se ao funcionamento de máquinas automatizadas, pois, para que tais máquinas possam

⁶ http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103141996000300011&script=sci_arttext

⁷ O Discurso do Método (1637) é referido como a obra de Descartes mais importante para o desenvolvimento da geometria analítica. <http://pt.wikipedia.org>

⁸ Data de 1665 a elaboração por Isaac Newton de noções matemáticas fundamentais para o desenvolvimento de cálculo diferencial e integral. <http://pt.wikipedia.org>

⁹ Data de 1677 a publicação de resultados do trabalho de Leibniz (o teorema fundamental do cálculo) necessário para o desenvolvimento do cálculo diferencial e integral. <http://pt.wikipedia.org>

¹⁰ Grifo do autor.

funcionar de maneira efetiva, quando sujeitas a um meio externo variado, faz-se necessário que as informações concernentes aos resultados de sua própria ação lhes sejam fornecidas como parte da informação necessária à continuidade de seu funcionamento. Um exemplo da noção de *feedback* é o funcionamento de um elevador: ao chamá-lo, não basta que ele abra sua porta externa; é necessário que as ordens que lhe foram dadas garantam que o elevador de fato esteja no andar em que a porta externa se abriu, evitando que alguém caia no poço do elevador, diz o autor (idem). Isso quer dizer que o sistema tem que enviar o elevador de onde quer que ele esteja para um determinado lugar e não só que esse seja capaz de abrir a porta solicitada. Para que isso funcione, no entanto, o sistema precisa dispor de membros sensórios que capturem informações sobre o efetivo funcionamento do elevador ajustando-o a cada nova solicitação externa.

A tese da cibernética, portanto, é a de que “o funcionamento físico do indivíduo vivo e o de algumas máquinas de comunicação mais recentes são exatamente paralelos no esforço análogo de dominar a entropia através da realimentação” (Wiener, 1970b, p.26). Isso quer dizer que, tanto as máquinas de comunicação quanto os seres vivos usam seus receptores sensórios para captar informações, sendo que esses servem, por sua vez, para futuros estágios do funcionamento.

O desenvolvimento da cibernética implicou, então, passar-se gradativamente do uso da escala decimal para a escala binária, bem como dos modelos pautados na mecânica clássica e na termodinâmica para os possibilitados pela mecânica estatística e, ainda, das lentas operações dirigidas humanamente para as dirigidas automaticamente, processadas de forma muito mais rápida. Assim, se antes, nos séculos XVII e XVIII, os relógios e as lentes, instrumentos construídos à imagem dos céus, possibilitaram as navegações e o mercantilismo e se, ao final do século XVIII, e no século XIX, as máquinas a vapor possibilitaram o surgimento das indústrias, no século XX, “criou-se” uma era da comunicação e do controle, como asseverou Wiener (1970a).

2.2.2 A Digitalização como Infra-estrutura da Virtualização

Fazer uma distinção entre virtual e digital me parece importante para delinear o campo de significados que essas palavras evocam, especialmente porque não estão sendo tomadas

como sinônimos. A tradução da informação para um código numérico binário, a digitalização, possibilita e amplia um outro processo, o da virtualização. Porém essa não é uma condição imprescindível, mas somente uma das formas de fornecer base material ao conjunto de metáforas que possibilita o virtual.

Se o formato digital fosse a base necessária e suficiente do virtual, a virtualização seria uma exclusividade dos tempos atuais, particularmente desde as primeiras elaborações da cibernética nos anos 1940. Mas a virtualização ultrapassa amplamente a infomatização, conforme mostrou Lèvy (1996, 1997, 1999). Desde a invenção da escrita, por exemplo, o texto teria se separado do corpo vivo que fala, possibilitando algo diferente do que fora possível fazer contando somente com as narrativas orais. Dessa forma, o alcance da comunicação foi ampliado consideravelmente. A impressão, por sua vez, leva adiante esse processo ao padronizar a grafia, separando o texto do traço direto de uma *performance* muscular.

Como ressaltou Lévy (1997)

Os tipos de representações que prevalecem nesta ou naquela “economia cognitiva” favorecem modos de conhecimento distinto (mito, teoria, simulações), com os estilos, os critérios de avaliação, os “valores” que lhes correspondem, de modo que as mudanças de tecnologias intelectuais ou de meios de comunicação podem indiretamente ter profundas repercussões sobre a inteligência coletiva. (p.100)

Isso não quer dizer que alguma tecnologia determine essa ou aquela forma cultural, mas que a partir dela se abre um leque de novas possibilidades, entre as quais está a de criar-se um campo problemático novo, produzindo-se mais do que poderia ser previsto, selecionado ou percebido pelos criadores das técnicas ou por seus primeiros usuários. Uma bicicleta, por exemplo, não apenas substitui a caminhada, mas vai além disso, quando assume a função geral de transporte. Assim como outros meios de transporte, a bicicleta participa de uma função abstrata que abre possibilidades inteiramente novas, que não existiriam se só tivéssemos as pernas para locomoção. As calculadoras eletrônicas, aperfeiçoadas nos anos 1940, de forma semelhante, permitiram efetuar operações muitíssimo mais rápidas do que as calculadoras eletromecânicas analógicas anteriores. Porém, como mostrou Lévy (1997), os inventores das novas máquinas não apenas as usaram para continuar fazendo, mais fácil ou rapidamente, o que já se fazia, mas as novas velocidades serviram para passar-se de um caso específico a uma problemática geral inusitada. Tal problemática geral corresponde ao processo de virtualização que, de acordo com o autor (idem), é uma mutação no modo de

passar do atual¹¹ ao virtual, ou seja, a passagem de um caso particular para uma problemática mais geral. O processo inverso à virtualização, que corresponde a atualização, ou seja, a passagem do virtual ao atual, é algo mais complexo do que uma escolha entre as opções já disponíveis, por implicar a criação de algo novo que se efetiva durante o processo.

Esclareço que a palavra virtual não foi tomada como uma forma de designar a oposição à realidade, indicando que algo não exista, ou que seja uma ilusão, embora virtual seja muitas vezes referido como algo irreal, ilusório e até falso, especialmente no uso cotidiano do termo. Em troca, a palavra virtual, como destacou Lévy (1997), é tomada como a que nomeia um modo de ser, colocando em jogo processos de criação, abrindo futuros e escapando da presença física imediata.

Nesse último sentido, que tem vinculação às discussões filosóficas, a palavra virtual tem seu significado aproximado à sua origem no latim medieval *virtualis*, que deriva de *virtus*, cujo significado é força, potência (Lévy, 1997). A compreensão do virtual como uma outra forma de existir, portanto como algo que não se opõe ao real, configura-se como bastante importante para o entendimento de como se dão os processos de virtualização. Segundo essa forma de entendimento, o virtual tem existência, porém não está presente. Isso quer dizer que ao virtual não falta realidade, que ele não é irreal, apesar de não ser atual.

Segundo tais compreensões, o que se diferenciaria do real seria o possível, tal como indicou Lévy (1997, 1999), ao explicar a passagem do possível ao real. Ocorre uma “realização”, quando se efetiva uma escolha entre elementos de um conjunto predeterminado. Essa operação pode ocorrer, no entanto, sem que se dê um processo criativo, tal como seria necessário nos processos que envolvem o par virtual e atual.

O autor (idem, 1997) usou o exemplo da semente de uma árvore para mostrar que esta “conhece” a forma da árvore que se expandirá a partir dela. Isso ocorre num processo único, uma atualização, que se estabelece a partir das condições a que a semente for submetida. Dessa forma, a árvore estaria virtualmente presente na semente. A atualização, portanto, não é um processo de dotar de realidade algo inexistente e nem se trata de uma mera escolha dentre um conjunto de possibilidades já determinadas. De forma semelhante, no processo de virtualização não ocorre uma perda de realidade, mas sim a descoberta de uma questão geral à qual determinada entidade se relaciona.

O autor destacou três processos de virtualização que são muito mais antigos do que a digitalização: o desenvolvimento das linguagens, a multiplicação das técnicas e a

¹¹ A palavra atual, não está sendo usada para designar uma localização no tempo, como é usual na língua portuguesa.

complexificação das instituições. O primeiro desses processos de virtualização, segundo Lévy (1997), é o desenvolvimento das linguagens. Com as linguagens o tempo é virtualizado e é possível habitar o espaço virtual do fluxo temporal com passado, presente e futuro. O segundo processo, a multiplicação das técnicas, virtualiza a ação (ou os gestos) ao possibilitar que funções dos seres vivos, tais como bater, pegar, caminhar, voar e calcular sejam materializadas sob outras formas que não o gesto habitual. Graças a isso, o que era feito por um só ser passa a ser partilhado por vários, o que era indissociável do corpo passa para um objeto. Além disso, o uso de um instrumento ou ferramenta implica uma reconfiguração no corpo já que este deve aprender novas habilidades. Assim, o surgimento de um artefato não apenas atende a uma necessidade particular de facilitar a execução de uma tarefa, mas cria um ponto de apoio para uma classe de novos problemas, cria um conjunto indefinido de usos ainda por serem inventados. E, por fim, o terceiro processo, a complexificação das instituições virtualiza a violência ao tornar as relações humanas, pelo menos em parte, independentes de situações particulares. É dessa forma que os rituais, as religiões, as morais, as leis, as normas econômicas ou políticas possibilitam virtualizar os relacionamentos fundados nas relações de força, nas pulsões dos instintos e nos desejos imediatos.

Lévy (1997) apontou, também, três processos de virtualização que nos são contemporâneos e que têm as tecnologias digitais como importante suporte. A informatização digital vem a colaborar com os processos de virtualização que só são possíveis a partir de tal tecnologia, como as virtualizações contemporâneas do texto, do corpo e da economia. Para que um texto possa subsistir no ciberespaço, por exemplo, o suporte digital é imprescindível, a espera de atualizações futuras. É claro que o texto sempre teve uma dimensão virtual, o que permite considerar a leitura como um processo de atualização do texto que é posto em contato com outras leituras anteriores. Já a escrita, como também destaca Lévy (ibid) (que faz mais do que funcionar como auxiliar da memória) pode ser considerada uma forma de virtualização por possibilitar a invenção de toda uma forma de saber que não seria possível se só contássemos com a oralidade. O suporte digital, ao potencializar o texto, permite que se criem hipertextos que seriam impossíveis antes. O resultado é uma nova forma de virtualização do texto, na qual escrita e leitura já não ocorrem mais somente como antes, assim como não se mantém apenas as mesmas inserções do texto na página (esse terreno onde o texto se apóia). O suporte digital também é fundamental para pensar-se em virtualizações do corpo traduzido em uma linguagem numérica. Dessa forma, é possível separar o corpo do aqui e do agora com a telepresença, olhá-lo pelo avesso sem cortá-lo como nas mais novas práticas médicas, ampliar sua ação ao conectá-lo a instrumentos ou fazê-lo agir sob efeito de medicamentos,

redesenhá-los e reconstruí-los, tornar tênues suas distinções em relação aos outros e às coisas. De forma semelhante, a digitalização também é importante para a economia, que cada vez mais está desterritorializada, com a reorganização do tempo e o espaço com as viagens de pessoas, de coisas e de signos, com a primazia do mercado financeiro e com a invenção de novas formas de trabalhar.

É possível citar exemplos nos quais há uma mudança de perspectiva em relação ao humano, passando-se a evidenciar noções como a de pós-humano, como é o caso de projetos tecnocientíficos tais como o *Projeto do Humano Visível*¹² e o *Projeto Genoma Humano*. Esses dois projetos, de acordo com a análise de Santos (2003) elaborada a partir da discussão organizada por Waldby (2000), contribuem para, ao mesmo tempo, tratar a categoria humano como organismo, o que ajudaria a policiar a fronteira entre o humano e o inumano, mas, também, para complicar tal fronteira, ao tomar o organismo humano como um complexo de ferramentas, como um arquivo, como uma forma orgânica de armazenamento de dados. Ao passar a entender o corpo humano como um texto digital, a partir da virada cibernética, projetos como esses mostram a transformação que se assiste em relação à noção de humano ligada à tendência de virtualização do corpo. Definir o corpo humano a partir de uma base de dados informacionais permite tanto a elaboração de uma imagem operacional desse corpo, quanto passar-se a entender o próprio organismo como a expressão de um conjunto de dados.

2.3 SUJEITOS CIBORGUES, PÓS-HUMANOS E PÓS-ORGÂNICOS: FORMAS DE TRANSIÇÃO PARA UMA NOVA FORMAÇÃO SOCIAL?

A transformação das sociedades industriais em sociedades pós-industriais ou das sociedades disciplinares em sociedades de controle, bem como o prestígio alcançado pela ciência informacional, tal como já venho indicando, implicaram mudanças não apenas nas formas de compreensão do mundo, mas, também, nas formas de descrição do próprio corpo humano: passou-se da ênfase no corpo-máquina (peculiar aos séculos XVII e XVIII a partir do pensamento de René Descartes, William Harvey, Julien de La Mettrie) para o que está

¹² O Projeto do Humano Visível teve início em 1994 quando um homem de 39 anos, condenado à morte, teve seu corpo inteiramente digitalizado (Santos, 2003).

sendo referido como corpo-informação, ciborgue, forma pós-humana ou pós-biológica, por autores como Francisco Rüdiger (2007, 2008), Homero Alves de Lima (2004, 2009), Laymert Garcia dos Santos (2003), Fátima Cristina Oliveira¹³ (2002), Paula Sibilia (2002), Donna Haraway (2000), Hari Kunzru (2000), Nancy Katherine Hayles (1999), entre tantos outros, que discutem as implicações de um possível esgotamento/transformação na noção de homem gestada no humanismo moderno. Tal mudança de focalização, que estaria se processando desde meados do século XX, como já indiquei, correspondendo a uma lógica na qual qualquer organismo pode ser digitalizado e tomado como o resultado da execução de um *software*. E isso implica algo mais do que considerar que, no mundo pós-industrial, a experiência cotidiana tenha passado a acomodar planos reais e hiper-reais: ou seja, implica considerar que o mundo natural e orgânico seja percebido como a “atualização específica e não-excludente de uma matriz de possibilidades informacionais” (Ferreira¹⁴, 2002, p.2).

Como já referi, as descrições do corpo humano mais destacadas nos últimos séculos foram fortemente pautadas pelas analogias mecânicas, ou seja, pela sua comparação com as máquinas hidráulicas, os relógios compostos por engrenagens e pêndulos, bem como pelos autômatos. Além disso, essas tentativas de explicar o funcionamento dos corpos humanos também estavam vinculadas a subjetividades ocidentais modernas, sendo essas forjadas a partir das metáforas mecânicas. Uma dessas descrições, advindas da obra de René Descartes (2005), no século XVII, destacava serem o corpo e a mente substâncias separadas. Para Descartes, o homem era um misto de duas substâncias diferentes e independentes: uma substância corresponderia à matéria que constitui o corpo, um objeto que funciona de acordo com as leis da mecânica e que, como qualquer outro mecanismo, funciona segundo a disposição dos seus órgãos; e uma outra substância, a alma, de origem divina e que não desapareceria com a morte do corpo.

Aliás, data dessa mesma época, conforme Sibilia (2002), o trabalho dos anatomistas que, deixando de lado os entendimentos do corpo humano como divino, passaram a examinar cada órgão e tecido buscando o funcionamento da complexa máquina do organismo humano, a partir do método da dissecação de cadáveres, assumindo-se, a partir de então, o modelo mecânico para explicar-se o funcionamento do corpo humano. Como ainda destacou a mesma autora (idem), o médico William Harvey usou descrições anatômicas obtidas a partir da dissecação de cadáveres em comparações com as observações feitas em pacientes vivos para buscar compreender fenômenos como a respiração e a circulação sanguínea, o que era

¹³ http://www.compos.org.br/data/biblioteca_787.pdf

¹⁴ http://www.scielo.br/pdf/In/n55_56/a10n5556.pdf

inusitado para a época, mesmo que ele tenha continuado a pautar-se pelas descrições mecânicas. Prosseguindo nessa breve incursão histórica, destaco, a partir de Sérgio Paulo Rouanet (2003), que no século XVIII, Julien de La Mettrie não só continuou a explicar o funcionamento do corpo humano como uma máquina como buscou indicar que o corpo funcionava como um mero autômato governado pelas leis físicas, ao passar a considerar a alma como um efeito do funcionamento da matéria e não como uma substância de origem independente desta.

Como já referi, está em curso uma mudança de foco, iniciada em meados do século XX, que corresponde ao deslocamento da aceitação de uma ordem mecânica para a descrição do mundo como informação. Tal mudança atingiu o corpo humano que mais proximamente (a partir dos anos 1960) passou a ser descrito especialmente pelo código genético. E como salientou Sibilia (2002), não se trata de uma metáfora sutil, pois esta mudança tem “implicações que podem ser tão vastas (ou tão ínfimas), quanto o próprio Homem” (p.74).

O corpo, descrito conforme a noção de informação que já abordei, pode ser compreendido como um computador de carne que executa processamentos de informação que se auto-ajustam em suportes a outros sistemas e ao ambiente. E isso torna possível pensar em construir um corpo melhor, com melhores mecanismos de *feedback* ou com próteses. O ser humano passa a ser tratado como uma forma *ciborgue* e fala-se em um corpo *pós-orgânico*, ou em uma figura *pós-humana*, tanto em produções acadêmicas quanto nas midiáticas, sendo essas representações que indicam a passagem de um corpo-máquina, tal como aquele gestado na modernidade, ao corpo-informação contemporâneo como salientou Lima (2004).

A descrição do corpo como um corpo-informação tem forte inspiração nos autômatos contemporâneos tomados como modelos para seu funcionamento, estando entre eles, conforme Wiener (1970a), os sistemas que abrem portas por meio de fotocélulas, os que disparam armas apontando para o alvo indicado por um radar e os que computam resoluções de complexas equações matemáticas. O princípio básico desses autômatos é que eles não trocam apenas massa e energia com o meio externo, trocando também informações responsáveis por realimentar seu funcionamento. Nessa ótica, o corpo humano é descrito a partir de uma metáfora com a mensagem, o que possibilita pensar que o corpo funciona buscando a ordem como forma de evitar a tendência geral à entropia, levando à desintegração e à morte. O processo entendido a partir dessa metáfora, como explicou Wiener (1970b), é a homeostase, um mecanismo de realimentação. Um exemplo desse processo é a forma pela qual um corpo busca manter a sua temperatura normal, mesmo quando submetido a situações que poderiam levar à sua elevação ou redução.

Considerando que os tecidos do corpo humano se alteram durante a vida, que o alimento ingerido e o ar da respiração tornam-se carne e osso, enquanto tecidos mortos são eliminados, os corpos humanos podem ser entendidos, segundo essa forma de pensar, como “remoinhos num rio de água sempre a correr” (Wiener, 1970b, p. 95), ou seja, como dotados de padrões que perpetuam a si próprios e não como material que subsiste. Além disso, tal mudança no modo de focalização dos corpos leva ao entendimento do corpo como algo que deve ser traduzido em dados e que, conseqüentemente, pode ser armazenado em um arquivo. Desse modo, é possível, também, considerar que a dimensão informacional é o que há em comum entre diferentes organismos, bem como entre o que é vivo e o que não é. Ou seja, nessa perspectiva, assume-se um entendimento do corpo externado em uma metáfora não pautada na matéria que constitui esse mesmo corpo, mas que se apóia na possibilidade de entender-se o organismo como mensagem. Para explicar tal posição, Wiener (1970b) recorreu à já referida noção de homeostase, ou seja, ele invocou a possibilidade que os corpos têm de regular as suas funções vitais, através de um mecanismo que funciona de forma análoga aos mecanismos de realimentação de um autômato.

Como disse Lima (2004), foi a partir desse modo de pensar que “o corpo humano deixa de ter uma arquitetura predominantemente orgânica e mecânica para constituir-se como um ‘sistema de informação’ ” (p.113). O corpo humano, mais do que obedecer às leis da física, passou a ser explicado a partir de princípios da informática, tais como a linguagem de programação e a linguagem numérica dos códigos binários.

Na era moderna, como destacou Ferreira¹⁵ (2002), fazia falta para o exercício do poder a inteireza do corpo e a impermeabilidade dos limites da espécie, mas, na lógica da digitalização da vida, nem a inteireza do corpo nem os limites precisos entre espécies se sustentam. Isso implica, no entendimento desse autor (idem), bem mais do que dizer que informações sobre o corpo humano estão sendo traduzidas para o código binário e armazenadas em arquivos, mas entender o livro da vida como virtual, pela aceitação da existência de uma sintaxe da vida, na qual somos expressões lingüísticas do mundo natural e também autores de um novíssimo mercado editorial. Ou seja, não se trata apenas da possibilidade de ler as palavras já existentes, mas da abertura da possibilidade de criar novas palavras e sintaxes. Daí o entendimento de que, com a digitalização da vida, teríamos a produção de algo novo e não simplesmente a continuidade de uma lógica de reprodução, tal como se fazia na era industrial.

¹⁵ http://www.scielo.br/pdf/In/n55_56/a10n5556.pdf

Em diversos campos tanto científicos, quanto nas artes, no jornalismo e na publicidade, por exemplo, repete-se que o ser humano, particularmente o corpo humano, teria se tornado ou está se tornando obsoleto, como tem mostrado Francisco Rüdiger (2008), David Le Breton (2007) e Paula Sibilia¹⁶ (2002, 2005). Tal pressuposição coloca em pauta, com frequência, a ideia de que a carne dos nossos corpos seria repugnante, nojenta, imperfeita, perecível. Enfim, levanta a questão de que nossos corpos orgânicos não mais responderiam às necessidades do tempo no qual vivemos, justificando-se, dessa forma, a superação daquilo que se entendia como natural. E tal discurso retoma o velho dualismo cartesiano mente/corpo, privilegiando o seu pólo imaterial, ao colocar a essência humana na mente e não no corpo. Porém, desta vez, a imaterialidade posta em evidência é o padrão de informação que constitui o corpo, em detrimento da sua inscrição em um suporte material, que pode, inclusive, ser orgânico. E é nesse contexto que a tecnociência é autorizada a intervir nos organismos, não apenas misturando-os ao que é inorgânico, mas também produzindo organismos modificados.

Assim como a ficção tem especulado sobre um futuro no qual existiriam seres que não cabem nos conceitos já estabelecidos, que definem o que seriam máquinas e humanos, ou quando aborda as possibilidades de fazer-se um *download* da mente humana para um computador, também a ciência tem feito especulações nessa direção.

Dar atenção a esses discursos, que muitas vezes evocam projetos ainda não possíveis tecnicamente, especialmente quando estão inseridos nas obras de ficção, importa porque eles contribuem para naturalizar uma série de compreensões sobre a vida, os corpos humanos e a natureza. A questão aqui não é saber se isso é bom ou ruim, se haverá perda da humanidade ou não, como algumas vezes é cogitado, especialmente porque fazer tal julgamento implica recorrer à aceitação de uma suposta essência para o ser humano, que é contestada pelas teorizações pós-modernas e pós-estruturalistas. Importa, no entanto, problematizar o estabelecimento de “novas” verdades, sempre produzidas de forma histórica e contingente. Os projetos gestados nas tecnociências, assim como as histórias que a ficção tem contado, realizáveis ou não, têm a virtude de indicar tendências relacionadas com a operação de regimes de poder/saber, alguns dos quais podem ser identificados.

Dessa forma, o rumo imprimido aos muitos debates processados em torno do humano/pós-humano/ciborgue/pós-orgânico tem mostrado estarmos vivendo a passagem para uma nova formação histórica, que não corresponde mais plenamente àquela que definia o homem no humanismo moderno.

¹⁶ <http://www.comciencia.br/entrevistas/2005/10/entrevista1.htm>

Uma das abordagens que focalizam tal debate é considerada originária do texto *Por que o futuro não precisa de nós*¹⁷, de Bill Joy¹⁸, publicado no Brasil em 2003, no qual o autor busca explicar como as tecnologias ameaçam superar a condição humana propiciando o surgimento de um ser superior que, por sua vez, surgiria a partir de um tipo de evolução decorrente do desenvolvimento de inteligências artificiais e robôs. A convicção de Ray Kurzweil¹⁹ de que num futuro próximo os homens se tornarão robôs ou irão com esses se fundir é o motivo apontado por Joy (2003) para a escrita desse texto, no qual esse autor manifesta a sua preocupação com um possível fim da espécie humana, que, acredita ele, já se estaria esboçando no horizonte.

No seu texto, Joy (2003) observa que Kurzweil toma emprestados argumentos de um conhecido ludita²⁰, autor de atentados contra criadores de tecnologia, Theodore Kaczynski, para corroborar seu argumento de que haverá uma importante mudança no mundo com a existência de robôs inteligentes. Tal preocupação está relacionada com a “vida” e a capacidade de replicação da vida, que as novas tecnologias estariam prestes a adquirir. Assim, a existência de robôs sensíveis e inteligentes não seria mais, simplesmente, uma “coisa” da ficção científica, mas uma possibilidade que faria o destino da humanidade ser confiado às máquinas ou, examinando-se uma outra hipótese, corresponderia a uma alternativa de manutenção do controle da vida em “mãos humanas” pertencentes a uma elite capaz de controlar todo o restante da população em função da dependência que todos teriam adquirido em relação às máquinas.

Ao elaborar suas considerações, Joy (2003) diz não ser um ludita, que continua acreditando que o desenvolvimento tecnológico propicia avanços importantes, e reitera que não aprova nenhum dos atos violentos de Kaczynski, mas ele também admite que não esperava ter de refletir, em seu exercício profissional, acerca do modo como os projetos que

¹⁷ O texto original de Joy foi denominado *Why the future doesn't need us* e publicado no ano de 2000 na *Wired Magazine*.

¹⁸ Bill Joy é do-fundador, cientista e diretor da Sun Microsystems. Tem importante participação na criação de várias tecnologias importantes, entre elas o Jini e o Java.

¹⁹ Ray Kurzweil é inventor e tecnólogo, criou a primeira máquina de leitura para cegos e escreveu o *best-seller The Age of Spiritual Machines* (Viking, 1999). O texto motivou Joy a fazer as reflexões comentadas neste trabalho. O texto *A Fusão Homem-Máquina: Estamos no rumo da Matrix?*, publicado em 2003 em língua portuguesa é parte do livro referido. O texto de Kurzweil, em língua portuguesa, também foi publicado neste livro.

²⁰ O termo ludita tem origem no nome de Ned Ludd, um operário têxtil inglês que viveu no final do século XVIII no condado de Leicestershire. Uma história a seu respeito relata que ele teria destruído uma máquina de tecer meias da fábrica onde trabalhava após ser repreendido por seu patrão. Este evento o teria transformado em um herói entre aqueles que questionavam a mecanização industrial.
<http://pt.wikipedia.org>

envolvem seres transgênicos, clones e *downloads* da consciência para computadores estarem voltando-se a mudar a direção do que hoje é entendido como vida.

Outra abordagem, também central para esse estudo, mostra que, desde o final do século XX, os limites entre humanos e máquinas estão sendo colocados em xeque os limites entre humanos e máquinas, a partir da figura do ciborgue que, por sua vez, surge para deslocar o ser humano de uma posição privilegiada que o mantinha como algo ontologicamente diferente da tecnologia. Segundo Kunzru (2000a), a operação de traçar um “círculo” colocando o homem dentro e o mundo fora teria ensinado os sujeitos modernos a pensar em si mesmos como seres que existem na parte de dentro das suas cabeças e que só secundariamente entram em contato com o mundo. O ciborgue obrigaria a cruzar esse círculo.

O conceito de ciborgue (palavra criada a partir da expressão *cybernetic organism* – *cyborg*) foi elaborado nos anos 1960 com o objetivo de referir um ser capaz de sobreviver em um ambiente fora da Terra, particularmente para viabilizar projetos de viagens espaciais da NASA, explicou Santos (2003). Além disso, esses seres passaram a ser configurados como aqueles que substituiriam o trabalho da evolução natural, que adaptou o ser humano à vida em diversos ambientes, por uma evolução decorrente de conexões entre homem e máquina. No entanto, tal conceito não inclui as formas intencionais de produção de mutação na espécie. Pode-se dizer, ainda, que esse conceito também serviu para mapear as condições de vida humana no mundo contemporâneo, no qual a hibridação de seres humanos e artefatos tecnológicos já é uma realidade.

Para Donna Haraway (2000), um ciborgue “é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura da realidade social e também uma criatura da ficção” (p.40). Nesta definição, o ciborgue escapa da forma moderna de dividir o mundo ao não se ajustar a binarismos tais como: macho/fêmea, natural/artificial, mente/corpo, civilizado/primitivo, agente/instrumento, ativo/passivo, eu/outro, realidade/aparência. Para essa autora (idem), o ciborgue é uma criatura pós-gênero, que não é originária de alguma narrativa que evoque um estado original e puro, é o filho ilegítimo do militarismo e do capitalismo patriarcal. Haraway (2000) mostra que as fronteiras entre o humano e o animal já foram rompidas há bastante tempo; ou seja, não mais se confere apenas aos seres humanos o privilégio do uso da linguagem, de instrumentos, bem como dotado de um comportamento social que evidencia eventos mentais, tal como a biologia e a teoria da evolução podem mostrar. Mas, mais recentemente, é a fronteira estabelecida entre animal-humano (organismo), de um lado, e máquinas, de outro, que tem sido borrada. Certamente o ciborgue é elemento partícipe desta ruptura, pois, já nas máquinas cibernéticas produzidas ao final do

século XX, pode-se considerar insuficiente a distinção anterior entre o que é natural e o que é artificial. Há ainda uma terceira quebra de fronteiras importante em processamento nos tempos atuais: a distinção entre o físico e o não-físico. A miniaturização e a progressiva invisibilidade das tecnologias, também pautadas na noção de informação, operam, por exemplo, nessa direção.

Um aspecto atinente a essas quebras de fronteira relaciona-se à impossibilidade de recorrer-se a algum elemento da natureza para produzir categorias bem delimitadas que separem de forma inequívoca humanos, animais, vegetais, máquinas. De forma semelhante, o recurso à natureza também é insuficiente para permitir a separação dos sujeitos a partir de categorias étnicas, raciais e de gênero. E é essa inexistência de uma matriz identitária totalmente natural que define a mulher, bem como a consciência do que quer dizer ter um corpo construído historicamente que levou Haraway (2000) a falar em um feminismo-ciborgue. De suas ponderações decorrem algumas das mais importantes implicações políticas desse conceito que contem a idéia de hibridação dos corpos humanos com os artefatos tecnológicos e que também pode ser visto como uma estratégia de resistência a formas de dominação nele implicadas. Por sua vez, o conceito pressupõe rupturas com formas de dominação próprias ao capitalismo moderno das sociedades industriais, configuradas a partir da chamada lógica pós-industrial. Ao conduzir essa análise, Haraway (2000) mostrou que o que está em jogo nas práticas a que aludiu é o fim do homem do humanismo moderno.

Com uma argumentação que se aproxima da análise de Haraway acerca da nova formação histórica posta em evidência pela figura do ciborgue, Nancy Katherine Hayles (1999) aborda o modo como estamos nos tornando pós-humanos. Para esclarecer essa noção, a autora se pauta no padrão informacional e não na inteireza do corpo orgânico, considerando ser o substrato biológico apenas uma das formas possíveis do humano. Então o corpo humano seria análogo a uma prótese que aprendemos a usar, sendo que nada impediria tal prótese de ser orgânica, posto que não haveria nem diferenças essenciais, nem demarcações absolutas entre a existência corporal e a simulação por computador.

A virada cibernética corresponderia ao ponto de partida, segundo Hayles (1999), para que a descrição dos seres humanos como processadores de informação tenha se tornado a tônica que permite apagar as fronteiras entre os humanos e as máquinas. A mudança de entendimento de humano para pós-humano permite, também, em seu ponto de vista, que sejam feitos questionamentos progressivos acerca do sujeito liberal, que compreendia uma noção de homem que não prescindia do corpo orgânico e que tomava a si como medida de todas as coisas. Com o humano transfigurado em pós-humano, as máquinas podem fornecer

modelos para a compreensão dos seres humanos. Nessa forma de pensar o corpo humano, este deixa de ser a máquina mais perfeita que existe e deixa de servir de modelo para os demais, é a máquina que passa a se constituir em modelo para o corpo.

Segundo essa perspectiva, a tendência de criação de uma nova espécie passa a ser uma possibilidade concreta, que não é vista como um perigo, mas como decorrente do curso da evolução (talvez não mais qualificável como natural). O problema central examinado por essa autora não é, então, saber se vamos nos tornar ou não pós-humanos, mas saber que tipo de pós-humanos estaríamos nos tornando.

Refiro, a seguir, mais um debate acadêmico que aponta estarmos diante de uma nova formação histórica e ele está apresentado no texto *Sobre a morte do homem e o além-do-homem*, de Gilles Deleuze (2005). Nesse texto, o autor, argumentando na esteira de Foucault, aponta a existência de três formações históricas diferentes delineadas quando o homem entra em relação com forças de fora, indicando como essa relação não se dá sempre da mesma forma. Assim, a forma-Homem, ou o que conhecemos por Homem do humanismo moderno, corresponderia a apenas uma delas.

A primeira formação, de acordo com Deleuze (2005), é a clássica dos séculos XVII e XVIII, na qual a forma-Deus é característica. Esse é o mundo da representação infinita, época cujo pensamento se caracteriza por sua forma de entender o infinito, as ciências são gerais e o geral indica uma ordem de infinitude. A segunda formação data do século XIX e corresponde à forma-Homem. Essa formação resulta da relação de forças no homem com novas forças de fora, que são forças de finitude: a vida, o trabalho e a linguagem. A forma-Homem é relacionada à cientificidade moderna e a consciência da finitude, sendo, tal como as demais, precária, em função de depender das relações de força e das mutações dessas. Já a terceira formação histórica, que estaria surgindo, corresponderia à forma Além-do-Homem. Deleuze (2005) aponta que os desenvolvimentos da informática e da biologia entram nas relações de força propiciando essa formação e que, portanto, as “forças no homem entram em relação com as forças de fora, as do silício, que se vinga do carbono, as dos componentes genéticos, que se vingam do organismo, as dos agramaticais que se vingam do significante” (p.141). No entanto, isso não significa o desaparecimento dos seres humanos existentes, mas uma mudança de conceito.

Pode-se dizer que os debates em torno do surgimento de uma formação histórica posterior à do homem do humanismo moderno indicam que o que está “obsoleto” é, conforme

Sibilia²¹ (2005, p.1) “um certo tipo de homem, uma certa definição do que é ser humano”. Assim, os corpos e subjetividades que serviam ao capitalismo industrial do século XIX, até mais ou menos a metade do século XX, não estariam mais em voga. E, ainda, não seriam os sujeitos disciplinados, corpos dóceis e úteis, que seriam requeridos na contemporaneidade, mas “sujeitos ávidos, ansiosos, criativos e flexíveis” (idem, p.2), igualmente dóceis e úteis, os que respondem a interesses históricos diferentes dos gestados na modernidade.

²¹ <http://www.comciencia.br/entrevistas/2005/10/entrevista1.htm>

3. OS ESTUDOS CULTURAIS E A PEDAGOGIA DO CINEMA

3.1 O CONCEITO DE CULTURA NOS ESTUDOS CULTURAIS

Valendo-me de estudos já realizados na perspectiva dos Estudos Culturais, tais como os de Eli Fabris (2005), Ruth Sabat (2003) e Eunice Kindel (2003), que abordo mais detalhadamente na seção que segue a esta, considerarei que o cinema atua como uma pedagogia cultural. Ou seja, argumento que o cinema, ao lado de outras instâncias culturais, coloca em circulação discursos e representações, que atuam na construção de identidades relacionadas à classe, raça, etnia, nacionalidade, sexualidade. Além disso, na pedagogia do cinema se estaria definindo o que é bom ou mau, o que é certo ou errado, bem como o que é lícito desejar e o que se deve refutar. Enfim, ao contar e recontar histórias, o cinema estaria atuando na produção/fabricação ou mesmo na manutenção de muitos significados culturais, bem como de determinadas posições identitárias.

Neste estudo, minha intenção é especialmente indicar que os filmes de ficção científica, de longa metragem, selecionados para análise (e estes têm ampla circulação no mundo ocidental contemporâneo) colocam em destaque tecnologias virtuais e digitais e os seus usos e, dessa forma, neles se vão delineando (e ao mesmo tempo ensinando aos espectadores) modos de viver nessas sociedades tecnológicas. Destacam-se, então, nesses filmes, alguns modos de estruturação e organização de sociedades altamente tecnológicas, nas quais há predomínio da vida urbana, bem como comportamentos, sentimentos, aspirações configurados como próprios aos sujeitos que nelas vivem, que incluem associações com as tecnologias mais novas (especialmente a informática).

É especialmente minha intenção indicar como, nesses filmes, são apresentadas e representadas situações que criam e antecipam hábitos, atitudes, sentimentos para homens e mulheres, neles configurados como peculiares a uma civilização cibernética, a *Ciberia*, organizando-se as análises conduzidas no estudo em torno das configurações que delineiam as tecnologias como formas de viver nessa sociedade, bem como das possibilidades de essas tecnologias alterarem profundamente as relações sociais e culturais, os sujeitos e o próprio mundo configurado como natural.

Início esta seção fazendo uma breve revisão de alguns conceitos importantes para o desenvolvimento do estudo aqui proposto, estando entre esses o conceito de cultura, central para os Estudos Culturais e para a argumentação que apresento nesta Tese.

Um dos deslocamentos importantes procedidos nesse conceito pelos Estudos Culturais envolveu a recusa da valorização do binarismo entre alta e baixa cultura. Tal distinção levava tradicionalmente a considerar-se como cultura apenas as produções das elites, tais como a literatura, a música, a pintura, entre outras, e a classificar-se a produção cultural das classes populares como inferior a essas. Ou seja, apenas a chamada alta cultura era vista como cultura.

Conforme Maria Elisa Cevasco (2003), a acepção de cultura da qual os/as praticantes dos Estudos Culturais buscaram se afastar vem do período romântico²², especialmente inglês e alemão, quando a palavra cultura passou a ser usada em sentido oposto à palavra civilização. Assim, a palavra cultura passou a ser usada para referir a cultura das nações, bem como as artes, as faculdades mentais, o folclore e os valores humanos, enquanto a palavra civilização passou a ser usada para referir, por exemplo, máquinas e produtos industrializados surgidos a partir da Revolução Industrial.

Destaco, então, os primeiros praticantes de Estudos Culturais, nos anos 1950, Richard Hoggart, Raymond Williams e Edward Thompson, que dirigiram seus esforços para configurar uma visão menos elitista de cultura. Dessa forma, como destacou Cevasco (2003), esses/as praticantes de Estudos Culturais assumiram uma posição mais democrática frente à cultura para contribuir com a mudança social, o que não se configurava possível nas posições assumidas nas disciplinas até então existentes, as quais também não conseguiam dar conta das novas complexidades da vida cultural instauradas, especialmente, a partir do término da 2ª Guerra Mundial.

Tais autores passaram a argumentar que a cultura seria de todos, não cabendo a uma classe social ou a um grupo especial de pessoas a tarefa de criar significados e valores mais nobres e mais elevados. Suas posições aproximaram-se, então, da antropologia, na qual a cultura já era vista como um modo de vida que inclui práticas cotidianas, significados e valores da vida comum. Além disso, eles passaram a atentar para uma dimensão material da cultura que envolve, por exemplo, desde objetos de uso comum até as vestimentas.

É importante indicar que tal entendimento de cultura ampliou consideravelmente os significados abrangidos pelo conceito, mesmo que os EC não desprezem “as grandes obras”

²² Trata-se do Romantismo, movimento artístico e filosófico surgido no final do século XVIII na Europa e que teve continuidade no século XIX.

do pensamento e da ação humanas e que eles apontem para o quanto tais obras ainda permanecem retidas nas mãos de poucos/as. Além disso, passou-se também a indicar as muitas lutas processadas para promover a apropriação dessas formas culturais a uma maior diversidade de grupos sociais, a partir da possibilidade de ampliação do acesso a tais meios de produção cultural.

Estava então embutida, nesses primeiros trabalhos dos Estudos Culturais, como também destacou Cevalco (2003), a preocupação de ir contra as classificações mais usuais que envolvem as designações “cultura popular” ou “cultura de massa”, que também reforçavam a idéia da existência de uma alta cultura, oposta às chamadas culturas populares ou de massa. Cevalco (idem) considerou, ainda, equivocado identificar-se a cultura popular (a que é colocada em circulação em jornais, revistas, cinema, entre outros) com a cultura da classe trabalhadora, pois grande parte das produções dos meios de comunicação seria financiada e operacionalizada por aqueles que detêm os modos de produção capitalista; além disso, tal identificação sugere uma neutralidade que tenderia a apagar as contradições e divergências existentes nos que integram essa cultura de “massa”.

Ao considerar a centralidade que se passou a atribuir à cultura, Stuart Hall (1997a) destacou que não é que anteriormente não se considerasse a cultura importante para a condução de análises em diferentes áreas do conhecimento. Colocar a cultura no centro tem servido, conforme o mesmo autor (idem), para mostrar como as importantes mudanças culturais globais em desenvolvimento têm causado impactos sobre os modos de viver, sobre o sentido que as pessoas dão à vida, sobre suas aspirações, bem como sobre o modo como constituem suas identidades e, ainda, sobre as próprias manifestações culturais processadas em âmbitos locais.

Pode-se dizer que muitas dessas mudanças associam-se ao intenso desenvolvimento das tecnologias da comunicação digital e da informática, que têm possibilitado trocas culturais rápidas e freqüentes. É preciso ressaltar, no entanto, a partir do mesmo autor (ibid), que tais mudanças não são uniformes, nem facilmente previsíveis: elas se dão de forma mais intensa e mais rápida em alguns lugares do que em outros e a elas se opõem formas diversas de resistência, não sendo possível compreendê-las como uma tendência simples à homogeneização cultural mundial. Colocar a cultura no centro implica, então, segundo Hall (1997a), muito mais do que vê-la como uma variável dependente da vida social; implica atribuir-lhe um peso explicativo bem maior do que até então as ciências humanas e sociais faziam. Implica, ainda, atribuir-lhe uma dimensão constitutiva maior do que apenas colocá-la ao lado dos processos econômicos, das instituições sociais e da produção de bens, riquezas e

serviços, ou seja, colocar a cultura no centro implica assumir a mudança paradigmática conhecida como “virada cultural”, a partir da qual se passou a atribuir à cultura um papel construtivo e constitutivo, que levou a destacar-se que o econômico, o social e o científico também são produzidos culturalmente.

A “virada cultural” associa-se a uma outra virada – a virada lingüística - que diz respeito à forma de compreender os efeitos da linguagem. Essa “virada” destaca, tal como explicou Hall (1997a, 1997b), que os objetos são produções da linguagem; ou seja, esses não possuem uma existência objetiva, recebendo configurações bastante peculiares a partir das descrições que fazemos deles. É nesse sentido que se passou a declarar que a linguagem constitui os fatos e não apenas os relata ou comunica. Isso não quer dizer que se negue a existência material das coisas, e sim, que essas ganham significados discursivamente. Ao assumirem posições decorrentes dessa “virada”, os praticantes de Estudos Culturais assumiram, também, a compreensão de que os significados são produzidos/construídos nos discursos postos em circulação nas práticas culturais e não simplesmente “achados” nos objetos, como se estivessem a eles colados, e que esses decorrem do processamento de jogos de linguagem e de ações de classificação operados nas muitas linguagens em ação na cultura. Assim, então, ao assumirem a “virada lingüística”, os praticantes de Estudos Culturais passaram a trabalhar com a discursividade e a textualidade ,afastando-se, ao mesmo tempo, de teorizações marxistas mais radicais.

O excerto abaixo sintetiza o pensamento de Hall (2003) acerca dessa questão, ao destacar a

“... importância crucial da linguagem e da metáfora lingüística para *qualquer* estudo da cultura; a expansão da noção de texto e textualidade, quer como fonte de significado, quer como aquilo que escapa e adia o significado; o reconhecimento da heterogeneidade e da multiplicidade dos significados, do esforço envolvido no encerramento arbitrário da semiose infinita para além do significado; o reconhecimento da textualidade e do poder cultural, da própria representação, como local de poder e regulamentação; do simbólico como fonte de identidade” (p.211).

Cabe destacar, como fizeram Marisa Costa, Rosa Silveira e Luis Henrique Sommer (2003), que foi a aproximação com a textualidade que possibilitou as articulações entre os Estudos Culturais e as teorizações pós-modernas e pós-estruturalistas, sendo esse o direcionamento que assumi nesta Tese. E é sob a inspiração dessas teorizações que analisei filmes de longa metragem tratando-os, como já indiquei ao introduzir este capítulo, como uma pedagogia cultural, expressão sobre a qual me detenho um pouco mais na seção seguinte.

Cabe ainda salientar, a partir de Peters (2000), que a virada lingüística representou uma vigorosa crítica tanto ao modelo de sujeito humanista, que admitia a existência de um indivíduo autônomo, livre e criativo, quanto ao modelo de texto que vinculava o seu significado às intenções conscientes de seu autor.

3.2 O CINEMA COMO PEDAGOGIA

Sob a ótica dos Estudos Culturais, todo o conhecimento, na medida em que constitui um sistema de significação, é cultural e vinculado a relações de poder (Silva, 1999b). É nessa perspectiva que esses Estudos têm analisado a produção de significados em museus, filmes, livros de ficção, jornais, revistas, brinquedos infantis, *shopping centers*, músicas, praças, programas de TV, bem como no turismo, na publicidade, entre outros. Têm-se então desenvolvido análises relativas a diversas instâncias culturais, enfocando-se seu envolvimento nos processos que atuam na produção de identidade para os sujeitos contemporâneos, a partir de elementos próprios a essas instâncias, que incorporam as dinâmicas comerciais que se voltam, principalmente, a formar sujeitos consumidores aptos a viver em um mundo pós-moderno e altamente tecnológico, como vêm mostrando Douglas Kellner (1995, 2001, 2010²³), Henry Giroux (1995a, 1995b), Henry Giroux e Peter McLaren (1995), Shirley Steinberg (1997).

Esses Estudos têm buscado promover uma ampliação do debate sobre a pedagogia e sobre o que se entende por processo educativo, tomando como educativo tanto o que se dá nas escolas quanto o que se dá em outras instâncias culturais, tais como as citadas acima, referindo-se a esses processos educativos como formas de Pedagogias Culturais. Assim, os EC têm colocado em posição de equivalência os conhecimentos acadêmicos e escolares com os conhecimentos da vida cotidiana e os conhecimentos veiculados pela mídia.

Quero registrar que o cinema, instância cultural a que dou destaque nesta Tese, assim como outros locais onde se produzem significados, ao contar-nos histórias, como argumentaram Eli Fabris (2008), Guacira Louro (2007), Rosália Duarte (2002) e Marisa Costa (2002b), atua na produção de saberes, de identidades, de crenças e de formas de compreensão

²³ http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/2010_kellner_frymeRL_Chap5.pdf

do mundo. E é dessa forma que o cinema interessa ao campo educacional e que se pode dizer que ele atua como uma pedagogia cultural.

Então, o caráter pedagógico do cinema, e das demais instâncias culturais, não aponta para a existência de um currículo semelhante ao produzido e posto em prática em uma escola, como destacou Silva (1999b). Isso quer dizer que, embora tais produções culturais não se valham de um currículo planejado com o objetivo primeiro de ensinar um corpo de conhecimentos, tal como um currículo escolar faria, elas ensinam muitas coisas para as suas audiências.

Em muitas análises culturais que abordam noticiários de TV, filmes, histórias em quadrinhos, músicas ou publicidade em revistas, são discutidas aprendizagens e configurações de sociedade e de sujeito que se processariam a partir desses artefatos culturais.

Em outro momento de minha vida acadêmica, realizei um estudo que se constitui na dissertação intitulada “*Virtualização e Digitalização: representações de tecnologias na ‘pedagogia’ da publicidade*”, na qual atentei para as representações culturais de tecnologias presentes nas peças publicitárias que circularam nas revistas de notícias brasileiras tais como *VEJA* e *ISTOÉ*, entre os anos de 1999 e 2001. O trabalho foi desenvolvido valendo-se de peças publicitárias que anunciavam artefatos tecnológicos ou que indicavam a importância de algumas tecnologias para a venda de serviços. Busquei, então, naquele estudo, indicar como tais representações atuaram na construção de significados sobre as virtualizações atuais, como a do texto, a do corpo e a da economia. Procurei, também, marcar a diversidade de significados atrelados ao termo tecnologia, passando a referi-lo no plural, bem como a marcar outros termos que usualmente são articulados às tecnologias, tais como a técnica, a magia, a arte e a ciência (Bicca, 2001).

As pedagogias culturais são, portanto, formas de pedagogia diferentes das que tratam de conjuntos de estratégias e habilidades a serem empregadas para ensinar conteúdos pré-especificados, tornando-a sinônimo de ensino, conforme salientou Giroux (1995a). Aliás, esse autor (idem) analisou os filmes *Bom Dia, Vietnã*²⁴ (1987) e *Uma Linda Mulher*²⁵ (1990), tomando-os como textos culturais exemplares para demonstrar como o cinema funciona como uma forma de pedagogia, na qual o discurso do patriarcado, da classe e do sexismo operam de forma articulada a representações de inocência que passam a configurar visões sobre a nação estadunidense, o consumo e sobre formas dominantes de instituição familiar almeçadas para a sociedade americana. Em outro estudo, Giroux (1995b) analisou filmes de animação da

²⁴ Dirigido por Barry Levinson.

²⁵ Dirigido por Garry Marshall.

Disney, tais como Aladdin²⁶ (1992), A Pequena Sereia²⁷ (1992), Rei Leão²⁸ (1994) e A Bela e a Fera²⁹ (1987) que, sob o manto da inocência, ensinariam às crianças norte-americanas, assim como às de muitos outros países, que ser feliz consiste em levar uma vida de classe média, direcionada para um futuro adulto, no qual homens e mulheres possuem papéis pré-estabelecidos e as pessoas brancas representam o ápice do mundo civilizado.

Assim, como enfatizou Kellner (2001), o cinema e outras pedagogias culturais atuam na direção de ensinar como devemos nos comportar, bem como o que pensar, sentir, acreditar, temer, desejar, gostar, aceitar ou rechaçar.

Em seus estudos, Kellner (idem) analisou, por exemplo, a política e a ideologia da filmografia de Hollywood na era Reagan para mostrar como os discursos conservadores da época repercutiram nas representações de classe, raça, gênero e juventude valorizados nessas produções culturais, abordando, ainda, a forma como a ficção científica pode mapear o presente a partir do futuro em textos vinculados à ficção *cyberpunk*.

Vali-me desses estudos para mais consistentemente indagar como os filmes de ficção científica se constituem em importantes materiais que atuam na constituição de identidades culturais que permitam aos sujeitos viver em um mundo altamente permeado pelas tecnologias digitais e virtuais, aprendendo, ao mesmo tempo, a serem sujeitos consumidores. Como já indiquei anteriormente, argumento que, nesses filmes, ao serem apresentadas sociedades do futuro, estar-se-ia ensinando formas mais corretas, valorizadas e produtivas de nelas viver, indicando, também, que recursos se tornarão importantes, quais serão brevemente descartados como lixo, pois nessas sociedades o consumo continua imperando.

Indicando a importância que as Pedagogias Culturais alcançaram no mundo contemporâneo, particularmente desde as últimas décadas do século XX, Kellner, (2001), Giroux (1995b) e Steinberg (1997) defenderam a necessidade de se aprender a ler criticamente a mídia, a fim de que se torne possível resistir às mensagens nela incrustadas e que atuam na ativa produção de nossas identidades. Como já indiquei, essas produções culturais adquirem tanta importância por nos proporcionarem prazer, por nos fazerem rir, chorar, gritar de alegria, ou de medo; elas agem como uma forma de pedagogia que se associa ao entretenimento para aqueles quem se dispõem a se identificarem com determinados modos de pensar e compreender o mundo, bem como para quem valoriza uma cultura do consumo pautada nos interesses das grandes corporações comerciais. Os já referidos autores

²⁶ Dirigido por Ron Clements e John Musker.

²⁷ Dirigido por Ron Clements e John Musker.

²⁸ Dirigido por Roger Allers e Rob Minkoff.

²⁹ Dirigido por Gary Trousdale e Kirk Wise.

consideraram, então, que a capacitação das audiências tornaria possível aumentar a sua autonomia frente aos textos midiáticos, ajudando-nos a elucidar os possíveis efeitos e usos desses textos nas sociedades nas quais se inserem as suas audiências. Por isso, a sua insistência em que se promovam leituras críticas dos textos culturais e que se mostre que a noção de alfabetismo não deve ser restrita à capacidade de leitura dos textos escritos em livros considerados como grandes obras literárias.

Dando continuidade aos argumentos trazidos pelos autores citados, lembro que, em vários pontos deste trabalho, refiro-me às audiências do cinema, entendendo-as como os públicos que assistem aos filmes, para escapar de algumas formas de classificá-las ora como sujeitos livres e capazes de optar pela assistência ou não a um determinado filme, ora como oprimidos e teleguiados pela propaganda, que criaria a necessidade de enquadrarem sua opção aos filmes mais divulgados, por exemplo. Kellner (2001), tal como Giroux (1995a,1995b) indicou que o prazer que se extrai de um filme ou de outra produção cultural não é em si nem natural nem inocente. Os autores registraram que o prazer é aprendido e vinculado a poder e a conhecimento. Aprendemos socialmente *o que apreciar e o que evitar, a rir ou aplaudir*, na medida em que alguns prazeres são sancionados e outros repudiados; por isso, o prazer que sentimos ao assistir um filme é um dos aspectos a serem problematizados e examinados. Como argumentou o mesmo autor (idem), o prazer que assistir um determinado filme nos proporciona, bem como a resistência que se pode ter a ele, não devem ser valorizados em si como elementos progressistas da apropriação das análises de textos culturais. Para esses autores, seria necessário descrever as condições específicas que dão origem à resistência e ao prazer, bem como os seus jogos e efeitos.

É importante marcar, ainda, que os meios de comunicação não estão sendo entendidos neste estudo como simples repetidores dos significados que já circulam em nossa sociedade e tampouco como inéditos criadores do que veiculam. Segundo uma abordagem revisionista dos meios de comunicação, tal como a defendida por James Curran (1998a, 1998b), não é possível conferir às audiências nem o lugar de subjugadas, nem o de absolutamente livres das influências da mídia em seus julgamentos. Na perspectiva revisionista (Curran, 1998a, 1998b), as audiências são entendidas como ativas e seletivas em relação aos meios de comunicação, não sendo, pois, controladas e manipuladas completamente por eles, nem reguladoras absolutas desses meios através de seu poder de consumo. O autor (idem) inclui, ao argumentar sobre a complexidade da relação entre os meios de comunicação e suas audiências, a compreensão de que é incorreto considerar tais meios como uma categoria coesa em função da diversidade que apresentam, pois nem sempre os veículos de comunicação estão

de acordo entre si relativamente às questões que abordam. Além disso, os efeitos que tais meios operam não são idênticos para todos os indivíduos. Tampouco os diversos grupos culturais possuem as mesmas condições de acesso a eles. Assim, para os revisionistas, como Curran (1998a, 1998b), o entendimento de que os textos midiáticos são ambíguos está relacionado à autonomia relativa atribuída às audiências, o que permite discutir a complexidade e a ambigüidade das possibilidades de leituras empreendidas em tais textos.

O conceito de modo de endereçamento, oriundo dos estudos de cinema, também indica a inadequação de se posicionar as audiências ou como livres ou como aprisionadas pelos artefatos culturais. O endereçamento situa-se em um espaço que se estabelece quando se considera o que um filme pensa que o/a espectador/a é e o que o próprio/a espectador/a pensa que é. Para Elizabeth Ellsworth (2001), os públicos que assistem a um filme também não são simplesmente “posicionados” por um determinado modo de endereçamento.

Para que um filme tenha qualquer sentido, ou para que seja possível simplesmente desfrutá-lo, os públicos recebem estímulos e recompensas que os levam a assumir determinadas posições relativas ao gênero, ao status social, à raça, à nacionalidade, só para citar alguns. A pergunta “quem este filme pensa que você é?”, enunciada por Ellsworth (2001, p.11), parece condensar a relação entre um filme e a experiência do espectador. Segundo a autora (idem), a ênfase do conceito recaía, inicialmente, sobre a referência a algo que estaria *no* texto do filme, agindo de alguma forma sobre expectadores reais ou imaginados. Porém, os teóricos do cinema mudaram a ênfase do conceito de algo que estaria *no* texto do filme para algo que funcionaria como um evento que ocorre em algum lugar *entre* o texto do filme e o/a espectador/a.

Dessa forma, pode-se compreender como são tomadas algumas decisões sobre a produção de filmes. Decisões que, segundo a autora (idem), partem de pressupostos a respeito de *quem é* o público daquele filme, questões que implicam pensar, por exemplo, *sobre o que* o público espera ver, *quais* filmes estão dispostos a pagar para ver, *o que* os faz rir ou chorar, *o que* lhes desperta medo, *quem* eles pensam ser, *o que* acham que os outros pensam deles e *como se* posicionam frente a diversas situações de ordem social e cultural. O argumento no qual o conceito de modo de endereçamento se baseia é o de que o/a espectador/a deve entrar em relação particular com a história e com o sistema de imagens do filme, disse a autora (ibidem). Ou seja, o/a espectador/a deve ocupar o lugar para o qual o filme foi produzido, tornando-se parte das relações que compõem o sistema de olhares e desejos, expectativas, tramas narrativas e gratificações que compõem a assistência daquele filme. Porém, há sempre uma distância entre o que o filme pensa que o/a espectador/a é e o que o/a espectador/a pensa

que é. Há sempre um “erro de alvo” e é justamente aí que o conceito de modo de endereçamento ganha importância; é nesse aspecto que fica claro que o modo de endereçamento de um filme nunca é único ou unificado, mas sim múltiplo. É exatamente isso que permite, por exemplo, que vários/as espectadores/as assumam posições em relação a um filme ou que um mesmo/a espectador/a possa mudar de posição eventualmente.

Esses entendimentos sobre as audiências merecem ser considerados ao se empreenderem análises fílmicas, na medida em que nos alertam para a importância de, ao procederem-se as análises, buscar-se operar com ambigüidades, complexidades, bem como atribuir-se às audiências uma autonomia relativa, no que se refere às suas possibilidades de escolha ou independência.

Além dos trabalhos já referidos, vários estudos inspirados nos Estudos Culturais têm trabalhado com o cinema como objeto de estudo, enfatizando o caráter pedagógico dessas produções culturais. Vou referir apenas alguns desses estudos realizados no Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRGS, tais como as teses de Eunice Kindel (2003), Elí Fabris (2005), Ruth Sabat (2003) e Fabiana Marcello, conduzidas a partir da articulação entre os Estudos Culturais, o campo da Educação e as teorizações pós-modernas e pós-estruturalistas, que indiquei ao iniciar este capítulo.

Kindel (2003), em sua Tese intitulada *A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...*, abordou as representações de gênero, sexualidade, raça, etnia, nação, classe social e natureza produzidas em desenhos animados lançados na década de 1990 pelos estúdios Disney e Dreamworks. A autora (idem) argumentou que os desenhos animados têm-se constituído em espaços educativos que ensinam de forma prazerosa a como ser homem e mulher, bem como colocam em destaque posições sobre raça, etnia e natureza, promovendo e colocando em circulação, mas também atuando na direção de fixar determinadas identidades e padrões culturais.

Fabris (2005), na Tese intitulada *Em cartaz o cinema brasileiro produzindo sentidos sobre escola e trabalho docente*, analisou como o cinema brasileiro representa a escola e o trabalho docente em dezessete filmes selecionados para o estudo. As representações analisadas pela autora (idem) consideraram um processo que é recorrente na história da formação docente: a feminização do magistério. Além do modo como o cinema brasileiro representa o trabalho docente e a escola de forma associada aos sentidos hegemônicos gestados pela tradição moderna de educação.

Sabat (2003) articulou os Estudos Culturais, na sua vertente pós-estruturalista, às formulações dos Estudos Feministas e da Teoria *Queer*. A autora (idem), na Tese intitulada

Filmes Infantis e a Produção Performativa da Heterossexualidade, abordou os mecanismos postos em ação em filmes de animação da Disney, detendo-se nos enunciados performativos repetidos em alguns filmes infantis. Sua tese é a de que estes atuam na produção de identidades de gênero e sexuais sempre assumindo a heterossexualidade como norma.

Marcello (2008) aborda, como tema central de sua Tese intitulada *A Criança e a Imagem no Olhar sem Corpo do Cinema*, a imagem da criança no cinema não para refletir sobre a crianças, mas para verificar as formas pelas quais ela age sobre nós a partir das imagens cinematográficas. Para desenvolver seu trabalho a autora se valeu de dois conjuntos de materiais: o primeiro reuniu obras do que se entende por “cinema de autor” e o segundo foi extraído de um levantamento mais amplo empreendido pela pesquisadora.

Esses trabalhos evidenciam a produtividade das problematizações gestadas a partir dos Estudos Culturais articulados ao campo educativo, trabalhando com as implicações das representações culturais que circulam através do cinema para mostrar como essa instância cultural tem contribuído para instituir modos de perceber o mundo, mudando nossos modos de viver, os sentidos que damos à vida, instituindo, assim, tanto o que se pode chamar de cultura global como cultura local. Outros estudos relatados por Ella Shohat e Robert Stam (2006), tais como os de Jeffrey Richards (1973), Pierre Boulanger (1975), Ariel Dorfman e Armand Mattelart (1977), Abdelghani Megherbi (1982), Jullianne Burton (1990), entre muitos outros, adentram em outras questões pertinentes – a questão das relações colonizadores/colonizados, discriminação racial, a expansão das fronteiras imperiais, focalizando a representação estereotipada de grupos oprimidos como homogêneos, a retomada do discurso colonialista em produções posteriores ao período colonial, por exemplo, mas esses mobilizam de forma bastante intensa, nas análises conduzidas, aportes dos estudos de cinema.

3.3 TEORIAS DE CINEMA, ESTUDOS CULTURAIS E ALGUMAS TENDÊNCIAS DAS PESQUISAS SOBRE CINEMA E EDUCAÇÃO NO BRASIL

Nesta seção apresento algumas aproximações e afastamentos entre as teorias de cinema e os Estudos Culturais. Paralelamente a este trabalho, foi importante, também,

incursionar pelas pesquisas realizadas no Brasil que conectam os campos do cinema e da educação. Essas aproximações entre teorias de cinema, o campo dos Estudos Culturais e as pesquisas em Educação auxiliaram-me a delinear os contornos da investigação a qual me propus.

Portanto, é importante iniciar esta seção indicando como, especialmente na segunda metade do século XX, as teorias do cinema passaram a incorporar posições dos feminismos, dos Estudos Culturais, do multiculturalismo, da teoria *Queer*, do pós-colonialismo, do pós-estruturalismo e do pós-modernismo, como salientou Robert Stam (2003). Como o mesmo autor (ibid) indicou, em decorrência dos muitos questionamentos que essas teorizações têm levantado, a teoria do cinema é hoje “um pouco menos majestosa, um pouco mais pragmática, um pouco menos etnocêntrica, masculina e heterossexista, e um pouco menos inclinada aos sistemas abrangentes, recorrendo a uma pluralidade de paradigmas teóricos” (Stam, 2003, p.361-362). Dou destaque a essas considerações, mesmo que este estudo não tenha sido gestado nas teorias de cinema, pela importância da associação que se pode estabelecer entre estas e os Estudos Culturais. Ocupo-me, então, a seguir, em indicar algumas aproximações positivas entre os Estudos Culturais e as teorizações que têm influenciado os estudos de cinema, bem como diferenciações existentes entre esses campos.

Um afastamento importante ocorreu entre os Estudos Culturais e a chamada *semiótica do cinema*, e seus desdobramentos na *screen theory*. Nessa vertente, segundo Stam (2003), os códigos especificamente cinematográficos (o som, a iluminação, o movimentos) concentravam a preocupação dos analistas, enquanto nas análises inseridas nas perspectivas mais culturalistas a ênfase voltou-se à indicação do contexto histórico e social mais amplo. Também distantes dos Estudos Culturais são as análises sobre cinema conduzidas por Theodor Adorno cujos ensaios foram, como salientou Peter Osborne (2002), bastante críticos frente às possibilidades emancipatórias do cinema. Adorno e outros teóricos da Escola de Frankfurt, entre esses Max Horkheimer, Herbert Marcuse e Siegfried Kracauer, produziram estudos críticos e contestatórios acerca da chamada comunicação de massa, cunhando inclusive o termo “indústria cultural” para referir-se aos dispositivos industriais que produziam e mediavam este tipo de cultura popular. Como comentou Simon Frith (2002), tal expressão implicava assumir que a crítica marxista à produção de mercadorias deveria ser aplicada à produção de bens simbólicos para indicar que “valores de uso” estético, ideológico ligados ao entretenimento funcionariam como qualquer outra indústria capitalista, produzindo, através de seus produtos, manipulação de sujeitos e grupos sociais.

Mas os Estudos Culturais aproximam-se das teorias de cinema quanto à consideração das posições assumidas em alguns movimentos feministas. Como destacou Stam (2003), esses movimentos desencadearam importantes debates relativamente às representações de mulheres nos filmes na direção de deslocar a focalização da identidade sexual biológica das mulheres, vista como amarrada à natureza feminina, para discussões processadas em torno do gênero, pensado como um construto cultural e histórico. Assim, como o mesmo autor (ibid) salientou, após 1968, as teorias de cinema afastam-se da análise de questões relacionadas à classe e à ideologia, passando a tratar de questões ligadas à raça, gênero e sexualidade, dando destaque a temas como, por exemplo, estupro, violência doméstica, educação infantil, direito à prática do aborto.

Outra aproximação entre EC e os estudos desenvolvidos nas teorias do cinema se dá relativamente às discussões pós-colonialistas. Muitas análises fílmicas recentes mostram como o cinema tem contado histórias sobre o colonialismo na perspectiva do colonizador, divulgando, desse modo, o discurso dominante sobre o imperialismo.

De acordo com as análises de Shohat e Stam (2006), os primórdios do cinema coincidiram com o apogeu do projeto imperialista, época na qual a Europa controlava vários territórios estrangeiros e dominava diversos povos. Assim, o cinema adequou-se perfeitamente ao papel de transmissor de narrativas, a partir da perspectiva das nações e impérios que controlavam esta nova tecnologia. Em tais narrativas fílmicas, os europeus foram, muitas vezes, encorajados a se identificarem não só com as aspirações das nações européias em que viviam, mas, também, com o projeto imperialista, ao serem convocados por uma solidariedade racial oferecida às raças e grupos diversos sob a forma de uma “proteção”, que subestimava as especificidades nacionais desses povos. Além disso, em seus primórdios, o cinema tanto serviu para exibir os triunfos ocidentais resultantes do progresso industrial e científico, possibilitando o prosseguimento do projeto de reunir nas grandes metrópoles registros arqueológicos, etnográficos, botânicos e zoológicos das colônias, e para veicular, muitas vezes, representações dos colonizados ora como infantis, ora como sub-humanos e ora, ainda, como hipersexualizados, exóticos ou selvagens.

Shohat e Stam (2006) apontam o filme de George Méliès, *Le Voyage dans la Lune*³⁰, de 1902, no qual criaturas da Lua atacam terráqueos que viajaram até lá, sendo, no entanto,

³⁰ Esse filme, segundo Scalzi (2005), foi produzido na França em 1902 e tem duração de 14 minutos (longo para os padrões da época). George Méliès, por sua vez, conforme o autor (idem), foi mágico antes de 1899, ano em que iniciou a fazer cinema. Inicialmente teria feito filmes usando os mesmos métodos de outros cineastas, mas logo introduziu seus “truques” de mágica para criar efeitos especiais inovadores para a época. É creditado a

facilmente eliminados pelas armas dos viajantes/invasores, como contendo uma analogia à expansão imperial, estratégia também presente em produções recentes da ficção científica.

Associadas às discussões sobre o cinema que aborda o colonialismo e os feminismos, estão também as teorizações pós-estruturalistas, que assumem o pressuposto de que a significação é fundada na diferença. Como Stam (2003) salientou, também a teorização desconstrucionista, inspirada em Jacques Derrida, tem figurado nas teorias do cinema, ao lado de teorizações inspiradas em Michael Foucault, Jacques Lacan, Julia Kristeva e o “último” Roland Barthes. Para Stam (ibid), tais análises fílmicas têm dado destaque a desconfiança permanente que se faz necessário ter frente à qualquer teoria centralizante e totalizadora.

As temáticas que marcam as aproximações entre as teorias de cinema e os Estudos Culturais perpassam diversas pesquisas realizadas em Faculdades de Educação no Brasil, entre as quais estão as que foram referidas na seção anterior.

Porém, uma incursão mais ampla nas pesquisas empreendidas no campo da Educação mostra que há outras perspectivas teóricas cujos trabalhos se afastam das teorizações e das temáticas dos Estudos Culturais, conectando de outras formas cinema e educação. Por isso apresento, a seguir, uma pequena revisão na qual identifiquei duas tendências principais.

A primeira tendência inclui pesquisas sobre as produções do Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), órgão público criado em 1937, no governo de Getúlio Vargas, e cujo primeiro diretor foi Roquette-Pinto. O INCE produziu mais de 400 documentários até os anos 1960, quando o referido instituto foi extinto. Pesquisas como as de Cristina Figueira (2003), Daniel Feltrin (2003), Cláudio Moraes (2002), Nívea Maria Mota (2002) e Luciane Oliveira (2000) analisaram o modo como as produções do INCE abordaram questões como identidade nacional e urbanização, destacando, ainda, a forma como essas fizeram oposição ao cinema comercial e como trabalharam com a dimensão educativa do cinema, também dando destaque aos esforços de divulgação científica e tecnológica que envolveram a produção dos filmes realizados pelo referido Instituto.

Já outros estudos desenvolvidos recentemente por Suzi Augusto (2004), Cláudia Oliveira (2004), Roseli Silva (2004), Salete Sirino (2004), Hélio Chaves Filho (2003), Marcos Aurélio Felipe (2003), Maria Isabel Flores (2003), Carlos Martins (2002), Reinaldo Vicentini Junior (2002), Marcelo Noronha (2001), Maria Lúcia Morrone (1997), Ailton Abreu (1995), Cristina Bruzzo (1995) e Gabriel Junqueira Filho (1993) abordaram o modo como

Méliès também o início do uso de tramas em filmes, já que muito curtos, os filmes da época apresentavam uma única ação, não desenvolvendo uma história.

professores/as podem utilizar os filmes como um importante recurso didático para, a partir deles, produzir com seus/as alunos/as leituras críticas dessas produções. Tais estudos objetivaram indicar, especialmente, a importância de não olhar-se de forma alienada para essas produções midiáticas, destacando a importância de desenvolver-se a partir do uso crítico de tais produções projetos de construção da cidadania e de emancipação dos sujeitos envolvidos no processo ensino-aprendizagem. Ressalto que muitos desses estudos sugerem, inclusive, a realização de vídeos nas escolas como atividade de aprendizagem, enquanto outros sugerem que essa abordagem seja assumida como uma atividade de formação continuada de docentes.

É interessante destacar, no entanto, que apesar de uma direção voltar-se mais aos efeitos educativos dos filmes, enquanto a outra se ocupa mais com a veiculação de conhecimentos científicos e tecnológicos, ambas preocupam-se com os possíveis efeitos nocivos dos filmes sobre suas audiências.

3.4 UMA BREVE INCURSÃO À FICÇÃO CIENTÍFICA HOLLYWOODIANA

Destaco que, quando realizei a seleção de materiais para este estudo, não busquei apenas filmes que fossem classificados no gênero de ficção científica. Durante essa busca de material, considerei, prioritariamente, os temas que focalizo no estudo – as tecnologias virtuais e digitais também referidas, com frequência, como tecnologias da informação e da comunicação.

No entanto, tais temáticas são privilegiadas pelo chamado cinema de ficção científica hollywoodiana, que ganhou destaque a partir dos anos 1990, como busquei mostrar neste estudo. Daí a maior parte dos filmes selecionados serem classificados como ficção científica pelos seus produtores. Em função disso, passo a apresentar, nesta seção, algumas considerações acerca das produções que são classificadas como pertencentes a este gênero cinematográfico, as associações desse gênero a outros gêneros fílmicos, bem como a ligação desses filmes com os modos de produção industrial que o cinema hollywoodiano assumiu nas últimas décadas do século XX.

Acerca das produções hollywoodianas mais recentes, é possível dizer, também, a partir de autores como Fernando Mascarello (2006), Douglas Kellner (2001), Yvonne Tasker (1998) e Arlindo Machado (1996), que essas se aproximaram dos modos de produção industrial, seja pela forma como os filmes são produzidos, eles próprios entendidos como produtos industriais, seja pela venda, muito freqüente, de outros produtos associados aos filmes, tais como brinquedos e jogos eletrônicos. Em muitos casos, como mostrou Mascarello (2006), os *blockbuster*, que foram produzidos a partir de 1975, valeram-se de estratégias de integração horizontal dos grandes estúdios aos demais segmentos da indústria midiática e de entretenimento. O sucesso desses filmes dependeu, de acordo com o autor (*idem*), de transformações de várias ordens, tais como o endereçamento dos filmes ao público adolescente e juvenil, as aproximações do cinema com a indústria fonográfica, as estratégias de publicidade que promoveram o lançamento de um filme simultaneamente em milhares de salas de exibição, as campanhas de TV que acompanham os lançamentos, bem como o aparecimento da indústria de negócios conexos, que está associada à prática de reprises e seqüências dos filmes, além da ligação, iniciada na década de 1960, entre cinema e TV.

Kellner (2001) chamou nossa atenção para o quanto a cultura da mídia, na qual se pode destacar a cultura do cinema, é industrial. Segundo ele (*ibid*), essa forma de cultura se organiza com base no modelo de produção de massa, sendo produzida para as massas de acordo com códigos, fórmulas e normas convencionais. Mas essa é, também, uma cultura comercial que, com seus diversos produtos (e não só com os filmes), busca atrair o lucro e gerar o crescimento das grandes empresas das comunicações.

Mascarello (2006) referiu três principais conceitos dos estudos sobre o cinema hollywoodiano que caracterizam produções, tais como as analisadas neste estudo, posteriores a *Tubarão* (1975), *Guerra nas Estrelas* (1977) e *Os Embalos de Sábado à Noite* (1977), produções essas que demarcam um período de ascensão dos *blockbusters* e de crescimento da estabilidade financeira dos estúdios produtores dos filmes.

Um deles está representado pelo termo “Nova Hollywood”, que designa as produções cada vez mais espetaculares, realizadas a partir de 1975, centradas na trama, na velocidade e dependência dos efeitos especiais, que assumiram uma posição privilegiada como indústria fortemente integrada à cadeia maior de produção e consumo, associada à TV aberta e a cabo, aos vídeos domésticos, aos jogos eletrônicos, aos brinquedos, às roupas e aos parques temáticos.

Outro conceito é abarcado pela expressão “pós-clássico”, que, segundo o autor (idem), busca explicar o movimento de ultrapassagem ocorrido em relação ao classicismo cinematográfico americano.

O terceiro conceito é referido pelo termo “*high concept*”, usado, conforme o autor (ibidem), para marcar a ruptura com a estética da Hollywood anterior, bem como pela motivação produzida por pressões de ordem quantitativa e qualitativa do econômico sobre o estético. Como o autor (ibid) ressaltou, este conceito corresponde às modificações de estilo, de narrativa e de tratamento temático procedidas para atender as exigências das novas estratégias de *marketing* e venda ao longo da cadeia midiática, que inclui as salas de cinema, a TV aberta e fechada e o mercado de negócios conexos.

Os conceitos referidos são destacados por sugerirem uma importante diferença entre as produções de Hollywood e outras produções cinematográficas, sendo que reside, especialmente, na forma de organização econômica e industrial assumida. Não é meu objetivo sugerir, ao apresentar tais conceitos, que tudo seja novo nos filmes da “Nova Hollywood”, pois, como mostrou Tasker (1998), os gêneros cinematográficos e a associação entre cinema e música já existiam, anteriormente. Então, não há apenas novidades nas produções atuais, ou seja, não há relações simples de causa e efeito que permitam compreender as mudanças que estão tendo lugar em uma indústria capitalista com as dimensões de Hollywood. Como Tasker (ibid) indicou, entre os aspectos responsáveis pelas reestruturações ocorridas em Hollywood estão: a decadência do sistema de estúdios; o crescimento das produções com alto orçamento em detrimento de produções com custos menores; e o crescimento das audiências compostas por jovens. Tasker (1998) indica, ainda, que nos anos 1970, as produções de Hollywood ganharam novas técnicas cinematográficas tais como as lentes de *zoom*, o *steadycam*³¹ e a tela dividida, e que, em função do aparecimento de híbridos genéricos, passou-se a dar destaque à trilha sonora e às imagens lentas. Recursos dispendiosos que cada vez mais têm sido usados nas produções hollywoodianas qualificadas como ficção científica.

Um gênero cinematográfico que, como observou Yeda Tucherman³² (2005), juntamente com obras literárias, tem permitido associar a liberdade atribuída à ficção com o rigor atribuído à ciência, na mão oposta dos dualismos modernos que foram constituídos sempre marcando a distinção das categorias evocadas. Por isso o termo ficção científica, do ponto de vista moderno, pode ser considerado um oxímoro. A modernidade, ao separar em dualismos a ficção e a ciência, assim como os homens e os animais, os homens e as máquinas,

³¹ Sistema de estabilização de câmeras filmadoras.

³² http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_8.pdf

a cultura e a natureza, entre outras tantas categorias binárias, tornou difícil pensar acerca das imbricações entre esses campos apartados, embora tenha, ao mesmo tempo, produzido narrativas que abordam as dificuldades criadas em torno da manutenção dessas mesmas distinções.

Como mostrou Tucherman³³ (2003), foi assim que surgiu a ficção científica no cinema desde os seus primórdios. A ficção científica tornou-se um gênero que tem como tema os hibridismos entre homens, animais e máquinas, assim como experiências em inusitadas configurações de tempo e de espaço. Mas, se a epistemologia moderna separa homens e máquinas em categorias e as coloca em oposição, só é possível pensar a máquina como algo exterior ao humano e nunca como algo que já surge imbricada ao humano. Pensando dessa forma, a ficção só poderia abordar a relação homem-máquina como uma relação de opressão ou de libertação, ou seja, como uma relação que desencadearia a desqualificação da humanidade, tornando-a escrava das máquinas e obsoleta em sua forma; ou como uma relação necessariamente promoveria de uma melhoria da condição humana, propiciando o progresso e uma vida mais justa e feliz, argumentou a autora (idem).

A modernidade pode ter elaborado a ficção científica para pensar acerca dos perigos ou das esperanças propiciados pelos desenvolvimentos das ciências e das tecnologias. Porém, esse esforço moderno de evitar a ambivalência pode também acentuar essa ambivalência, o que se configura na produção de misturas entre o que “deveria” permanecer separado ou sobre a impossibilidade de organizar o mundo em um arquivo em que há um local inequívoco para cada coisa, como mostrou Bauman (1998, 1999).

O esforço da ficção para mostrar as diferenças entre os homens e as máquinas tem produzido, também, narrativas nas quais emergem a figura de híbridos, que decorrem das dificuldades classificatórias. Como salientou Tucherman (2003, 2004, 2005), a ficção científica pode ser vista como uma importante narrativa acerca do mundo contemporâneo, na qual se produzem questionamentos sobre a fragilidade das fronteiras estabelecidas para pensar o mundo e a nós mesmos na modernidade. A ficção científica pode ser pensada, então, disse essa autora (2004), como um romance das misturas e das hibridações assim como um gênero híbrido, que reúne a ficção com a ciência.

Joan Bassa e Ramón Freixas (1993), ao refletirem a respeito do gênero cinematográfico da ficção científica, consideram-na como um dos sub-gêneros do cinema

³³ http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_4.pdf

Fantástico³⁴, no qual o espectador é levado a admitir como verossímeis na ficção algumas coisas nas quais não crê serem reais e que resulta de uma transformação desejável daquilo que é entendido como realidade, vinculando ciência e fantasia/ficção. Embora tal pertencimento da ficção científica ao “Fantástico” não seja tomado como uma questão fundamental para caracterizar este gênero, os autores (idem) consideraram útil mostrar as aproximações existentes entre eles para enriquecer o debate conduzido acerca dessas produções cinematográficas.

É relevante, também, incluir nesta revisão os três tipos de filmes que podem ser considerados como pertencentes ao cinema Fantástico, como apontaram os autores (ibid): o primeiro tipo trabalha na produção de um mundo no qual não há necessidade das leis naturais coincidirem com o que consideramos ser real. E isso permite a apresentação de seres que voam sem asas, bem como de monstros e fadas. O segundo tipo corresponde às produções que apresentam um mundo análogo ao que conhecemos, mas que surpreende ao introduzir um elemento que rompe com as leis naturais, tal como sucede com os filmes de vampiros, por exemplo. E o terceiro tipo é a ficção científica, onde a combinação de ciência e fantasia é a tônica.

Para Bassa e Freixas (1993), a ficção científica é uma das possibilidades do cinema Fantástico, na medida em que trata de irrupções do imaginário no real utilizando-se da ciência para justificar tal operação. Os autores (idem) destacam ainda os seguintes pontos como necessários à caracterização deste em gênero: o verossímil, que é a aceitação de uma convenção que vale para o filme, não apenas fazendo algo parecer verdade, mas permitindo assumir-se algo como verdadeiro no filme; o mito, como algo que potencializa a verossimilhança, tornando possível aceitar-se, sob circunstâncias específicas e sem demonstração, o que seria impossível; e a ciência, tomada como argumento de aceitação de algo como verossímil por deslocar o *Fantástico* de sua referência à magia. Dessa forma, no cinema de ficção científica, algum saber que no filme recebe o estatuto de científico se configuraria como o elemento responsável pela verossimilhança no filme; então, é essa “ciência”, e não alguma forma de magia, que funcionaria como um tipo de mito exigindo a aceitação do verossímil sem demonstração. Assim, os filmes de ficção científica, ao evocarem algum suposto saber científico como forma de dar coerência interna à história que está sendo narrada acabam fazendo com que algumas temáticas sejam predominantes nessas produções. John Scalzi (2005) apontou alguns temas freqüentes nos filmes de ficção científica em várias

³⁴ Bassa e Freixas (1993) usam o termo com a inicial maiúscula quando referem o gênero fílmico de cinema Fantástico.

épocas, mostrando-nos que os primeiros filmes a serem reconhecidos como pertencentes ao gênero da ficção científica (ou *sci-fi*³⁵) foram produzidos ainda na época do cinema mudo³⁶. Como o autor destaca, mesmo nesses filmes, que focalizavam viagens para fora da Terra, ou ao fundo do mar, ou que narravam aventuras vividas em foguetes espaciais, ou falavam de animais extintos como os dinossauros, foram usados efeitos especiais que serviam de mote para a produção de continuações ou episódios exibidos regularmente (geralmente eram exibidos semanalmente).

Já nos anos 1930 e 1940, quando o cinema se popularizara ainda mais, apresentando som além de imagens, a ficção científica foi associada, principalmente, ao gênero do horror³⁷, trazendo para as telas cientistas loucos, monstros (especialmente os produzidos por acidente ou mau uso da energia nuclear), radioatividade causando contaminação e insanidade em pessoas, como também salientou Scalzi (2005). Nos anos 1950³⁸, roteiristas e diretores, inspiraram-se na literatura de ficção científica produzida na década anterior, na qual o tema da 2ª Guerra Mundial e do uso de armas atômicas predominou como até se poderia esperar. Além disso, os chamados alienígenas foram invocados como metáforas para falar dos soviéticos, em função de viverem-se as tensões e temores decorrentes da chamada guerra-fria em que se digladiavam, então, a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas e os Estados Unidos da América.

Nos anos 1960 e 1970, ainda segundo Scalzi (2005), mesmo que alguns dos temas consagrados na ficção científica continuassem a ser focalizados, ocorreu uma mudança interessante no rumo desses filmes, o que pode ser observado em *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968) e *Solaris* (1973), filmes, respectivamente, dos diretores Stanley Kubrick (cineasta americano, 1928-1999) e Andrey Tarkovsky (cineasta soviético, 1932-1986), nos quais se buscou usar histórias mais ricas em conteúdo e um vocabulário visual deslumbrante.

A temática das tecnologias virtuais e digitais tomou força nas produções cinematográficas nos anos 1990, tornando-se essa, inclusive, uma temática dominante da ficção científica da última década do século XX e do início do século XXI. Uma das formas como isso ocorreu foi com a abordagem do tema dos robôs em um contexto diferente do que já existia desde a época do cinema mudo.

³⁵ *Sci-fi*: abreviatura frequentemente usada para ficção científica.

³⁶ Alguns dos filmes mais conhecidos dessa época são *Voyage Dans La Lune* (1902), *20000 Léguas Under The Sea* (1916), *Metrópolis* (1927), *The Lost World* (1925), *Aelita: Queen of Mars* (1924).

³⁷ Exemplos: *Bride Of Frankenstein* (1935), *Flash Gordon* (1936).

³⁸ Exemplos: *Destination Moon* (1950), *When Worlds Collide* (1951), *War Of The Worlds* (1953), *The Thing From Another* (1951), *It Came From Outer Space* (1953), *Invasion Of The Snatcher* (1956), *Tarantula* (1955), *The Monster Challenged The World* (1957), *The Inacredible Shrinking Man* (1957), *Godzilla* (1954).

Como comentou João Luiz Vieira (2003), é possível dizer que em muitos filmes do final do século XIX e início do século XX, representavam-se processos de criação de seres humanos e de seres sobrenaturais, além de autômatos e de robôs. No entanto, esses filmes também registravam, com frequência, que as criaturas produzidas/fabricadas voltavam-se contra seus criadores e, muitas vezes, extrapolavam as potencialidades que lhes eram conferidas ganhando vida e passando a ameaçar outras vidas, a partir de alguma mágica ou alguma outra causa sobrenatural.

Um pouco mais tarde, em torno do final da década de 1920, quando passou a ocorrer uma maior difusão dos valores utilitários das tecnologias, as narrativas passaram a explorar tanto o fascínio quanto a ansiedade geradas em relação às possibilid

ades das novas máquinas. Encontramos um exemplo disso no antológico filme *Metrópolis*³⁹ (1926). Nesse filme procedeu-se, como ressaltou Vieira (2003), tanto a crítica ao poder que as grandes indústrias produtoras de tecnologia poderiam exercer sobre todos nós, quanto a mobilização do público para o fascínio que as tecnologias possibilitam, particularmente recorrendo ao conforto e progresso propiciados pelas tecnologias e o temor relacionado ao perigo que essas podem representar para a sociedade, notadamente quando o que está sendo focalizado são robôs que se assemelham aos humanos. O medo das ações desreguladas das máquinas aparece nos filmes mais antigos para abordar a possibilidade de substituição dos trabalhadores das indústrias por máquinas, que fariam o mesmo trabalho melhor e mais rapidamente, tal como comentou o autor (*idem*).

Dos anos 1920 em diante, as representações de robôs trazidas pelos filmes alteraram-se bastante, passando-se da caracterização de uma maioria de robôs como vilões perigosos para a apresentação e a representação de robôs simpáticos e bons, como os robôs R2D2 e C3PO, da série *Jornada na Estrelas*, dos anos 1970, por exemplo. Nos filmes mais recentes, portanto, a ansiedade em relação às tecnologias parece estar focando a possibilidade de que os seres humanos venham a ser substituídos em mais aspectos, e não somente na sua capacidade produtiva. É aí que aparecem os robôs que têm sentimentos e que contribuem para, mais uma vez, colocar em evidência a sutil fronteira entre o que é humano e o que é máquina. Como mostrou o Vieira (2003), os filmes produzidos nas últimas três décadas apresentam representações variadas de duplos do humano que podem ser, além de robôs, andróides, mutantes, ciborgues, replicantes ou qualquer outro novo ser híbrido. Nesse caso, não só é possível perceber as inquietações em relação aos desenvolvimentos da robótica e da

³⁹ Dirigido por Fritz Lang.

inteligência artificial, mas também uma crescente atenção a como tudo isso expõe a nossa proximidade com o que é artificial.

Tal mudança ocorreu, ainda de acordo com Scalzi (2005), concomitantemente à perda de força da associação entre ficção científica e horror, bastante freqüente nas produções sobre ficção científica anteriores aos anos 1970. Passou-se a associar, então, o gênero ficção científica e o gênero ação/policial, sendo interessante indicar que, inclusive alguns filmes recentes, que apresentam características típicas do cinema de ficção científica, tenham passado a ser classificados por seus produtores como filmes de ação.

Exemplos dessa associação entre ficção científica e ação/policial estão registrados nos textos que apresentam, nas caixas dos DVDs ou de fitas de vídeo filmes como *Minority Report – A Nova Lei* (2002), do diretor Steven Spielberg, e *Eu, Robô* (2004), do diretor Alex Proyas. O primeiro é apresentado como a “mais impressionante performance de ação” do ator Tom Cruise; e o segundo é caracterizado como um filme “ágil, dinâmico e repleto de ação”.

Além disso, os distribuidores dos filmes têm passado a incluir nessas capas comentários publicados em jornais de todo o mundo relativamente ao filme que está sendo apresentado, que reforçam o que está sendo afirmado. Assim, destaca-se na apresentação do filme *Robocop – O Policial do Futuro* (1987), do diretor Paul Verhoeven, que esse foi considerado pelo Jornal *Los Angeles Times*, publicado na cidade Los Angeles (Califórnia, USA), como “o melhor filme de ação do ano”, e na apresentação do filme *Matrix Revolutions* (2003), dos diretores Andy Wachowski e Larry Wachowski, que ele “contém ação em nível de excelência”, opinião transcrita do jornal *Chicago Sun-Times*, publicado na cidade de Chicago (Illinois, USA).

Quero destacar que essa breve revisão foi-me útil em função dos esclarecimentos acerca de características que vinha suspeitando serem peculiares à ficção científica contemporânea. Como destacou Tucherman⁴⁰ (2004), as temáticas predominantes do cinema de ficção científica parecem ter preparado terreno para que se tornasse possível abordar nesses filmes, descrições da vida pautadas nas metáforas oriundas da biologia e da informática, focalização que se tornou mais freqüente ao final do século XX e neste início de século XXI.

É interessante ressaltar que a ficção científica tem narrado histórias sobre “novos sujeitos”, configurados nessa ficção como aqueles capazes de interagir intimamente com as tecnologias cibernéticas, a tal ponto que, muitas vezes, esse se torna quase indistinguível das tecnologias, sobretudo quando são destacadas certas possibilidades decorrentes da cibernética, que aproximam humanos e computadores, conforme a análise de Scott Bukatman (1993).

⁴⁰ http://www.compos.org.br/data/biblioteca_591.pdf

Dessa forma, as tecnologias não aparecem nas histórias por si mesmas, mas em decorrência da complexa relação que é feita nesses filmes entre elas e os seres humanos. Pode-se dizer até que, muitas vezes, as tecnologias e suas imbricações com o humano são abordadas nesses filmes como formas de registrar importantes mudanças em processo na subjetividade humana, aspecto a que Bukatman (idem) dá destaque ao atribuir a seu livro o título de *Identidade Terminal*. *Identidade Terminal* seria, então, a denominação atribuída às formas identitárias surgidas nas últimas décadas voltada a marcar tanto um rompimento com a subjetividade do indivíduo moderno, quanto a possibilidade de pensar-se em uma subjetividade que seria apenas a “ponta” de uma rede de subjetividades interligadas. Aliás, essa forma de pensar a subjetividade humana, desenvolvida a partir das considerações de William Burroughs (1982, apud Bukatman, 1993) sobre o termo “terminal”, visa designar tanto fim (término ou o esgotamento de algo), quanto o terminal de computador a partir do qual se pode acessar uma rede informática.

Não é difícil perceber que, nessas narrativas, emergem corpos ciborgues, formas pós-humanas, ou identidades terminais, que novamente apontam para importantes reconfigurações em processo na subjetividade predominante dos indivíduos modernos. Então é possível dizer que essas histórias abordariam, dessa forma, questões do tempo presente, embora se passem em datas de um, é interessante atentar para a forma como o presente e o futuro são configurados nessas histórias. Em geral, não se trata de um esforço de prever o futuro, mas, como mostrou Santos (2003), de estabelecer uma outra relação entre o presente e o futuro que não corresponde a uma sucessão linear.

Para explicar como isso se dá, o autor (idem) comparou a invenção literária da ficção científica com a invenção tecnológica da realidade virtual, considerando que essas obedecem a dinamismos análogos de antecipação do futuro, embora o façam com modos de expressão distintos. Dessa forma, tanto uma quanto a outra fazem um condicionamento do presente pelo futuro assim como se dá uma influência do virtual sobre o atual. Isso quer dizer que não se trata de uma previsão do futuro procedida tal como poderiam sugerir os exercícios de adivinhação, mas de proceder a uma outra forma de relação entre as duas temporalidades, o que implicaria falar em apropriação, modelamento ou projeção do presente pelo futuro imaginado, ao ponto de tornar a distinção usual entre presente e futuro insuficiente para entender os textos (literários ou cinematográficos) classificados como ficção científica.

O futuro é também presente nas produções vinculadas à ficção cyberpunk⁴¹, que se tem constituído como uma das mais importantes influências que o cinema de ficção científica tem recebido desde os anos 1980. Kellner (2001), ao discutir uma das obras mais importantes da ficção cyberpunk – o romance *Neuromancer*, publicado em 1984 por William Gibson –, embora não tenha abordado suas repercussões no cinema, mostrou a aproximação da literatura de ficção científica com a teoria social e política, indicando que essas abordam o mundo contemporâneo valendo-se, muitas vezes, de uma linguagem e de temas comuns.

Dessa forma, não há dúvidas de que o presente é a temporalidade abordada no romance, mas isso é feito tomando o futuro como o ponto no tempo de onde se torna possível ver o presente. Por isso obras vinculadas, ou que têm inspiração na ficção cyberpunk, destacam, com muita frequência, as tendências futuras, mas que já estão manifestadas no presente.

Também Adriana Amaral (2005), ao discutir a influência do *cyberpunk* na literatura e no cinema, mostrou que, apesar de o futuro ser o tempo central das narrativas da ficção científica, ele aparece nesses textos como uma metáfora do presente e não como uma previsão. E isso levou-a a considerar que, de certo modo, a ficção científica é uma tendência nostálgica, por abordar temas do tempo presente, no qual a obra foi elaborada, em relatos sobre o futuro, valendo-se de um modelo conceitual do mundo ocidental contemporâneo, ao invés de prever ou projetar um futuro exclusivamente idealizado. Tal consideração tem por base a herança que a ficção científica recebeu da arte romântica dos séculos XVIII e XIX, particularmente dos contos góticos e de horror.

Assim, a ficção científica teria herdado, conforme a autora (*idem*), as idéias de utopia e de nostalgia do romantismo, ao questionar a maquinização do mundo moderno e as relações puramente utilitárias entre humanos; o tema da carne, do indivíduo tornado objeto e das identidades deslocadas das heranças de família, bem como o da violência a que os corpos são submetidos e a “atmosfera” sombria da urbanização caótica, dos contos góticos; e, assimilado, por fim, a discussão da questão da alteridade, especialmente marcada pelas figuras do alienígena e do monstro tão presentes nos contos de horror.

Bukatman (1993) apontou que a ficção científica tem sido ímpar na tentativa de narrar as ambigüidades que marcam os contornos tecnológicos da cultura contemporânea, sendo

⁴¹ Cyberpunk, de acordo com Amaral (2005), constitui-se em um subgênero e uma subcultura híbrida que se encontra no âmago de um imaginário tecnológico, que herdou as visões obscuras e distópicas do romantismo gótico, tem origens na contracultura dos anos 1960 e a subcultura *hacker* e industrial que emerge junto ao desenvolvimento da produção de equipamentos eletrônicos.

nesse esforço que o futuro é incorporado às suas narrativas, mostrando que o presente pode ser lido como o passado de algo que virá.

Essa operação de deslocamento temporal está ainda associada à possibilidade de causar estranhamento ao possibilitar olhar-se o presente como se fosse possível obter-se dele algum afastamento. Se a era moderna pôde ser caracterizada por tornar desejável a ruptura com o tradicional e a consagração do novo e do inédito, privilegiando o presente em detrimento do passado, o mundo contemporâneo, época histórica privilegiada pelas narrativas de ficção científica e frequentemente referida como pós-moderna, em troca, parece ter deslocado esse princípio moderno em direção ao futuro, como se pode depreender das discussões propostas por autores como Tucherman (2005), Santos (2003), Amaral (2005) e Bukatman (1993).

Certamente tal evocação do futuro não se dá no sentido de fazer previsões certas do que irá ocorrer, como já indiquei, mas de dar ao futuro um valor tal que justificaria buscar olhar o presente a partir do seu futuro imaginado e não, como se faria na lógica da modernidade, olhar o presente como uma consequência do passado.

Finalizando essa seção, destaco que essa forma de projetar o presente no futuro tem sido recorrente nos filmes hollywoodianos vinculados ao gênero da ficção científica, entre os quais estão os filmes que analisei neste estudo.

4. A ANÁLISE CULTURAL

4.1 A ABORDAGEM CONSTRUCIONISTA DA REPRESENTAÇÃO CULTURAL

Um conceito central para a elaboração das análises nesta pesquisa é o conceito de representação cultural. Os trabalhos desenvolvidos sob a ótica dos Estudos Culturais assumem uma particular qualificação para este termo, que difere de outras acepções a ele atribuídas, freqüentemente, no campo da Educação.

Em uma de suas muitas acepções, o termo representação tem sido empregado para descrever o que pensam determinados sujeitos a respeito de alguns temas específicos, como os conceitos científicos. Nesse enfoque, que, como explicou Maria Lúcia Wortmann (2000), frequentemente se volta à organização de propostas educativas direcionadas a promover a correção de compreensões dos alunos vistas como equivocadas, estariam em pauta as chamadas representações mentais ou concepções, voltadas à discussão da dimensão cognitiva da aprendizagem.

Uma outra acepção do termo, segundo a mesma autora (idem), sob a denominação de Representação Social⁴², focaliza e dá destaque ao papel que as chamadas ideologias e os contextos sócio-históricos possuem na construção de representações, bem como ao exame de processos sociais captados, interpretados, visualizados e expressos no cotidiano pelos indivíduos ou por grupos sociais. Para buscar as representações nessa vertente, as análises focalizam as verbalizações das compreensões que os indivíduos enunciam sobre o mundo (em seus registros) e, a partir delas, buscam entender que aspectos estão relacionados aos comportamentos sociais.

Volto agora a discutir como tem sido utilizada a noção de representação cultural na ótica dos Estudos Culturais, ou seja, na chamada abordagem construcionista da representação. Nessa abordagem, de acordo com Hall (1997b), é dado destaque à dimensão constitutiva da representação. Então, essa forma de compreender a representação está fortemente relacionada

⁴² A autora (ibid) refere a freqüência da utilização das representações sociais na área de Educação Ambiental, especialmente das teorizações de Serge Moscovici, voltando-se esses estudos à indicação do papel das ideologias e dos contextos sócio históricos na construção de representações de meio ambiente.

à “virada cultural”, sobre a qual já fiz algumas considerações anteriormente, indicando ser este um movimento que assume ser a cultura central nos processos de estabelecimento dos significados para as coisas do mundo e que se associa, como destacou o mesmo autor (idem), à “virada lingüística”, também já referida neste estudo

Como este autor (idem) também destacou, a abordagem construcionista da representação focaliza as lutas que se processam em torno da significação, dando destaque a serem os significados produzidos e intercambiados nas relações de poder. Nesse sentido, nesta abordagem investigativa, ganha importância a análise dos modos como tais significados organizam e regulam as práticas sociais exercendo, nesse sentido, efeitos práticos. Ganham importância, também, as conexões sempre presentes entre poder e saber operadas discursivamente.

O entendimento de que as representações se constituem discursivamente exige a explicitação do modo como se compreende serem poder e saber correlatos, pressupondo um a existência do outro, ou, ainda, dizendo mais explicitamente, isso exige que se indique como não há saber sem que isso constitua poder.

Como ressaltou Roberto Machado (2004), o saber só pode existir a partir de condições que levem a formar-se tanto o sujeito quanto os domínios desse saber, decorrendo disso a inexistência de qualquer saber neutro ou apolítico, por estar este sempre implicando relações de poder.

A abordagem discursiva, nesta perspectiva, não visa fazer a divisão entre o que há de científico e verdadeiro em um discurso e aquilo que pertence a outras ordens, mas ver como se produzem, historicamente, os efeitos de verdade no interior desses mesmos discursos. Para fazer isso, valer-se da noção de poder utilizada por Foucault é fundamental, consistindo uma de suas utilidades o entendimento do poder como um instrumento capaz de explicar a produção de saberes, como argumentou Machado (2004). Trata-se então de utilizar-se uma noção de poder que se diferencia fortemente daquela que coloca o poder sempre como negativo, como limitado *ao* ou localizado *no* Estado, ou seja, como uma forma de proibição, que diz sempre não, mas de considerar que o “que faz com que o poder se mantenha e seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso” (Foucault, 2004, p.8).

Nessa forma de pensar, a verdade não existe fora do poder, não havendo, portanto, um conjunto de coisas verdadeiras a serem descobertas ou a se fazerem reconhecer, pois a verdade é “deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções de poder” (Foucault, 2004, p.12). Então, a verdade está relacionada a um conjunto de regras que

permite distinguir-se o que é verdadeiro do que é falso. A verdade é entendida, então, como um efeito do poder que se estabelece em cada sociedade de acordo com seu regime de verdade, com uma política geral de verdade, ou seja,

os tipos de discursos que ela acolhe e faz funcionar como verdadeiros; os mecanismos e as instâncias que permitem distinguir os enunciados verdadeiros dos falsos, a maneira como se sanciona uns e outros; as técnicas e os procedimentos que são valorizados para a obtenção da verdade; o estatuto daqueles que tem o encargo de dizer o que funciona como verdadeiro (Foucault, 2004, p.12).

O poder, dessa forma, é entendido como um micro-poder que intervém materialmente, atingindo os indivíduos nos seus corpos, operando em variados níveis e pontos da rede social, que estão, ou não, integrados ao Estado. Daí não existir um ponto ou local de onde emana o poder, distribuindo-o do alto para baixo ou do centro para a periferia, o que, em outras abordagens analíticas, tal como a abordagem crítica, é identificado como o Estado. Trata-se de uma analítica que emerge diferenciando-se do entendimento do Estado como órgão central e único do poder ou da aceitação de que a rede de poderes nas sociedades modernas seria sempre uma extensão dos efeitos e das ações do Estado. Não havendo esse ponto onde o poder possa ser localizado, o poder não pode ser entendido como localizado no Estado, nem pode ser visto como localizado em algum outro ponto que se oponha ao Estado. O poder, então, nesta acepção de inspiração foucaultiana, funciona como uma rede de dispositivos ou mecanismos “que não está situada em um lugar privilegiado ou exclusivo, mas se dissemina por toda a estrutura social” (Machado, 2004, p.XIV).

Assim como o poder não é propriedade de pontos específicos, de acordo com Foucault (2004), ele também não é um objeto ou alguma coisa que possa ser apropriado por algo ou alguém, não podendo ser possuído, não podendo ser almejado como algo a ganhar ao final de algum processo, não podendo ser desalojado de onde está. Trata-se, sim, de um tipo de relação, de algo que se exerce, de uma prática, de algo que funciona. É por isso que as análises realizadas nessa abordagem não passam nem ao nível do direito, nem ao nível da violência ou da repressão, o que conduz à consideração da positividade do poder, ao invés da sua identificação com um modelo negativo, evidenciando um caráter violento, coercivo, excludente, dissimulador, censurador e opressivo. Como destacou Foucault (ibid), se o poder fosse apenas descrito pelo modelo negativo, ele não se manteria. Assim, se o poder pode se manter é porque seus mecanismos de ação estão relacionados com a produção de determinados saberes.

Ao discutir essa mesma questão, Hall (1997b) salientou que o saber não funciona no vazio, mas que ele é posto a funcionar através de tecnologias e estratégias de aplicação, em situações específicas e em contextos históricos particulares, sendo assim que as relações de poder penetram toda uma sociedade, sustentando o que é tomado em um dado tempo e lugar como verdade. Dessa forma, o discurso produz saberes sobre o mundo e são esses mesmos saberes que produzem sujeitos que agem no mundo, sendo nesse sentido que poder e saber são postos em íntima relação.

Assim, foi possível emergir um tipo específico de individualidade, na modernidade, em um regime de poder/saber específico, como foi abordado no primeiro capítulo desta Tese, a partir da análise de Foucault (2007a, 2004). Retomando essa questão, é importante mencionar que, durante a formação das primeiras sociedades estatais européias, uma nova economia do poder foi instaurada a partir da expansão dos mecanismos disciplinares já existentes em algumas instituições (quartéis, escolas, hospitais, fábricas) para todo o corpo social. Tal mecânica do poder ajudou a configurar o tipo de sujeito necessário para que se pudesse gerir o coletivo desses indivíduos, constituindo o que Foucault (2007a, 2007b) denominou biopoder. Uma forma de gestão governamental que articula poder e saber buscando fazer ações sobre as ações dos indivíduos e os gerindo em seu coletivo, ou seja, a população. É por isso que, para funcionar, essa forma de poder tem de ser conduzida pelo saber, como explicou Veiga-Neto (2005), ou seja, deve buscar o consentimento dos sujeitos governados. Tal noção de governo diferencia-se daquela que identifica o ato de governar necessariamente com a ação de um Estado e pode ser entendido como uma forma de exercício do poder que estrutura o campo possível de ação dos outros, como explicou Foucault (2004, 1995), referindo-se a ela com o termo governo.

Essa analítica do poder tem sido inspiradora para pensar-se como a mídia pode, também, estar governando os sujeitos desde meados do século XX, ao possibilitar a articulação de poderes e saberes nos discursos que a atravessam. Esse se constitui no esforço analítico de Airton Tomazzoni (2009) ao discutir a forma como as lições de dança que a mídia vem configurando têm funcionado como estratégia de governo⁴³ de corpos na pós-modernidade.

Feita essa incursão à noção de poder/saber foucaultiana, cabe mostrar como nessa perspectiva, apoiada no que indicou Hall (1997), tem-se buscado articular a noção de representação cultural à noção de discurso de inspiração foucaultiana para proceder às análises culturais.

⁴³ Outros trabalhos recentes se valem da noção de governo tais como Ripoll (2005) e Klein (2003).

Por isso, essa forma de análise busca acolher o discurso em sua dispersão, ou seja, busca dar conta do que permite que este seja repetido, sabido, esquecido, transformado, apagado e escondido. O discurso não pode ser caracterizado pela pré-existência de objetos, mas pela maneira na qual esses mesmos objetos são constituídos discursivamente. Nas palavras de Foucault (1997, p, 56) o discurso não é tratado como um “conjunto de signos (elementos significantes que remetem a conteúdos ou a representações), mas como práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam”. É por isso que não se “pode falar de qualquer coisa em qualquer época” (Foucault, 1997, p. 51), bem como não é fácil que se diga alguma coisa nova. Nesse tipo de análise, a questão não é encontrar a forma correta de observação de fenômenos porque os objetos do discurso não são entendidos como pré-existentes, eles não estão esperando por alguma suposta descoberta ou iluminação, como se estivessem escondidos ou no escuro. Dessa forma, a análise não faz uma interpretação que permita chegar à história do objeto, mas relaciona esse objeto ao conjunto de regras que permitiu formá-lo como objeto do discurso. São essas regras que autorizam, também, a formação de enunciados que, segundo Rose (2001), estruturam a forma como algo é pensado, bem como a forma como agimos a partir de tais formas de pensar.

Cada enunciado, a primeira vista, disse Foucault (1997), pode aparecer como o elemento último, indivisível, que pode ser isolado em si mesmo e entrar em um jogo de relações com outros elementos semelhantes a ele, como se fosse um átomo do discurso. Mas ele não corresponde exatamente a outros modelos como os da gramática, os da lógica e os da análise dos atos lingüísticos, pois encontramos enunciados sem estrutura proposicional legítima, enunciados nos quais não se pode reconhecer nenhuma frase, bem como aqueles em que não há atos de fala ou de escrita a isolar. Como nos ensinou o autor (Foucault, *ibid*), o enunciado pode ser escrito ou oral e guardar semelhança com esses modelos citados, mas também pode ser, por exemplo, um gráfico, uma equação matemática, uma tabela com dados estatísticos, uma árvore genealógica ou os registros de um livro contábil. Não se trata, então, de uma unidade breve ou longa, mais ou menos estruturada. O enunciado, disse o autor (*idem*, p.99), “é uma função de existência que pertence, exclusivamente, aos signos, e a partir da qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles ‘fazem sentido’ ou não, segundo que regra se sucedem e se justapõem, de que são signos, e que espécie de ato se encontra realizado por sua formulação (oral ou escrita)”. O enunciado é uma função que, conforme análise de Foucault (1997), caracteriza-se pelos seguintes elementos básicos: um referencial (as regras de existência para os objetos nomeados e descritos, as relações afirmadas ou negadas); um sujeito (nem autor nem ponto de partida do enunciado, mas a

posição que deve ocupar o indivíduo para ser sujeito); um campo associado (não um contexto, mas sua coexistência com outros enunciados); e, por fim, uma materialidade específica (por se tratar de coisas ditas, escritas, gravadas, por exemplo e que são passíveis de repetição).

Mas cabe ainda indicar que um discurso não é constituído de qualquer agrupamento de enunciados: o discurso se constitui um conjunto de enunciados quando apoiados, segundo Foucault (1997, p. 135) “na mesma formação discursiva”. E, as formações discursivas estão relacionadas a campos de saber, não necessariamente a uma disciplina, devendo ser entendidas como o “princípio de dispersão e repartição” (Foucault, 1997, p.124) dos enunciados. É assim que se pode falar, por exemplo, em discurso clínico, econômico, psiquiátrico ou pedagógico.

Nessa forma de análise discursiva, o que é posto em questão não é, então, apenas, o modo como a linguagem institui os significados, mas, também, o modo como o conhecimento produzido em tal processo constrói identidades e subjetividades, regula condutas, além de agir no estabelecimento de alguns significados como verdadeiros e de outros como falsos, possibilitando chegar-se ao que pode e deve ser dito e quem pode dizê-lo. Isso implica interrogar a linguagem, como mostrou Foucault (1997, p. 129), “não na direção a que ela remete, mas na dimensão do que ela produz; negligenciar o poder que ela tem de designar, de nomear, de mostrar, de fazer aparecer, de ser o lugar do sentido ou da verdade e, em compensação, de se deter no momento – logo solidificado, logo envolvido no jogo do significante e do significado – que determina sua existência singular e limitada”. Assim interessa buscar o modo como se produzem efeitos de verdade no interior dos discursos, em função de serem estes instituidores daquilo que é configurado em determinado tempo e lugar como verdade. Como orientou Veiga-Neto (2005, p. 126), o que importa “é estabelecer as relações entre os enunciados e o que eles descrevem, para, a partir daí, compreender a que poder(es) atendem tais enunciados, qual/quais poder(es) os enunciados ativam e colocam em circulação”. Assim, se um enunciado possibilita marcar o que é verdadeiro e o que é falso é porque está inserido em um regime de verdade estabelecido discursivamente, a partir de relações de poder.

E essa forma de análise permite, como destacou Tonkiss (1998, apud Rose, 2001), indicar como a linguagem produz relatos acerca do mundo social. Registro, ainda, que tal afirmação é tomada como o ponto de partida de Rose (2001) para dizer que as imagens também constroem relatos acerca do mundo social e por isso essa abordagem pode ser tomada como uma das muitas formas de empreender análises visuais. Aliás, cabe destacar que a forma como este autor (idem) aborda as análises visuais é bastante inspiradora também para

orientar as abordagens a outros tipos de textos, não apenas os visuais, como o cinema, sendo importante reafirmar que na perspectiva dos Estudos Culturais, o cinema é uma das muitas produções culturais a serem entendidas como linguagens que produzem relatos sobre o mundo social.

Como já referi, a análise discursiva de inspiração foucaultiana parte do entendimento de que é no discurso que saber e poder se articulam constituindo sujeitos e objetos. Possibilita, também, examinar como grupos de enunciados estruturam a forma como algo é pensado, além da forma como agimos a partir de tais formas de pensar. Além disso, o discurso produz saberes sobre o mundo e que são esses saberes que produzem os sujeitos que agem no mundo. Tais considerações foram tomadas por Gillian Rose (2001), de Foucault (2007, 1997), para indicar que, nessa abordagem analítica do discurso, poder e conhecimento são postos em íntima relação na medida em que se assume que não há poder sem a constituição de um campo de saber correlato, nem qualquer conhecimento que não pressuponha e constitua relações de poder.

É o discurso que, segundo Rose (2001), disciplina os sujeitos a pensar e a agir de determinadas formas, mesmo que esse não seja simplesmente repressivo ou se constitua como uma imposição feita de cima para baixo, ou exercida por um grupo ou um sujeito opressor sobre grupos de oprimidos. Dessa forma, Rose (2001) mostrou que os trabalhos mais satisfatórios produzidos a partir dessa abordagem são os que enfocam o funcionamento do poder, relatando, por exemplo, como são os detalhes de textos e instituições, ou os que buscam comentar suas assunções casuais, suas rotinas do dia-a-dia, sua arquitetura, tantas vezes tomada como inquestionável, e até as suas banalidades. Também essa consideração foi levada bastante a sério neste estudo a fim de buscar evidenciar o caráter produtivo dos discursos e atentar para as relações de poder/saber implicadas nos processos de construção das realidades. Ou seja, entende-se serem as realidades construídas *nos* e através *dos* discursos. Cabe salientar, no entanto, que assumir tal compreensão não implica negar a existência material do mundo, mas admitir que o significado das “coisas” materiais é instituído *na* e *pela* linguagem. Como Silva (1999b) indicou, “as representações culturais não são simplesmente constituídas de signos que expressam aquelas coisas que supostamente ‘representam’” (p.44) e os signos não se limitam a indicar ou marcar os objetos que lhe são anteriores: eles criam sentidos e efeitos de verdade sem os quais esses mesmos objetos não teriam a dimensão de realidade que referi acima. Além disso, é preciso ressaltar que as representações não se constituem em um campo passivo de mero registro ou de expressão de significados já

existentes, mas em um processo ativo e produtivo, como destacou o mesmo autor (Silva, 1999b), das compreensões de mundo e dos sujeitos que o habitam.

Invoco Shohat e Stam (2006), para buscar esclarecer a noção de construcionismo cultural. Como esses autores (ibid) indicaram representações de povos colonizados como “todos iguais”, tantas vezes veiculada no cinema, possibilitaria generalizar qualquer comportamento negativo de um membro dessas comunidades como “típico” ou “inerente” a todos os sujeitos que as integram, conferindo a todos eles uma atribuição ou uma essência negativa. Mas, como argumentaram esses autores (idem), esse mesmo tipo de generalização não se dá quando se trata da representação de um sujeito branco, pertencente ao grupo dos chamados povos colonizadores. Nessa situação, a ação negativa desse sujeito costuma ser vista como uma dentre as muitas representações possíveis para os sujeitos desse mesmo grupo. E esse exemplo nos leva diretamente a considerar estar a representação sempre implicada em relações de poder/saber, o que lhe confere uma importante ação política relativamente aos grupos sociais e culturais, marcados por características como “raça”, gênero e sexualidade, como comentou Silva (1999b) e como o exemplo indicado por Shohat e Stam (ibid) nos mostra. As ações políticas da representação implicam, entre outros aspectos, a produção de efeitos de verdade, como já referi, sobre determinadas identidades culturais, bem como ações de normalização operadas sobre essas mesmas identidades, processo este em que, com frequência, posicionam-se como inferiores grupos ou sujeitos que não correspondem a tipos ou estereótipos estabelecidos como padrão (o caso dos colonizados discutidos nas análises conduzida por Shohat e Stam, por exemplo). Assim, a ação política implicada nas análises culturais conduz à exposição de procedimentos relacionados à produção discursiva de padrões de normalidade, bem como de aspectos envolvidos na produção de binarismos nos quais os sujeitos pertencentes a determinados grupos são localizados como inferiores, em oposição a um grupo dominante. Além disso, como já indiquei, problematiza-se, nessas análises, a possibilidade de existência de qualquer padrão entendido como correspondente a uma suposta verdade ou realidade que sejam exteriores à linguagem.

Portanto, no que se refere à análise dos filmes, estarei garimpando os discursos a partir dos quais se produzem, especialmente no cinema de ficção científica, verdades sobre as tecnologias virtuais e digitais. Cabe referir, tal como Rose (ibidem), que tais discursos não foram, no entanto, tomados nem como verdadeiros nem falsos, mas como instituidores daquilo que foi configurado em determinado tempo e lugar como verdade. Desse modo, busquei ocupar-me com a análise discursiva pensado-a como implicada em uma política da representação, focalizada no modo como a linguagem institui significados sobre o mundo

tecnológico, bem como sobre os modos como ela produz saberes sobre este mesmo mundo e, ainda, em como são construídas identidades para os sujeitos que vivem nestes mundos tecnologizados.

4.2 OS PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS

Apresento agora a estratégia analítica delineada neste estudo, salientando que para tanto foi necessário refletir acerca do que significa fazer uma análise fílmica. Indico, mais uma vez, ter considerado os filmes analisados como artefatos culturais representativos de um gênero da cinematografia contemporânea que tem conferido destaque à temática das tecnologias digitais e virtuais desde os anos 1990.

Começo relatando o esforço feito na direção de incursionar em análises já realizadas em diferentes perspectivas teóricas, mas que colocaram em destaque a centralidade que as tecnologias têm, especialmente aquelas ligadas à informática e à genética, nas transformações processadas em nossos modos de viver. Certamente há outras análises que abordam filmes de ficção científica⁴⁴, mas escolhi referir especialmente aquelas que foram importantes para a produção dessa Tese, desde a fase de seleção da filmografia a ser analisada até a produção das análises. Destaco que elas me forneceram indicações tanto de temas a abordar, quanto de modos de desenvolver as análises ao indicarem sutilezas e detalhes a serem considerados. Além disso, esses estudos também forneceram importantes indicações acerca de como lidar com temas que perpassam a ficção científica e que são, ao mesmo tempo, temáticas importantes no mundo contemporâneo.

Uma das análises mais conhecidas foi elaborada por David Harvey (1992) sobre o filme *Blade Runner - O Caçador de Andróides*⁴⁵ (1982), abordado pelo analista como um artefato cultural pós-moderno que destaca ser o cinema uma forma de arte que permite tratar de forma particular temas que entrelaçam compreensões de tempo e de espaço. O filme, como destacou o autor (idem), aborda a história de um grupo de replicantes (seres produzidos

⁴⁴ Destaco que os filmes de ficção científica que são abordados nas análises aqui referidas continuam sendo exibidos em diferentes canais de TV paga no Brasil, especialmente em um canal dedicado exclusivamente a obras de ficção científica.

⁴⁵ Dirigido por Ridley Scott.

geneticamente), que procuram seus criadores buscando ter um tempo de vida maior, já que foram projetados para viver apenas quatro anos. O autor (idem) destaca que esses “replicantes não são meras imitações, mas reproduções totalmente autênticas indistinguíveis em quase todos os aspectos dos seres humanos” (p.278). Os replicantes seriam, então, conforme o autor (idem), simulacros projetados para serem força de trabalho de curto prazo e que, por esse motivo, foram dotados de alta capacidade produtiva e flexibilidade. Aliás, cabe registrar que essas são características bem próximas das que têm sido invocadas para caracterizar a vida pós-moderna. Enquanto isso, o filme também focaliza outros seres humanos, oprimidos pela miséria, que vivem em uma caótica Los Angeles, USA, em 2019, caracterizada como uma paisagem de desindustrialização, o que contrasta com a alta tecnologia e uma onipresente publicidade nela também presente. Como o filme registra, é essa situação que os obriga a realizar o violento trabalho de matar replicantes, tarefa representada no filme como uma simples “retirada” de seres não humanos da cena urbana. Aliás, Harvey (1992) chamou a atenção para não ter sido cogitada no filme qualquer coalizão entre os caçadores e os replicantes que pudesse mudar suas realidades.

Outra análise bastante conhecida foi realizada por Timothy Lenoir (2000) sobre o filme *Matrix*⁴⁶ (1999). O autor aponta, inclusive, para a possibilidade de estarmos vivendo no limiar de uma nova Renascença, bastante semelhante a que caracterizou os séculos XIV e XV, ressaltando, no entanto, que este renascimento estaria agora se processando em uma íntima relação com as revoluções operadas nas tecnologias da informação. Segundo ele, poder-se-ia pensar no surgimento de uma era “pós-humana”, na qual os humanos se estão tornando inteiramente articulados com máquinas inteligentes, bem como vivendo imersos na fusão das realidades virtual e física e experienciando o tempo e o espaço de forma intimamente ligada às tecnologias que alteram noções como “real”, “comunidade” e acerca de *quem* somos “nós mesmos”.

Lenoir (ibid) destacou serem exemplares à essa época as cirurgias minimamente invasivas realizadas por robôs e comandadas por médicos/as que estão a milhares de quilômetros do/a paciente. Aliás, há mais dois livros que analisam o filme *Matrix*, a partir de diferentes áreas do conhecimento. Um deles chama-se *Pílula Vermelha Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix*, organizado por Glenn Yeffeth (2003), no qual diversos autores usam o filme *Matrix* como mote para desenvolver debates sobre as religiões cristãs, realidade, vida desencarnada, sistemas de controle, formas de escravidão, realidade virtual, budismo, busca do criador, vida no futuro, pós-modernismo, mitologia, fusão homem-

⁴⁶ Dirigido por Andy Wachowski e Larry Wachowski.

máquina, rivalidade entre humanos e máquinas, ficção *ciberpunk*, só para citar alguns dos aspectos nele focalizados. O outro livro intitula-se *Matrix Bem-vindo ao deserto do real*, e foi organizado por William Irwin (2003). Também nele estão reunidas análises gestadas a partir de diferentes referenciais teóricos, destacando-se entre estes o marxismo, o feminismo, o budismo, o pós-modernismo e o existencialismo. Irwin (2003) afirmou, inclusive, ser o objetivo principal desse livro levantar questões filosóficas a partir do filme, o que se confirma por abordarem os autores dos textos questões tais como: “O que posso saber? O que devo saber? O que posso esperar? O que é real? O que é a felicidade? O que é a mente? O que é a liberdade, e como a obtemos? A inteligência artificial é possível?” (Irwin, 2003, p.38).

Mas há também estudos que focalizam outros filmes de ficção científica. Entre esses, um estudo realizado na perspectiva dos Estudos Culturais em Educação, por Daniela Ripoll (2001), que analisa o filme *Gattaca – A Experiência Genética*⁴⁷ (1997), e que coloca em destaque a relação explorada no filme entre a escrita alfabética e o código genético humano.

Lembro que este filme focaliza a história de Vincent, um humano concebido sem o uso da engenharia genética, que deseja obter e manter um emprego na área científica da Corporação aeroespacial GATTACA. Sua única chance, para tal, é, no entanto, assumir a identidade genética de um outro humano, Jerome, que foi programado para ser geneticamente perfeito, mas que ficou paraplégico acidentalmente. Em função de seu DNA, Vincent não poderia obter colocações profissionais superiores à de faxineiro, num local como GATTACA, no qual o que conta para o ingresso é o código genético e não as qualificações profissionais ou habilidades peculiares que alguém possa revelar. A autora (idem) destacou que o filme põe em destaque a lógica da eugenia, ao narrar relações sociais/profissionais fundadas no DNA das pessoas, lógica essa que, lembra Ripoll (ibid), já justificou ações como infanticídios, esterilizações em massa de alguns grupos étnicos, bem como o genocídio em função do racismo. Neste filme, o genoma de Vincent torna-se seu currículo e a sua leitura diz quem ele é, o que ele pode almejar, além de dizer, também, o que ele poderá ser e ter, enfim, é o seu genoma que indica o seu presente e o seu futuro.

Veiga-Netto (2003) também abordou o filme *Gattaca – A Experiência Genética* (1997), em ensaio publicado no livro intitulado *A escola vai ao cinema*, organizado por Inês Teixeira e José Lopes (2003). Em sua análise intitulada *Usando Gattaca: ordens e lugares*, Veiga-Netto (2003) discutiu a implicação do filme em questões atuais tais como a busca da ordem e a colocação das coisas nos seus lugares, bem como suas implicações educacionais. O autor (ibid) também indicou o quanto este filme gerou debates, destacando apoiarem-se esses

⁴⁷ Dirigido por Andrew Niccol.

em duas questões principais: o direito de interferir eugenicamente na constituição genética dos seres humanos, ou de qualquer ser vivo; e a questão identitária, invocada em um registro psicanalítico, elaborada para pensar a troca de identidades entre os dois principais personagens do filme. Nesta última direção, Veiga-Netto refere que o filme aborda o tema da identidade que precisa ser escondida (a identidade genética), de uma identidade aparente, mas “verdadeira”, e de uma terceira identidade “falsa”, que é tomada emprestada de outro personagem. Mas o foco no qual Veiga-Netto se prende é a busca da ordem, evidenciada no filme em várias cenas que explicitam a natureza fortemente ordenada da corporação Gattaca, em contraste com o mundo não-Gattaca. Tal ordem pode ser evidenciada, por exemplo, nas faxinas que Vincent (o humano gerado sem manipulação genética que toma a identidade de outro geneticamente produzido para ser perfeito) precisa realizar em seu local de trabalho para apagar quaisquer vestígios de sua identidade biológica. Para o autor (ibid), tais faxinas podem ser lidas como exercícios de apagamento da identidade cultural que lhe havia sido atribuída, ou seja, como formas dele livrar-se de si mesmo e de sua história, de modo que ele pudesse assumir outra identidade à qual a cultura gattaquiana atribuía maior valor. Como o mesmo autor (idem) destacou, tal busca pela ordem se constitui em uma marca da Modernidade, que não serve apenas para separar as coisas, mas também, para constituir uma estrutura de fundo, que comanda as relações entre essas mesmas coisas, assim como possibilita colocar em algum lugar tudo que surge de novo. Gattaca, portanto, é configurado no filme como um lugar limpo em termos ambientais e, principalmente, em termos biológicos. Além disso, ele representa um mundo constituído de lugares claramente delimitados tanto física quanto simbolicamente.

Já na dissertação de Mestrado de Alfredo Luiz Suppia (2002), foram discutidos os filmes *Metrópolis*⁴⁸ (1926) e *Blade Runner – O Caçador de Andróides*⁴⁹ (1982), tendo o autor buscado relacioná-los, a partir de suas características estéticas, narrativas e ideológicas que certamente não lhes são exclusivas. O autor (idem) destacou três eixos analíticos em seu trabalho. O primeiro aborda a arquitetura futurista das cidades representadas nos filmes. O segundo eixo aborda a centralidade que a mídia e as tecnologias da comunicação recebem nas histórias narradas. E, o terceiro, os seres artificiais criados nas histórias dos filmes e os problemas que decorrem das suas semelhanças com os seres humanos.

Outro trabalho inspirador de minhas análises foi a dissertação de Joon Ho Kim (2005), na qual o autor analisou imagens da cibercultura presentes em diferentes filmes tais como

⁴⁸ Dirigido por Fritz Lang.

⁴⁹ Dirigido por Ridley Scott.

Metrópolis (1927), *2001: uma odisséia no espaço*⁵⁰ (1968), *Guerra nas Estrelas*⁵¹ (1977), *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), *Tron – Uma Odisséia Eletrônica*⁵² (1982), *War Games*⁵³ (1983), *O Exterminador do Futuro*⁵⁴ (1984), *The Lawnmower Man*⁵⁵ (1992), *Johnny Mnemonic - O Ciborgue do Futuro*⁵⁶ (1995), *Matrix* (1999) e *Minority Report – A Nova Lei*⁵⁷ (2003). Neste estudo, o autor concentrou-se na abordagem do corpo como algo a ser modificado artificialmente e como algo a ser sublimado ou posto de lado em detrimento de “máquinas” melhores; ele abordou, também, imagens de ciberespaço presentes nos filmes referidos, destacando ser esse novo espaço associado ao videogame e cada vez mais aproximado do que o autor referiu ser uma “realidade presencial”.

Além desses estudos, cito, ainda, artigos que me auxiliaram na organização das análises em função da riqueza de elementos que consideraram. Entre eles, o de Fátima Regis de Oliveira (2006), que discute, a partir dos filmes *Johnny Mnemonic* (1995) e *Estranhos Prazeres*⁵⁸ (1995), como a ficção científica se constitui em uma forma de narrativa que permite abordar de forma privilegiada as relações entre subjetividade, tecnologias da comunicação e experiências do espaço e do tempo. Refiro, ainda, artigo escrito por João Luiz Vieira (2003), que discute a convergência entre o cinema e a cultura visual médica, processada a partir dos importantes desenvolvimentos desses dois campos a partir do XIX, valendo-se de uma extensa filmografia de ficção científica. Destaco ter esse autor (idem) revisado os principais temas do cinema de ficção científica, desde os filmes mudos até os que abordam os desenvolvimentos tecnológicos mais recentes como os das tecnologias da informação e da comunicação e os avanços das biotecnologias.

Refiro, finalmente, o texto de Luiz Vadico (2001), em função do panorama que o mesmo traça da evolução da usual temática da ficção científica “viagem no tempo e suas mediações” - o sono, a máquina do tempo, a mágica-, desde o seu surgimento na literatura do século XVIII, até as produções cinematográficas hollywoodianas, do final do século XX. O autor (idem) abordou filmes tais como *A Máquina do Tempo*⁵⁹ (1960), *O Planeta dos Macacos*⁶⁰ (1968), *Jornada nas Estrelas – De volta para Casa*⁶¹ (1986), *O Exterminador do*

⁵⁰ Dirigido por Stanley Kubrick.

⁵¹ Dirigido por George Lucas.

⁵² Dirigido por Steven Lisbuerger.

⁵³ Dirigido por John Badham.

⁵⁴ Dirigido por James Cameron.

⁵⁵ Dirigido por Brett Leonard.

⁵⁶ Dirigido por Robert Longo.

⁵⁷ Dirigido por Steven Spielberg.

⁵⁸ Dirigido por Kathryn Bigelow.

⁵⁹ Dirigido por George Pal.

⁶⁰ Dirigido por Frankli Scclaffner.

Futuro (1984), só para citar os mais famosos entre os muitos destacados, na extensa filmografia selecionada por este analista, como produções exemplares sobre “as viagens no tempo”, que narram histórias sobre a angústia que os sujeitos contemporâneos cada vez mais possuem frente à necessidade de enfrentar um ritmo de vida cada vez mais rápido que aparenta fazer chegar o futuro muito antes do que seria o transcorrer “normal” do tempo.

Cabe registrar que todos esses filmes tratam de novas tecnologias, especialmente das ligadas ao desenvolvimento dos computadores e de outros recursos eletrônicos que, sempre relacionadas aos modos de viver na pós-modernidade, cada vez mais unem tecnologias e vida humana. Aliás, todas as discussões referidas têm em comum a intenção de mostrar como os temas recorrentes na ficção científica cinematográfica contemporânea referem-se cada vez mais frequentemente a questões que ganharam relevância desde o final do século XX.

Passo, a seguir, a destacar aspectos considerados nas análises que conduzi. Um deles foi o de levar em consideração “que um texto fílmico não é citável”, como destacaram Vanoye e Goliot-Lété (2005), o que leva o/a analista a necessariamente descrever o filme, antes de empreender a análise propriamente dita. Tal tarefa demanda, no entanto, tomada de decisões, bem como a proposição de arranjos que permitam fazer os destaques intencionados pelo/a analista. Para buscar responder a essa necessidade, elaborei uma série de registros escritos a respeito dos filmes que poderiam vir a ser focalizados neste estudo, o que me possibilitou compor um resumo de cada um desses filmes, nesta etapa de seleção de materiais. Orientou-me, nessa ação, que envolveu a assistência repetida de cada filme, a intenção de dar visibilidade à temática que eu pretendia destacar. Como salientaram Vanoye e Goliot-Lété (2005, p.12), as análises fílmicas precisam incluir considerações de ordem técnica, sendo este processo de assistência repetida do filme inteiro, bem como a retomada de trechos que vão sendo selecionados ao longo dessa ação, que possibilitam, como referiram os mesmos autores (ibid), “trabalhar o filme”, fazê-lo mover-se, bem como detalhar suas significações, possibilitando também, ao analista, recolocar em questão, várias vezes, suas primeiras impressões e hipóteses levantadas sobre o filme.

Registro, assim, que o recorte temático constituiu o primeiro critério para a busca dos filmes que foram analisados nesta Tese e que essa tarefa inicial já me permitiu ensaiar minhas primeiras análises discursivas. Considerei, a partir de Rose (2001), que os discursos são articulados em uma variedade de textos, sendo que qualquer um deles constitui-se, em princípio, em fonte legítima para sobre ele empreender-se uma análise do discurso. O trabalho de selecionar as fontes consiste, portanto, em tomar aquelas que pareçam oferecer uma maior

⁶¹ Dirigido por Ridley Scott. Leonard Nimoy.

probabilidade de serem produtivas e interessantes, considerando-se que isso se associa, especialmente, à riqueza de detalhes textuais que apresentem.

É importante ressaltar que há uma relação complexa entre a temática da pesquisa e a escolha das fontes de pesquisa, cabendo registrar a inexistência de uma anterioridade necessária de uma em relação à outra. Até é possível dizer que a temática vai se configurando e se tornando melhor delineada, ao mesmo tempo em que esses possíveis materiais vão sendo examinados, sendo importante destacar que, neste processo, inclusive novos materiais poderão ganhar importância.

Mais uma vez indico que, na análise empreendida, busquei examinar o modo como os relatos referentes à tecnologia foram construídos como reais, verdadeiros ou naturais em regimes de verdade estabelecidos a partir da reiterada circulação de alguns discursos na pedagogia do cinema de ficção científica. Dessa forma, estive preocupada em realizar uma análise discursiva que considerasse a produção social e os efeitos dos discursos focalizados. Para tanto, empreendi, ao longo da elaboração desta Tese, um trabalho de leitura de materiais que me foi permitindo delimitar a temática focalizada no estudo.

Novamente invoco Rose (2001), para afirmar que são essas leituras que permitem ao analista escapar de categorias pré-concebidas em sua busca de organização do discurso em si, ou seja, no encontro de entendimentos acerca de como este discurso produz sujeitos, objetos, conhecimentos e categorias. Além disso, são tais leituras que permitem proceder à particularização de questões e à tomada de decisões acerca do *que é* ou *não* importante, podendo, ainda, mostrar complexidades e contradições existentes no discurso a ser analisado.

Portanto, essa tarefa inicial de leitura das fontes de pesquisa se constituiu em uma atividade bastante extensa, tendo em vista a grande quantidade de filmes que abordam tecnologias virtuais e digitais produzidos já há muitas décadas. Por isso, apresentarei, a seguir, mais detalhadamente, como procedi à seleção do material que se constitui em objeto de minhas análises.

Em um primeiro momento, examinei as sinopses oficiais apresentadas pelos produtores dos filmes, disponíveis nas caixas onde os vídeos ou DVDs são comercializados ou disponibilizados para locação, para ver quais desses filmes indicavam serem as chamadas tecnologias virtuais e digitais focalizadas no filme. Como já comentei, anteriormente, essas tecnologias predominam nas produções mais recentes do cinema de ficção científica. Além disso, tais sinopses podem ser vistas como correspondendo ao que foi selecionado prioritariamente pelos produtores/as, e principalmente pelos distribuidores do filme, para apresentá-los aos públicos.

Usualmente lemos as sinopses dos filmes, antes de optarmos por assisti-lo, seja nas caixas em que ficam expostos nas locadoras de vídeo, seja na programação dos jornais, seja, ainda, nos cartazes que anunciam os filmes em exibição nos cinemas. Pode-se considerar, então, que as sinopses acabam fazendo parte do próprio filme ao criarem expectativas sobre o que neles sucederá e ao influenciarem a leitura que os espectadores dele farão. Além disso, é importante destacar que os filmes abordados nesta Tese estão disponíveis para locação em DVD, considerando ser essa mais uma garantia da ampla circulação do filme no Brasil.

Como uma tentativa de condensar informações extraídas da primeira incursão que fiz às sinopses, organizei um quadro resumo no qual incluí dados tais como: o título original, o gênero em que o filme foi classificado, seu tempo de duração, ano de lançamento, estúdio, produtor e diretor do filme.

Em um primeiro momento selecionei quatorze filmes que poderiam servir a meus propósitos analíticos. São eles: *Matrix* (1999); *Matrix Reloaded* (2003); *Matrix Revolution* (2003); *O Exterminador do Futuro* (1984); *O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final* (1991); *O Exterminador do Futuro 3 – A Revolução das Máquinas* (1993); *I. A. Inteligência Artificial* (2001); *Eu, Robô* (2004); *Robocop - O Policial do Futuro* (1987); *Minority Report – A Nova Lei* (2002); *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982); *O Quinto Elemento* (1997); *O Homem Bicentenário* (1999); *Gattaca - A Experiência Genética* (1997).

Como é possível ver, nessa primeira etapa da seleção, tomei o cuidado de não reunir os filmes simplesmente a partir do gênero em que tradicionalmente esses foram classificados, apesar de a maior parte deles ter sido mesmo localizada na categoria ficção científica, tal como já indiquei anteriormente. Minha tentativa foi não partir de uma categoria já estabelecida, como se essa fosse mesmo a única possibilidade de proceder à seleção dos materiais. Enfim, tomei os filmes como ponto de partida, como materiais que poderiam me remeter a outras fontes, também interessantes, procedimento que efetivamente possibilitou a ampliação da pesquisa.

Busquei refinar a seleção de material considerando as representações mais frequentes de tecnologias veiculadas na publicidade (Bicca, 2001) que acompanha os filmes em sua apresentação em revistas e jornais brasileiros. Entre as representações consideradas, está a que atribui superioridade às tecnologias mais novas, com destaque especial para as relacionadas aos dispositivos eletrônicos. Outras representações dão destaque: à superioridade das tecnologias frente à natureza; à simplicidade da sua utilização, bem como à sua praticidade e à possibilidade de essas tecnologias agirem mesmo a distância; à possibilidade das chamadas

“novas tecnologias” (ligadas à eletrônica, especialmente) ampliarem o potencial humano de imaginação e inspiração; e, por fim, à ligação entre as “novas tecnologias” e alguns modos de viver no século XXI.

Ao incursionar nessas representações, decidi atentar, especialmente, para os filmes que contam histórias acerca do amplo uso de computadores e da ação de inteligências artificiais. Registro, ainda, que alguns dos filmes que examinei nessa primeira etapa do estudo foram indicados e até premiados com o Oscar, como é o caso de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* (1982), indicado na categoria de Melhor Direção de Arte; *Robocop - O Policial do Futuro* (1987), indicado para o prêmio de Melhor Montagem; *O Exterminador do Futuro 2 – O Julgamento Final* (1991), indicado para o prêmio de Melhor Montagem; *Gattaca - A Experiência Genética* (1997), indicado para o prêmio de Melhor Direção de Arte; *O Quinto Elemento* (1997), indicado na categoria de Melhor Edição de Som; *O Homem Bicentenário* (1999), indicado para o prêmio de Melhor Maquiagem; *Matrix* (1999), premiado com Oscar nas categorias Som e Melhores Efeitos Sonoros; *I. A. Inteligência Artificial* (2001), indicado nas categorias de Melhor Trilha Sonora e Melhores Efeitos Visuais; *Minority Report – A Nova Lei* (2002), indicado na categoria de Melhores Efeitos Sonoros; *Eu, Robô* (2004), indicado na categoria de Melhores Efeitos Visuais. Como muitos desses filmes possuem continuações, estas também integrariam minha lista de possíveis filmes a serem examinados.

Certamente eu não conseguiria proceder à análise de um conjunto tão grande de filmes, mas eu os tomei como ponto de partida para dar início ao processo de elaboração de meu objeto de pesquisa. Como já indiquei, em um estudo anterior (Bicca, 2001), discuti diversas representações de tecnologia que circulam em textos da mídia, mas a incursão feita aos filmes, nesta etapa introdutória do trabalho, possibilitou-me uma leitura diferente das que havia feito anteriormente. Os critérios até então valorizados para proceder à primeira seleção dos materiais - a abordagem de tecnologias virtuais e digitais e a ampla circulação dos filmes no Brasil - mostraram ser ainda insuficientes para permitir minha definição. Incluí, então, mais dois critérios, buscando refinar a eleição do que seria efetivamente analisado na Tese: um deles correspondeu ao ano de produção – optei por examinar filmes realizados no período compreendido entre 1990 e 2006⁶²; minha segunda opção foi a de examinar filmes que configuravam em suas histórias as sociedades do futuro. Atendiam a esses dois “novos” requisitos quatro filmes da minha primeira listagem e, além desses, dois filmes produzidos no ano de 2006, que considere importante incorporar às minhas análises. Esses dois filmes, que também receberam indicações ao Oscar, são *Click* (2006) e *Filhos da Esperança* (2006).

⁶² No ano de 2006, após qualificar a Proposta de Tese, iniciei o trabalho de análise dos filmes.

Minha segunda listagem de filmes inclui estão os seis filmes seguintes: *I. A. Inteligência Artificial* (2001); *Eu, Robô* (2004); *Minority Report – A Nova Lei* (2002); *O Quinto Elemento* (1997); *Click* (2006) e *Filhos da Esperança* (2006).

Mesmo que eu tivesse decidido anteriormente não restringir-me à categorização do filme escolhido para a análise ao gênero da ficção científica, tornou-se claro, ao longo da seleção que procedi, que todos os seis filmes, em alguma medida, vinculavam-se a esse gênero fílmico.

Definidos os filmes a serem analisados, dei prosseguimento à leitura dos filmes em sua versão legendada em Língua Portuguesa, que é a mais amplamente difundida nas salas de exibição e nas TVs pagas. Valendo-me de argumento apresentado por Arlindo Machado (1996), no texto intitulado *A Síndrome da Colorização*, no qual comenta a onda de intolerância que mobilizou a comunidade cinematográfica internacional, quando se promoveu a colorização de filmes produzidos nos anos 1930 e 1940, alegando-se que tal procedimento acarretaria a perda de uma suposta pureza dos antigos “clássicos” monocromáticos, considero não ser relevante ater-me à busca de suposto elemento “essencial” que estaria presente nos filmes não traduzidos. A tradução é uma prática consagrada relativamente aos filmes, sendo possível, inclusive, pensar que nela se incorporam novos elementos que passam a orientar a leitura desses filmes no país, aspecto para o qual também precisei ficar atenta durante a condução de minhas análises.

Nessa segunda etapa analítica, precisei mergulhar profundamente nos filmes analisados, processo que foi acompanhado da elaboração de anotações a respeito dos filmes. Inspirei-me para realizar este trabalho nas considerações de Vanoye e Goliot-Lété (2005), que consideram que analisar um filme significa decompô-lo em seus elementos constitutivos em um processo que leva ao estabelecimento de “elos entre esses elementos isolados, em compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significativo” (idem, p.15). É dessa forma que a análise pode ser vista como uma criação assumida pelo/a analista, como uma espécie de ficção que se cria, tendo o filme como ponto de partida e ponto de chegada, sempre apoiada nas anotações de que falei anteriormente.

No entanto, elaborar uma análise fílmica não corresponde a fazer apenas uma descrição exaustiva do que nele sucede ou na busca de colocar de forma verbal tudo o que um filme apresenta valendo-se de sua linguagem própria: não há como colocar em uma descrição tudo o que está contido nos objetos e sujeitos filmados - as cores, os movimentos, os efeitos de luz, as músicas, os ruídos, as entonações de voz, etc. É necessário, portanto, considerar que há limitações para as descrições. Mas proceder a descrição de um filme implica certamente

em lidar com inúmeras repetições do filme inteiro e de trechos que vão sendo especialmente selecionados. As reflexões de Vanoye e Goliote-Lété (2005) sobre o que significa analisar um filme mostraram que é preciso considerar o quanto nela está também implicado um trabalho técnico, que exige trabalhar o filme, isto é, fazê-lo mover-se, como já indiquei anteriormente. E é esse trabalho que leva o/a analista a colocar em questão suas percepções e impressões anteriores, sendo para tanto importante vê-lo e revê-lo inúmeras vezes. Portanto, como esses autores (idem) salientam, não é possível elaborar uma análise fílmica apenas tomando por base as primeiras impressões, o que não quer dizer, no entanto, que o/a analista deva desconsiderar na análise emoções e intuições que possam ter resultado da primeira assistência ao filme.

Analisar filmes significaria, para esses autores (idem), despedaçá-lo, descosturá-lo, desuni-lo para dele extrair, separar, destacar e denominar certos elementos e para tornar possível o estabelecimento de elos entre esses mesmos elementos que o próprio processo analítico fez emergir, deixando evidenciar o modo como tais elementos atuam na produção de significados.

Portanto, elaborei uma ficha para cada um dos seis filmes analisados (em anexo) na qual as anotações foram organizadas em três colunas. Na primeira coluna detalhei as histórias narradas, valendo-me da divisão em cenas, feita a partir do *menu* de cada um dos DVDs, para organizar o material. Escolhi fazer esse recorte em função da praticidade para a localização das cenas, através do *menu* do DVD, ou pelo uso dos recursos disponíveis no controle remoto do aparelho de DVD. Na mesma ficha registrei, em uma segunda coluna, os pontos a serem destacados em cada uma das cenas. Esses registros auxiliaram-me na organização dos eixos analíticos do trabalho que, por sua vez, dizem respeito: às estratégias de controle em expansão nas sociedades contemporâneas; à associação entre ficção científica e outros gêneros cinematográficos como forma de produzir-se um artefato cultural pós-moderno; à intensa produção dos mais deferentes tipos de lixo, associados a uma dinâmica de descarte de mercadorias rapidamente defasadas que têm se tornado um dos grandes problemas sociais e ambientais no mundo em que vivemos; à aproximação cada vez mais intensa entre seres humanos e máquinas, processada de formas bem particulares, que só se tornaram possíveis a partir da noção de informação que abordei no primeiro capítulo deste estudo; e à ansiedade pós-moderna de controlar tudo, recorrendo a métodos extremados que incluem até mesmo conhecer o futuro para prevenir crimes e evitar todo e qualquer momento de dificuldade na vida de um sujeito.

E finalmente, a terceira coluna, que foi elaborada tendo em vista a necessidade de registrar alguns detalhes que dizem respeito aos elementos visuais e sonoros do filme, que julguei importante destacar por terem chance de enriquecer as análises. Para fazer isso, busquei, a partir da leitura do trabalho de alguns autores, tais como Marcel Martin (2007), Jacques Aumont et al (2007), Francis Vanoye e Anne Goliot-Létté (2005), Peter Burke (2004), Rosália Duarte (2002), Gillian Rose (2001), Martine Joly (1999), John Berguer (1999) e Graeme Turner (1997), refinar a observação dos elementos visuais e sonoros dos filmes para que deles pudesse me valer nas análises. Para me auxiliar no acompanhamento dos filmes, elaborei uma ficha (apresentada nos anexos), na qual destaquei alguns elementos importantes, que dizem respeito à linguagem cinematográfica. Dessa forma, os trabalhos desses autores levaram-me a ficar atenta a detalhes da linguagem cinematográfica que, em geral, assumimos como naturais e não como uma convenção que permite ao espectador compreender a história narrada. Ressalto que todas essas anotações são esquemáticas e sucintas, elas são apenas um recurso auxiliar para buscar organizar o modo de atentar para a imensa quantidade de detalhes que é necessário considerar para proceder a uma análise fílmica. É importante destacar, também, que essas são anotações interessadas, ou seja, que elas foram produzidas tendo em vista a temática central da Tese – as tecnologias digitais e virtuais.

A partir desse material, portanto, desenvolvi as análises que apresento nos capítulos seguintes, acompanhadas de resumos elaborados por mim acerca de cada um dos filmes e de informações sobre a produção dos mesmos.

5. MESCLAS IRÔNICAS: O PASTICHE NA FICÇÃO CIENTÍFICA CONTEMPORÂNEA

Antes de proceder à análise propriamente dita, apresento detalhes acerca do primeiro filme a ser abordado: *O Quinto Elemento* (1997), nesta seção. Indico, no entanto, que o aspecto mais característico a este filme é a ironia invocada para relacioná-lo até a filmes usualmente enquadrados em outros gêneros fílmicos. É interessante apontar, então, essa peculiaridade que o filme *O Quinto Elemento* apresenta, representada pelas muitas mesclas que nele podem ser percebidas para parodiar discursos sobre a ciência, a tecnologia e a religião, mesclando-os com noções de poderio econômico e militar, além da forma como as pessoas vivem nas grandes cidades.

5.1 O FILME EM ANÁLISE

5.1.1 Apresentando o Filme: *O Quinto Elemento* (1997)

Ficha Técnica

Título Original: The Fifth Element

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 127 minutos

Ano de Lançamento: 1997

Site Oficial: www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/movies/Fifth/intro.html

Estúdio: Gaumont

Direção: Luc Besson

Sinopse⁶³

O taxista de Nova York Korben Dallas não tinha a intenção de ser um herói, mas ele pegou o tipo de passageiro que só aparece a cada cinco mil anos: uma beleza perfeita, uma criatura perfeita, uma arma perfeita. Juntos, eles devem salvar o mundo. Bruce Willis, Milla Jovovich e Gary Oldman estrelam essa turbulenta aventura de ficção científica do aclamado diretor Luc Besson, uma história de estilo majestoso e extravagante sobre o bem contra o mal passada num espetacular mundo no século 23.

Recontando a história do filme

O filme trata de lutas do bem contra o mal, que seriam travadas a cada cinco mil anos, período em que sistematicamente o mal, configurado como absoluto, ameaça destruir a vida na Terra. A única arma existente contra este mal são quatro pedras, que representam os quatro elementos da natureza (ar, terra, fogo e água) e que precisam ser reunidas a um quinto elemento (e é essa a questão a que o nome do filme dá destaque) referido como o ser supremo. Essas quatro pedras são guardadas e mantidas em segredo em um templo localizado no Egito por um povo extraterrestre, denominado Mondoshawan, que, por sua vez, costuma retornar à Terra nos períodos que correspondem às manifestações do mal, pois são eles os encarregados de acionarem as armas capazes de neutralizá-lo. Estes extraterrestres contam, na Terra, com o auxílio de um religioso, que tanto é encarregado de vigiar as pedras, quanto o contato com os Mondoshawan. Aliás, ele também tem a missão de transmitir seus saberes milenares sobre a referida ameaça do mal, antes de morrer, a um outro religioso que assumirá essa tarefa.

Nas primeiras cenas do filme, é focalizada a descoberta de inscrições nas paredes de um templo situado no Egito, por um arqueólogo e seu assistente, no ano de 1914. É nesse templo que estão guardadas as pedras, aparecendo na referida cena também o religioso, o que sugere que o trabalho desse cientista se processava com a sua colaboração. No entanto, ao saber que o cientista decifrara as inscrições – elas relatavam as referidas lutas do bem contra o mal e a existência de um ser supremo -, o padre tenta envenenar o cientista e seu assistente para evitar a divulgação das descobertas. Mas isso não chega a ocorrer porque, nesse exato momento, alguns Mondoshawan chegam ao templo e avisam o padre que passarão a guardar as pedras em outro local, por não considerarem mais ser a Terra um lugar seguro.

No entanto, o cientista e seu assistente acabam morrendo em decorrência de ferimentos sofridos ao reagirem assustados à presença dos Mondoshawan. O segredo foi então preservado e, apesar dos rogos do padre, os Mondoshawan não deixaram as pedras na

⁶³ A sinopse do filme foi transcrita exatamente como se encontra na embalagem do DVD do filme, não foi realizada correção lingüística deste texto.

Terra, prometendo retornar antes de se passarem trezentos anos, período previsto para um novo ataque do mal.

É nesta introdução que se anuncia a época na qual a história do filme se passa - o século XXIII - momento em que o mal estaria novamente se manifestando.

O episódio que segue à introdução focaliza o momento em que instrumentos militares da Terra detectaram a perigosa aproximação de um corpo celeste que fornece informações confusas – registra-se possuir estas temperaturas absurdamente distintas, inclusive abaixo do zero Kelvin.

Preocupados, os organismos de defesa da terra e seu líder político – há um único presidente⁶⁴ do que se constitui como os Territórios da Federação, que gerencia toda a Terra com o auxílio de um Conselho do qual participa o Padre Vito Cornélius⁶⁵, o contato dos Mondoshawan na Terra - pensam medidas para neutralizá-lo. É o Padre que indica ser esse corpo celeste a forma atual de manifestação do mal absoluto contra a qual será necessário se precaver. Ele aconselha o presidente da Terra a evitar atacar o misterioso corpo celeste com as armas militares disponíveis, mas, apesar disso, o ataque é autorizado. Após o ataque, no entanto, o corpo celeste se torna ainda maior e mais forte e “engole” a nave militar que disparava mísseis em sua direção. Como o personagem Cornélius havia advertido, o ataque alimentara as forças do mal, fortalecendo a sua ação. Nesse momento, tanto o presidente da Terra, quanto seus assessores militares passam a dar atenção ao relato do Padre, que refere a existência da “arma” – as pedras, curiosamente referidas como sendo armas, - que permitiriam combater a atual configuração do mal. O Padre, então, apresenta ao presidente um grande livro ilustrado com desenhos indicativos de como acionar essas pedras, que segundo os saberes milenares já estiveram guardadas no templo egípcio e atualmente encontram-se com os extraterrestres Mondoshawan. É neste momento crucial que uma nave Mondoshawan se aproxima da Terra e pede permissão para aterrissar, sofrendo, no entanto, o ataque de outros extraterrestres, um povo de guerreiros embrutecidos e rudes (os Mangalores), que agem quase sem nenhuma organização. Destaco que esses guerreiros são representados de forma caricata, enunciando, inclusive, frases de efeito, tais como “É hora do pau”, antes de iniciarem o ataque! Como a narrativa marca, a nave Mondoshawan foi atacada para a captura dos quatro elementos representados pelas pedras, que presumidamente nela estariam. Os caricatas piratas/guerreiros pretendiam apoderar-se deles e trocá-los por sofisticadas armas fabricadas

⁶⁴ O ator Tommy Lister Jr.

⁶⁵ O ator Ian Holm.

por um personagem associado ao mal absoluto – Zorg⁶⁶ - um importante industrial da Terra que produz artefatos tecnológicos (incluindo armas dos mais variados tipos), apresentado no filme como um homem insensível e solitário.

O intuito de Zorg era entregar as pedras ao “mal absoluto” com “quem” ou com “o que”, ele aparece no filme mantendo contato telefônico.

Em outra cena, descobre-se que, no ataque referido, os Mondoshawan foram todos mortos, restando deles, apenas, parte de um dos corpos, cujas “células sobreviventes” foram recolhidas e levadas pelos militares a um cientista terráqueo obcecado pelos prodígios da ciência. Esse cientista, também representado de forma estereotipada – ele usa expressões exageradas e sua aparência lembra a dos cientistas loucos de muitas histórias de ficção científica - detém tecnologia para recriar um ser vivo, valendo-se de poucas de suas células. Antes de prosseguir, ressalto que o uso dos estereótipos marca o tom de sátira, de deboche ou brincadeira, que assume este filme, que também parodia outros filmes de ficção científica, e até filmes de aventura consagrados e inclusive a *performance* do ator Bruce Willis em filmes desse gênero.

O processo de recriação do ser Mondoshawan parte, então, da leitura das informações genéticas contidas nas células vivas preservadas (200 mil grupos de DNA) e através do uso de recursos informáticos que indicam que o ser recriado é destituído de qualquer doença ou deformação. Há nele vários indicadores de perfeição – abundância de informações gênicas e inexistência de “defeitos”. Perfeição essa que não pode ser associada aos acasos da natureza, mas sim a um projeto de engenharia genética.

É interessante referir que a recriação desse ser foi processada em uma máquina usada para “tecer” (ela lembra uma máquina de tricô das usadas em malharias) o corpo, segundo instruções contidas nas células, que conteriam uma espécie de receita de como recriar um ser perfeito: inicialmente foi fabricado o esqueleto, depois os outros tecidos, que lhe foram sendo sobrepostos, até as camadas mais “externas” do corpo. Somente a pele não foi “tecida”, tendo sido obtida a partir de uma forma de radiação específica que forçou o corpo a produzir sua própria proteção. O interessante é que este corpo recriado assumiu a forma de uma mulher⁶⁷ jovem e bela.

Novamente, no momento da recriação, o caráter de sátira, que caracteriza o filme, é acentuado, quando o general Munro⁶⁸, que acompanhava a reconstrução desse corpo, pede

⁶⁶ O ator Gary Oldman.

⁶⁷ A atriz Milla Jovovich

⁶⁸ O ator Brion James.

licença para fotografar o corpo recriado, esclarecendo ao cientista ser esse um procedimento costumeiro para os militares e não motivado por um interesse no corpo feminino que eles tinham acabado de recriar. A mulher/ser reconstruído/a é vestida e tenta se comunicar com os presentes, não sendo compreendida – assustada, ela foge. A polícia é acionada (apesar de se tratar de um projeto secreto) para capturar a fugitiva sem que lhes seja fornecida qualquer informação. Os procedimentos usuais de identificação não são bem sucedidos, pois, afinal, não existem registros em nenhum sistema da Terra da existência dessa mulher. Durante a fuga, no entanto, ela salta do alto de um prédio, caindo sobre um dos muitos carros voadores (um táxi), que transitava na complexa rede de níveis de circulação de veículos da cidade de Nova Iorque no século XXIII.

O táxi é dirigido/pilotado por um ex-militar de elite, cujo nome é Korben Dallas⁶⁹, que é caracterizado como um homem solitário, infeliz no amor, que tenta parar de fumar usando um equipamento que controla o número de cigarros que ele fuma por dia. Ele mantém poucos vínculos afetivos – um deles é com sua mãe, que lhe faz muitas cobranças e que constantemente busca contatá-lo. Suspendo o relato para referir a tecnologia com a qual está equipado seu táxi voador: motores de alta potência e um computador de bordo, capaz de exercer muitos controles sobre o desempenho do condutor, estando entre esses a autorização para o funcionamento do carro e o acompanhamento da competência do condutor, descontando-se pontos na habilitações e motorista a partir de infrações cometidas. O condutor Korben se encanta com aquela mulher tão jovem e bela e que fala sem parar em uma língua desconhecida até o momento em que a mulher/ser consegue indicar estar necessitando de ajuda, ao localizar em um cartaz a palavra “help”, iniciando-se a comunicação entre eles. O personagem Korben Dallas, que pode ser considerado o herói dessa história, auxilia a mulher em sua fuga, processando-se uma perseguição espetacular, sendo esse mais um dos momentos que repete cenas identificadas como próprias aos filmes de ação⁷⁰. Inicia-se, assim, a revelação das muitas competências desse personagem, que fora, anteriormente, um piloto de naves militares. Aliás, durante a perseguição, ele não apenas revela ser um hábil condutor de veículos, mas um estrategista, que se vale de seu conhecimento da existência de altos níveis de poluição nas zonas próximas ao solo, tornando a perseguição quase impossível. Passado o perigo, a mulher/ser pede a seu salvador que localize o Padre Vito Cornélius. Ao encontrá-lo,

⁶⁹ O ator Bruce Willis.

⁷⁰ Tal como se pode ver nos filmes do famoso personagem James Bond (007 contra Goldfinger, de 1969, dirigido por Guy Hamilton e 007 A Serviço secreto de sua Majestade, de 1969, dirigido por Peter Hunt) ou nos filmes de ficção científica que passaram a se valer das cenas de ação como O Exterminador do Futuro, de 1984, dirigido por James Cameron, bem como as suas continuações, por exemplo.

esse a identifica por um símbolo que ela traz tatuado em seu pulso (outra informação que teria ficado armazenada nos genes!), que representa a figura desenhada nas pedras dos quatro elementos que nesse momento já estão com os Mondoshawan. O religioso surpreende-se com sua forma feminina, mas passa a tratá-la como o ser supremo, o Quinto Elemento, que permitiria a salvação da Terra, passando a com ela se comunicar na sua língua ancestral. Numa evocação a contos consagrados, A Bela Adormecida, por exemplo, dá-se, em determinada cena a reanimação da mulher/ser supremo que estava desmaiada, por um beijo do herói Korben. Inicialmente, ela reage zangada, mas logo o episódio é esquecido e ela diz chamar-se Leeloo. Após a saída de Korben, ela passa a estudar a história da Terra nos cinco mil anos decorridos desde a última manifestação do mal supremo, situação mostrada em processo rapidíssimo, através da passagem de textos em uma enciclopédia virtual. Leeloo informa, então, a Cornélius estarem naquele momento as pedras com alguém de confiança em um planeta denominado Fhloston.

Enquanto isso, em outro episódio, os guerreiros extraterrestres Mangalores estão sendo recebidos por Zorg para trocarem a caixa roubada no ataque aos Mondoshawan, na qual estariam as pedras. Os Mangalores, como já referi, são representados como pouco inteligentes, feios, sujos e desorganizados e disso decorre não terem percebido estar a caixa vazia. Em função de fazerem um serviço tão mal-feito, Zorg fornece-lhes apenas algumas armas sem explicar-lhes detalhes de seu funcionamento. Novamente seguem-se cenas que lembram as comédias Pastelão, nas quais eles quase matam uns aos outros por não conhecerem os recursos do equipamento.

Em outra cena, os militares da Terra, orientados pelo personagem/padre Cornélius, passam a organizar a missão de busca às pedras no planeta Fhloston, sendo escolhido, para tal, o personagem Korben Dallas, apontado como o único membro remanescente de uma elite treinada de ex-combatentes. É montada uma estratégia para enviá-lo ao referido planeta sem levantar suspeitas – o personagem Korben é anunciado como o vencedor de um concurso realizado por uma estação de rádio, a Rádio Cosmos –, cujo prêmio era uma viagem ao planeta Fhloston para assistir ao concerto da famosa cantora extraterrestre Diva Plavalaguna⁷¹. Registro, novamente, o tom de paródia do filme feito pela invocação do termo “diva”, utilizado quando se faz referência a cantoras famosas.

Essa cantora, representada em azul, coberta com uma burca lilás cintilante, descobre-se, no decorrer do filme, é a responsável/guardiã dos quatro elementos. A missão de Korben, portanto, consiste em ir à Fhloston acompanhado de uma mulher militar, que se passará por

⁷¹ A atriz Maiwenn Le Besco.

sua esposa, para ajudá-lo a trazer as pedras. Mas o ex-militar trata com desdém a mulher designada para a missão, sugerindo que ela não preenche os requisitos militares para tal função - na verdade ele estaria mesmo interessado em levar consigo mulher/ser supremo Leeloo, fazendo-a passar por sua esposa. Em outras cenas mostra-se como os Mangalores, frustrados por não terem conseguido roubar as pedras, fazem novas tentativas para obtê-las. Em uma dessas tentativas, um dos Mangalores tenta, inclusive, se fazer passar por Korben Dallas, para empreender a viagem programada. No entanto, eles não são bem sucedidos. Paralelamente, outras cenas mostram o vilão Zorg tentando forçar o personagem/Padre Cornélius a entregar as pedras. Frente à sua resistência, o personagem Zorg aciona outros meios de espionagem e acaba descobrindo, a partir do presidente dos Territórios da Federação, que as pedras estão no planeta Fhloston. Então, ele mesmo, pilotando sua nave espacial, dirige-se ao planeta Phloston.

Mas os personagens Cornélius e Leeloo decidem ir à Fhloston encontrar Plavalaguna, pois não confiam nos esforços militares. Eles roubam as passagens que estão com Korben e se dirigem ao aeroporto. Porém, na hora do embarque, Korben se apresenta, impedindo a concretização do plano; o personagem Cornélius embarca escondido no sistema de ar condicionado da nave espacial e Leeloo embarca como a acompanhante do personagem Korben.

No avião, Korben é entrevistado pelo espalhafatoso personagem/apresentador da Rádio Cosmos Ruby Rhod⁷², representado como um *pop star* andrógino e deslumbrado. Marca-se, mais uma vez, neste personagem, o caráter satírico do filme, pois o personagem se assemelha a alguns apresentadores de programas televisivos atuais, tanto pela forma extravagante de se vestir, quanto por andar sempre cercado por uma legião de fãs (que querem qualquer coisa similar a um autógrafa) e por uma equipe de assessores que o bajulam todo o tempo, dizendo que ele e o programa de rádio são “verdes”, ou seja, eles referem ser o programa de rádio, bem como o desempenho do radialista, sensacionais. Porém o personagem Korben, ao ser entrevistado por Rhod, responde às perguntas de forma discreta e contida, o que deixa o apresentador zangado. Na verdade, Korben não se mostra muito confortável no papel que está representando na missão – o de um simples turista ganhador de um prêmio em um programa de rádio. As cenas que mostram a chegada ao planeta Fhloston mostram os personagens Korben e Leeloo hospedando-se no hotel onde ocorrerá o concerto de Plavalaguna. Na cena em que é apresentada a sala do concerto, o personagem Korben está elegantemente vestido e acompanhado por Rhod, que transmite ao vivo e espalhafatosamente

⁷² O comediante estadunidense Chris Tucker.

em seu programa de rádio tudo o que está ocorrendo. Na sala de concertos se encontra, também, um dos Mangalores, disfarçado de garçom, que avisa o momento da chegada da cantora a seus comparsas, que vasculham a suíte de Plavalaguna para roubarem as pedras. A personagem Leeloo, que não foi ao concerto, percebe a invasão da suíte da cantora e luta com os invasores, em mais uma cena carregada de efeitos de comédia “pastelão”. Novamente os Mangalores não conseguem se apoderar da caixa usada para guardar as pedras, porém, o personagem/vilão Zorg chega, persegue Leeloo e a fere. Depois disso, ele se apodera da caixa, onde supostamente estariam as pedras, deixando uma bomba preparada para explodir o hotel, e foge de Fhloston com a caixa. Enquanto isso, em outra cena, Mangalores atacam a sala de concerto e ferem Plavalaguna que, mesmo ferida, diz a Korben que as pedras estão nela, e que ele precisa proteger Leeloo. Assim que Plavalaguna morre, Korben retira as pedras do interior do seu corpo e as entrega à Rhod. Trava-se uma verdadeira guerra no hotel, na qual o herói Korben vence os Mangalores, agindo sozinho, quase sem dificuldades, ao valer-se de uma incrível quantidade de armas e explosivos. Ele salva os reféns, mata o líder Mangalore, enquanto todos os acontecimentos são narrados por Rhod de forma escandalosa para o seu programa da Rádio Cosmos. Ou seja, novamente práticas bem marcantes das mídias contemporâneas são focalizadas satiricamente no filme, ao mesmo tempo em que filmes de aventura americanos como *Rambo* e outros encenados por Sylvester Stallone são novamente evocados de forma satírica. Mas o filme se encaminha para uma finalização feliz, e novamente se evocam outros filmes de aventura, quando os personagens Korben, Leeloo, Ruby Rhod e Cornélius, carregando as pedras, correm para uma pequena nave a fim de voltar para a Terra. No entanto, como ocorre em muitos filmes de suspense e de ação, o vilão Zorg, que já estava retornando à Terra, descobre ter pego, novamente, uma caixa vazia e decide retornar à Fhloston. Ao chegar ao hotel, ele desativa a bomba, mas os Mangalores, derrotados, decidem morrer por sua honra e a acionam novamente, provocando uma explosão que mata tanto os Mangalores, quanto Zorg.

Na viagem de volta, o super herói Korben assume, mais uma vez, a responsabilidade de trazer as pedras em segurança para a Terra e salvar o mundo, dispensando, inclusive, a ajuda dos militares. Só então Rhod encerra seu programa de rádio.

Nas cenas finais, dá-se o retorno ao templo egípcio onde o personagem David⁷³, um assistente do Padre Cornélius, recebe Korben, Cornélius e Rhod e Leeloo, agora definitivamente configurada como o quinto elemento, que permite que as pedras sejam acionadas. Assim, a Terra está a salvo, pelo menos pelos próximos cinco mil anos. No

⁷³ O ator Charlie Creed.

entanto, o esforço para salvar o planeta debilitou Leeloo e Korben, que precisam ser tratados no laboratório onde Leeloo foi recriada. Lá, recuperados, eles se beijam e o filme encerra com um final feliz.

5.1.2 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme *O Quinto Elemento*

O roteiro deste filme foi escrito pelo francês Luc Besson, que atuou também como seu diretor. Trata-se de uma história que invoca cultos religiosos misteriosos, elementos próprios aos filmes românticos, bem como aos filmes de aventura que dão destaque a heróis individualistas, e que, se pode dizer, faz uma grande paródia de todos eles e de seus personagens; ou seja, é possível considerar esse filme como um legítimo representante dos “pastiche” pós-modernos, como indicaria, por exemplo, Frédéric Jameson (2002).

Um dos pontos mais destacados pelos críticos e comentaristas⁷⁴ acerca deste filme diz respeito ao seu *design* visual, que contou com o trabalho dos famosos cartunistas franceses Jean Claude Mezieres e Jean Giraud, mais conhecido como Moebius⁷⁵. Foram eles os responsáveis pelos originais cenários (interiores e exteriores), pelo *design* dos veículos voadores, das naves espaciais (destacando-se entre essas o hotel voador em Fhloston), das armas, dos equipamentos tecnológicos, bem como dos corpos dos extraterrestres (os personagens Mangalores e os Mondoshawan, além do “bichinho” de estimação chamado Picasso e a cantora Plavalaguna).

Márcio Mário da Paixão Jr (2003)⁷⁶ comentou que o trabalho de Moebius influenciou a produção de filmes bastante conhecidos como o filme *Blade Runner*, *O Caçador de Andróides*⁷⁷ (1984) e, que, antes de trabalhar na produção de *O Quinto Elemento* (1997), Moebius também já havia ilustrado *storyboards*⁷⁸, cenários e figurinos de filmes como *Tron* –

⁷⁴ <http://www.cinedie.com/5elemento.htm>

<http://www.discoverybrasil.com/web/people-and-arts/o-quinto-elemento/>

<http://www.cineplayers.com/comentario.php?id+3819>

⁷⁵ O apelido Moebius foi escolhido para fazer alusão ao matemático alemão August Ferdinand Möebius.

⁷⁶ http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP_16paixao.pdf

⁷⁷ Dirigido por Ridley Scott.

⁷⁸ *Storyboard*: consiste em um projeto de seqüências de cenas de um filme. A primeira vista o *storyboard* parece uma história em quadrinhos, mas não possui os balões com as falas dos personagens. A finalidade é permitir a visualização de como ficarão as imagens do filme, marcando as principais passagens da história que será contada da forma mais parecida possível da que deverá aparecer na tela. <http://pt.wikipedia.org/>

uma *Odisséia Eletrônica*⁷⁹ (1982) e *Alien – o 8º Passageiro*⁸⁰ (1979), aproximando os quadrinhos do cinema. Conforme está destacado no DVD, comercializado junto com o filme, Moebius ficou famoso pela criação do gibi *Tenente Blueberry*⁸¹, que conta as aventuras de um caubói solitário, e pelo gibi denominado *Metal Hurlant*⁸², uma revista destinada a adultos que usa temas de ficção científica como fundo para as suas histórias. Mezieres, por sua vez, é o responsável pelo gibi denominado *Valerian*⁸³, cujo principal personagem é um agente espacial que trabalha para o governo da Galáxia a fim de garantir que ninguém manipule os eventos do futuro. Está referido no mesmo DVD, que Luc Besson, leitor antigo dos gibis de Moebius e Mezieres, contratara os dois cartunistas em 1992 para compor um grupo de artistas, que se reunia periodicamente para visualizarem o universo desse filme, no qual ele já estava trabalhando. Foram eles que projetaram uma Nova Iorque futurista que, ao invés de ser feita de vidro e ferro, era uma cidade quente, com muita gente indo e vindo do trabalho, um trânsito intenso de carros voadores e prédios que incorporaram muito da arquitetura da cidade de Nova Iorque, do final do século XX. Na cidade projetada por eles residiria, então, Zaltman Bleros (depois denominado Korben Dallas⁸⁴), que trabalhava em uma fábrica de aviões e enfrentava alienígenas incomuns, ao fazer viagens para planetas distantes em naves fantásticas.

Também está registrado, nos comentários contidos no mesmo DVD, que os criadores dos efeitos especiais, a empresa *Digital Domin*, respeitaram rigorosamente os desenhos desses artistas franceses para a criação das cenas externas da Nova Iorque do século XXIII, usando maquetes e réplicas em vários tamanhos dos veículos voadores, além dos cenários das tomadas internas e dos corpos dos extraterrestres, que consistiram em máscaras e roupas que serviram para vestir os atores que representaram esses personagens. Coube, também, a essa equipe de efeitos especiais, a criação de Picasso, o bichinho de estimação do malvado Zorg⁸⁵, um robzinho que meche a tromba, os olhos e a cabeça, bem como um grupo de extraterrestres que não apareceram na versão final do filme e que fariam o papel de lixeiros em greve.

⁷⁹ Dirigido por Steven Lisberger.

⁸⁰ Dirigido por Ridley Scott.

⁸¹ <http://www.blueberry-lesite.com> e <http://www.jeangiraumoebius.fr>

⁸² Site da Metal Hurlant <http://www.heavymetal.com/>

⁸³ <http://www.noosphere.org/mezieres>

⁸⁴ O personagem de Bruce Willis.

⁸⁵ O ator Gary Oldman.

Os cenários do filme incluíram tomadas do *Royal Opera House*, famoso teatro de Londres, onde foi filmado o emocionante concerto de Diva Plavalaguna⁸⁶, a última guardiã das pedras dos quatro elementos. O teatro do hotel flutua na órbita do planeta Fhloston, um local paradisíaco e azul, tal como a Terra do final do século XX. É interessante indicar, ainda, que o palco do requintado teatro tem como cenário as janelas que permitem ver o planeta da ficção *Fhloston*, atrás da cantora.

Registro, ainda, que o desenho dos figurinos é do costureiro francês Jean-Paul Gaultier, conhecido pela excentricidade da moda que produz. Como está comentado no texto que apresenta o filme na versão em DVD, o estilista produziu uma moda futurista, ao mesmo tempo, provocante e protecionista, brega e de bom gosto, erótica e elegante, simples e cheia de cerimônia, e que se adapta ao corpo dos personagens, sendo, ainda, funcional, coquete e fabulosa. Além disso, os trajes reúnem elementos de diferentes épocas, como a pré-história e o século XVII, conforme comentou o próprio Jean-Paul Gaultier, em entrevista concedida aos produtores do filme. Os trajes mais extravagantes do filme são os usados pelo personagem *pop star* Ruby Rhod⁸⁷, que tiveram importância fundamental para a composição do personagem inspirado nos cantores Michael Jackson e Prince.

Outro ponto destacado no texto do DVD é a língua falada pelo ser extraterrestre/deusa Leeloo, a atriz Milla Jovovich. Trata-se de uma criação de Luc Besson que, no início das gravações do filme, já possuía uma espécie de dicionário com oitocentas palavras. Esse dicionário foi entregue para a atriz Milla Jovovich, que memorizou as palavras e começou a se comunicar com o diretor através dessa língua. A atriz relata, na entrevista que concedeu à produção do DVD, que, além das palavras que já estavam criadas foi necessário desenvolver mais algumas para tornar possível dizer algumas coisas que não tinham sido previstas. É importante registrar que essa língua ancestral de Leeloo reúne palavras de muitas diferentes línguas faladas no planeta Terra.

⁸⁶ A atriz Maiwenn Le Besco.

⁸⁷ Interpretado pelo comediante Chris Tucker.

5.2 IRONIAS, MISTICISMOS, TECNOLOGIAS – MESCLAS/HIBRIDAÇÕES NO CINEMA NA PÓS-MODERNIDADE?

O filme *O Quinto Elemento* (1997) se vale intensamente do pastiche, fazendo uma colagem extremamente irônica de estéticas empregadas em outros filmes – de aventura, superproduções históricas e dos próprios filmes de ficção - para parodiar discursos contemporâneos sobre a ciência, a tecnologia e a religião, bem como as noções de poderio econômico e militar, além da vida caótica nas megalópoles do planeta Terra. Invoco Fredric Jameson (2002) para indicar que o pós-modernismo não representa uma ruptura profunda em relação ao modernismo que o precedeu, podendo ser entendido mais como uma mutação desse último. Ao ser visto como mais do que simplesmente um estilo, constituiu-se, ao mesmo tempo, como um discurso e uma época, na qual a esfera da cultura sofreu uma imensa dilatação, tendo se tornado, ela própria, um produto com seu respectivo mercado. No chamado “alto modernismo”, como indicou o mesmo autor (ibid), deu-se o apagamento da fronteira até então não transgredida entre a alta cultura e a chamada cultura de massa ou comercial, processo que propiciou o surgimento de novos tipos de textos culturais impregnados das formas, categorias e conteúdos da indústria cultural.

Essa nova configuração da cultura deixa então de ser estruturada segundo as leis do capitalismo clássico, regido pela produção industrial e pelas lutas de classes, passando a operar sob a estruturação das práticas que caracterizam o que Jameson (ibid) considerou ser o capitalismo tardio, no qual a produção estética se integrou à produção de mercadorias.

Incluo tais esclarecimentos para indicar que é nesse contexto que o pastiche vem tomando lugar e deve ser diferenciado da paródia. O pastiche, assim como a paródia, imita um estilo, mas por outro lado, como explicou Jameson (2002), diferencia-se da paródia por ser uma prática neutralizada de imitação, que não possui nem os mesmos motivos, nem o mesmo riso, nem a mesma convicção dela. O pastiche é, então, segundo Robert Stam (2003), a expressão estética mais típica do pós-modernismo, constituindo-se em uma prática neutra e vazia de imitações e de orquestração irônica de estilos mortos, sem qualquer mística ou originalidade, e que combina referências as mais diversas em um jogo lúdico com o espectador evocando a possibilidade de que esse reconheça essas mesmas referências.

Como já indiquei anteriormente, considero que, neste satírico filme de ficção científica que estou comentando, argumenta-se que há muito tempo a Terra teria perdido seus encantos

naturais, encontrando-se sob ameaça periódica de forças do mal que, no entanto, podem ser neutralizadas ao serem acionados segredos seculares, contidos nos chamados elementos naturais – ar, terra, água e fogo -, e combinados (catalisados por) na presença de uma divindade que tem nela inscritos os DNAs de toda a humanidade. Mas tal fusão só pode ser realizada com a participação daqueles que conservam a tradição (o personagem Padre Vito Cornélius⁸⁸) que é auxiliado pelo herói (Korben Dallas⁸⁹). Embora os produtores do filme coloquem em destaque, nesse trabalho, elementos característicos a filmes de ação e de ficção científica⁹⁰, *O Quinto Elemento (1997)*, certamente, não se encaixa bem em nenhum dos dois gêneros aludidos. Como indiquei anteriormente, ele parece ser bem mais uma colagem, um pastiche, que justapõe vários gêneros cinematográficos, possibilitando, desse modo, que um grande número de espectadores se identifique com a proposta nele inserida, aspecto que me parece poder ser entendido melhor a partir do uso da noção de endereçamento, enunciada por Elizabeth Ellsworth (2001). Como essa autora (ibid) indicou, o modo de endereçamento corresponde a forma como os filmes pensam seus espectadores. Ou seja, o endereçamento vale-se das relações entre o texto de um filme e as experiências que os espectadores possuem sobre como esse se organiza, por exemplo, aspecto que se diferencia em cada gênero fílmico considerado. Mas é importante destacar que os públicos não são simplesmente posicionados por um determinado modo de endereçamento como se este pudesse eliminar qualquer distância entre quem o filme pensa ser o espectador e quem o espectador pensa ser, como esclarece a autora (idem). Entretanto, para que um filme tenha algum sentido, e para que ele possa ser desfrutado, mesmo que minimamente, ele precisa oferecer estímulos e recompensas para que seu público se envolva com aquela narrativa. Seguindo esse mesmo entendimento, pode-se dizer, ainda, que o filme *O Quinto Elemento (1997)* se propõe a divertir o espectador, constituindo-se essa numa relação particular entre o filme e o espectador que é pretendida, quando os produtores do filme constroem uma série de pressupostos sobre *quem é o público a ser atingido pelo filme e que respostas são esperadas desse mesmo público.*

Aliás, foi o tom de comédia assumido no filme, ao lado dos efeitos especiais e do uso de um *design* bastante original de cenários e figurinos que se valem de cores fortes e que se assemelham com histórias em quadrinhos, que recebeu destaque por parte da crítica cinematográfica, tal como se pode ver nos *sites* dedicados às obras cinematográficas⁹¹. Cabe

⁸⁸ O ator Ian Holm.

⁸⁹ O ator Bruce Willis.

⁹⁰ Esses são os gêneros referidos na caixa do DVD comercializado.

⁹¹ <http://www.cinedie.com/5elemento.htm>

<http://www.discoverybrasil.com/web/people-and-arts/o-quinto-elemento/>

ressaltar, no entanto, que o uso do pastiche não se constitui em uma novidade na ficção científica, como indicaram Deborah Knight e George McKnight (2003), ao comentarem como o filme *Matrix*⁹² (1999) se constitui em uma obra que reúne vários gêneros cinematográficos, evocando, em sua narrativa, temas que são herdados desses gêneros que se valeu do pastiche para mesclar esses mesmos gêneros fílmicos. Assim, a imitação ou o chamamento que uma obra artística faz a outras obras, voltando-se à criação de uma dinâmica que evoque a familiaridade (o que é esperado em função dos filmes já existentes), sem, no entanto, descuidar da inovação (daquilo que o filme propõe de particular e diferenciado), recorrendo à referência de diversos gêneros cinematográficos, tais como a ação, a ficção científica, o romance, o suspense, o terror e o faroeste, é uma estratégia presente em muitos filmes. Cabe esclarecer que a utilização desses gêneros cinematográficos não implica fazer um cinema que privilegia, necessariamente, narrativas monótonas, padronizadas e sem originalidade, como esclarecem os autores acima citados (ibid), mas sim levar em conta algumas expectativas que se criam em função do envolvimento que o público já tem com cada tipo de filme.

No caso do filme *O Quinto Elemento* (1997), no momento em que o ataque militar ao corpo celeste misterioso que ameaça o planeta Terra mostra ser insuficiente para a defesa do planeta, é explícita a evocação a filmes de suspense, remetendo à incerteza sobre as características do corpo celeste que precisa ser contido e, posteriormente, ao gênero de terror, que se torna mais forte no momento em que o personagem responsável por comandar o ataque ao referido corpo celeste é tomado de medo a ponto de ficar absolutamente paralisado e derramar sangue através dos poros de sua pele.

Reproduzo, a seguir, o diálogo⁹³ travado entre dois personagens, que são o Presidente dos Territórios da Federação⁹⁴ e o general responsável pelo ataque (Staedert⁹⁵), quando esse general é tomado de pavor, em função da incerteza sobre o que lhe acontecerá, impedindo-o de agir.

Presidente: - Staedert? O que houve? Está me ouvindo? O que houve? Conseguiu destruí-la?

General Staedert: - Estou para destruir.

(Vários mísseis são lançados contra o corpo celeste).

General Munro (na Terra): - Seu diâmetro aumentou 200%.

Militar (na Terra): - Está se aproximando da nave.

<http://www.cineplayers.com/comentario.php?id+3819>

⁹² Dirigido por Andy e Larry Wachowski

⁹³ Transcrevi os excertos exatamente como aparecem no filme, sem proceder qualquer tipo de correção lingüística.

⁹⁴ O ator Tommy Lister Jr.

⁹⁵ O ator John Neville.

Staedert (para um dos seus subordinados): - O que temos que seja maior que 240?

Militar (na nave): - Nada, senhor.

Presidente: - Staedert, está me ouvindo? Saia daí! Não quero um incidente! Está me ouvindo? Saia daí! Está me ouvindo?

(Staedert não consegue responder pelo pavor que sente frente ao corpo celeste que não pára de crescer).

Presidente: - É o presidente falando! É uma ordem! Está me entendendo? Saia daí!

(Mas o general não consegue mais reagir, o medo faz correr sangue de sua testa).

Presidente: - Responda!

Cena 4 – 15min 51s até 16min 45s

A cena é finalizada com o corpo celeste que crescera assustadoramente englobando a nave, ao mesmo tempo em que a sua superfície preta e rugosa, aparência de uma bola de rocha líquida parcialmente solidificada, vai assumindo o formato de uma caveira, culminando na morte de todos os militares presentes na referida nave.

A criação de suspense se associa à de mistério, que abre espaço para um certo misticismo religioso, que passa a ter mais peso na história que está sendo contada, embora a referência ao misticismo apareça no filme desde o seu início. Assim, tal como fora profetizado nas cenas iniciais do filme, a dimensão mística ressurge a partir de um objeto misterioso, que não pode ser identificado, mesmo recorrendo-se a sofisticados recursos tecnológicos. O filme, inclusive, dá um grande salto no tempo - do ano 1914 para o ano de 2263 -, havendo uma cena na qual é superposta a imagem gravada no templo egípcio, na qual está representada a configuração que do firmamento assumiria nos momentos de manifestação do mal com a configuração do firmamento que se forma em um sofisticado radar militar do século XXIII. A situação que coloca em destaque a veracidade das profecias de cunho religioso, a partir de então mais dignas de crédito do que as ações tecnológicas e científicas, é que, esse objeto, ao invés de exterminar-se, cresce assustadoramente após ser atacado. A trama parece resgatar, assim, a importância do sobrenatural, bem como dar destaque à necessidade da permanência de um saber místico que emana das crenças preservadas por alguns “iluminados”, saber esse que, ao mesmo tempo, se inscreve na própria matéria formadora do planeta. Ou seja, mesmo valendo-se de paródias, o filme dá destaque à crença de que a tecnologia não dá conta de todos os enigmas que o Universo nos apresenta – por mais complexos que sejam os artefatos criados e inseridos na vida do planeta, entre esses as muitas possibilidades de transitar em velocidades extraordinárias no planeta e fora dele, recriar seres a partir de algumas células vivas, transmitir programas de rádio e TV ao vivo

para todo o universo, por exemplo -, há situações em que elas se configuram como insuficientes. Mesmo que o filme se valha do pastiche, isso está nele bem demarcado, o personagem sacerdote é o detentor de um saber que mostra ser mais efetivo do que qualquer procedimento tecnológico ou científico. Este é um saber que precisa ser cultuado, transmitido, mas é também um saber que não pode ser partilhado por qualquer um. Também é apontada no filme uma certa complementaridade entre a ação da ciência e o misticismo invocado no filme. Ao que parece, a ciência pode até recriar seres perfeitos, igualáveis a divindades, mas os elementos essenciais precisam ser preservados.

Vejamos alguns excertos, nos quais esses “ensinamentos” vão sendo enunciados.

Cornélius: - Vocês têm 48 horas. É o tempo que ele precisa para se adaptar ao ambiente.

Presidente: - E depois?

Cornélius: - Depois será tarde demais. O objetivo dessa coisa não é lutar por dinheiro ou poder, mas sim exterminar a vida. Todas as formas de vida.

Presidente: - Está me dizendo que nada pode impedi-la?

Cornélius: - Somente uma coisa. Os Mondoshawan possuem a única arma contra o mal. Quatro elementos reunidos em torno de um quinto, o Ser Supremo, um guerreiro criado para proteger a vida. Juntos, diz-se que eles produzem a Luz da Criação capaz de levar a vida aos confins do universo. Mas se o mal estiver presente aqui...

Presidente: - O que acontece?

Cornélius: - A luz vira escuridão e a vida vira morte. Para sempre.

General Munro (dirigindo-se ao Presidente): - Uma nave Mondoshawan pede permissão para se aproximar.

Cornélius (recomendando): - Dê permissão e transmita nossas boas vindas. Obrigado.

Cena 5 – 21min 01s até 22min 15s

Como se pode ver, o dirigente (o Presidente da Terra) aconselha-se, em uma situação crítica em que as ações militares e tecnológicas foram mal sucedidas, com o sacerdote e passa a considerar possíveis as explicações por ele apresentadas, após ter presenciado a destruição da nave militar.

Também é interessante indicar que o saber do personagem Padre Cornélius está contido em um grande livro, com páginas amareladas, com encadernação feita manualmente e cheio de ilustrações em preto e branco, no qual estão registrados detalhes a respeito dos saberes milenares que ele é encarregado de guardar. Isso sugere que, apesar de todo o desenvolvimento tecnológico, há uma espécie de saber essencial, que diz respeito à manutenção da vida, que está contido e preservado em um outro tipo de documento, que não inclui tecnologia complexa!

É interessante também indicar que, apesar do teor místico da informação, a ela estão acopladas noções da física aristotélica, que explica o movimento dos corpos na Terra a partir da compreensão das combinações dos quatro elementos - ar, terra, água e fogo - considerados essenciais à constituição do mundo, nessa influente forma partilhada durante muitos séculos pelos homens para interpretá-lo. Como nos explicou Bernard Cohen (1989), um corpo é leve ou pesado dependendo da proporção que esse possui de cada um dos quatro elementos. A terra é o elemento “naturalmente” mais pesado e o fogo é o elemento “naturalmente” mais leve, enquanto o ar e a água ocupam uma posição intermediária entre os outros dois. Assim, se um objeto é pesado, como um bloco de ferro, seu movimento natural é uma linha vertical para baixo e se algo é leve, como a fumaça, seu movimento natural é uma linha vertical para cima. Mas, cabe registrar, também, que os corpos celestes conhecidos não são compostos dos mesmos elementos que constituem os corpos da Terra, eles são compostos de um quinto elemento denominado “éter”, que garante que seus movimentos, ao contrário do que ocorre com os corpos da Terra, sejam incorruptíveis, ou seja, se movam em circunferências em torno da Terra e nunca alterem esse movimento.

A referência a essa antiga compreensão física ajudaria, de um lado, a caracterizar os saberes a respeito da “arma” a ser utilizada contra o mal, qualificados, no filme, como confiáveis ao atribuir-se a esse conhecimento uma espécie de imutabilidade! De outro lado, esse saber fortalece o misticismo religioso que a ele é associado no filme. Assim, então, a trama reúne diferentes saberes antigos, sejam os saberes da física aristotélica ou os saberes milenares de natureza mística evocados na história contada, para nomear como “o quinto elemento”, que está inscrito em um ente/guerreiro perfeito, cuja programação está condicionada à reativação de “restos” de corpos vindos de fora da Terra, recriado sob a forma de uma linda mulher, que porta o elemento criado para proteger a vida do Universo e que simboliza o amor. É esse quinto elemento que dá nome ao filme.

É interessante indicar, ainda, que tanto o bem quanto o mal absoluto agem através de representantes. É necessário que estes se materializem para poderem exercer suas funções de proteger e salvar, ou de ameaçar e destruir. Assim, então, a ciência e a tecnologia precisam mobilizar as células vivas de um ser Mondoshawan que parece ter chegado à perfeição por conterem tantos registros gênicos. Enquanto o mal se faz presente na forma de um misterioso corpo celeste, que engole naves espaciais, recruta representantes e está prestes a se chocar com a Terra.

Reproduzo a seguir diálogos que mostram como se trata tal questão nesse filme:

General Munro: - Chama isso de sobrevivente?

Cientista: - Só preciso de algumas células vivas.

General: - Consegui identificá-lo?

Cientista: - O computador enlouqueceu. Seres humanos normais têm 40 grupos de DNA, mais que o bastante para qualquer espécie se reproduzir. Este ser tem 200 mil desses grupos!

General: - Parece uma aberração. (O cientista aciona a porta de entrada do laboratório, nesse momento uma luz verde ilumina os olhos dele e do general, fazendo-os parecerem horripilantes).

Cientista: - Mal posso esperar para vê-lo.

(Agora dentro do laboratório onde a iluminação é com luz branca).

Cientista: - Tudo bem, general? Aqui.

(O cientista se aproxima de um painel informatizado que estava sendo operado por um dos seus colegas).

Cientista: - Com licença. (Assumindo o controle do painel).

Cientista: - Quero mostrar uma coisa ao senhor (dirigindo-se ao general enquanto outro cientista coloca o sobrevivente em uma máquina).

Cientista: - Esta é uma cadeia de DNA normal, como a minha ou a sua. Agora olhe. (O computador cria a imagem da dupla hélice na tela). Os elementos da cadeia dele são iguais aos nossos só que muitos mais dados genéticos concentrados. (A imagem apresenta a superposição de muitas hélices). É quase como se este ser tivesse sido projetado.

General: - Há algum perigo?

Cientista: - Nós o passamos pelo detector de doenças. A célula é, na falta de um termo melhor, perfeita.

General: - Prossiga. Mas tomara que o Sr. Perfeito seja educado.

Cientista: - Senão, farei picadinho dele. Ativar.

Cena 6 – 24min 20s até 25min 43s

Ou seja, nesse diálogo ao mesmo tempo em que a galhofa está presente na frase – “tomara que o Sr. perfeito seja educado” – reafirma-se que o saber científico pode controlar a manipulação – a reconstrução do esqueleto a partir de pequenos fragmentos ósseos em formato de finas fatias, depois dos músculos com “fios de carne” entrelaçados como se fosse um tricô e, no final, submeter-se a carne viva a um tipo de radiação, que força a pele a se criar para proteger o corpo com o uso de uma máquina.

Além disso, reafirma-se, também, no filme, a importância dos recursos da informática como no excerto em que está destacada a leitura de informações em células vivas a partir do seu uso. A referência ao ser perfeito, no entanto, não está unicamente condicionada à recriação tecnológica, mesmo que se afirme ser essa possibilitada por ela. O segredo está inscrito nos seres, nos elementos que os constituem e, também, nos que constituem a matéria da Terra. A tecnologia, a informática, a genética e a engenharia genética podem ler, decifrar, reescrever esse segredo, mas não podem inventá-lo sem o auxílio do que é imanente a alguns

elementos– do que está neles - e isso, ao que parece, é obra de uma entidade mística, não da ciência, nem da tecnologia. Aliás, a própria reconstrução se dá sem nenhum prévio conhecimento do resultado a ser alcançado e o que se espera é mesmo o inusitado, o diferente, mas que obedece a um plano divino, que está inscrito nos elementos das células perfeitas preservadas. Mas os cientistas não são capazes de entender a criatura refeita descrevendo ser a língua que ela fala uma incapacidade de comunicação. Assim, então, reeditando outras cenas de ficção científica, particularmente dos filmes nos quais um cientista criou um ser monstruoso tais como os filmes estrelados pelo famoso ator britânico Boris Karloff⁹⁶, que atuou em muitos filmes de terror, também aqui neste filme a criatura foge, acabando por encontrar aquele que será capaz de entendê-la – o requisito para que isso ocorra é a vontade de entender, ao lado de uma certa amorosidade latente no personagem, que é ao mesmo tempo durão, calejado pelas dificuldades da vida, descrente do amor e decepcionado com sua atividade profissional.

Mas cabe, também, indicar a forma estereotipada que caracteriza muitos personagens, tais como o radialista Ruby Rhod⁹⁷, o cientista responsável pela recriação do quinto elemento, os extraterrestres Mangalores e o industrial Zorg⁹⁸. Todos eles são personagens estereotipados, entendendo-se serem os estereótipos representações que reduzem as pessoas a umas poucas características simples, essenciais e que são atribuídas à natureza, como explicou Hall (1997c). Portanto, essas representações se baseiam em características que podem ser facilmente identificadas e lembradas, reduzindo toda a complexidade que um determinado grupo cultural possa ter.

O estereótipo é usado para a constituição do personagem Ruby Rhod para brincar/satirizar/criticar com artistas famosos fúteis que dão excessiva importância à aparência e à imagem, ao mesmo tempo em que representa tais sujeitos como mobilizados por “causas do bem”, quando isso se faz necessário em situações críticas. Mesmo gritando de forma histérica em uma situação na qual corria perigo, o personagem Rhod não se furta a cumprir seu papel de comunicador - ele não interrompe a transmissão ao vivo ao longo da luta empreendida pelo herói Korben⁹⁹ contra os extraterrestres Mangalores.

⁹⁶ Frankenstein (1931), dirigido por James Whale; A Noiva de Frankenstein (1935, também dirigido por James Whale; O Filho de Frankenstein (1939), dirigido por Rowland Lee.

⁹⁷ O ator Chris Tucker.

⁹⁸ O ator Gary Oldman.

⁹⁹ O ator Bruce Willis.

Como já indiquei anteriormente, o recurso do estereótipo também está presente na composição do personagem cientista responsável pela recriação de Leeloo¹⁰⁰, no qual usaram-se representações bastante usuais de homens da ciência nas telas do cinema. Em geral, segundo Bassa e Freixas (1993), o cientista, no cinema, tem sido representado como um homem totalmente dedicado ao seu trabalho de pesquisa, alheio ao mundo que o rodeia, cercado de sofisticados instrumentais de laboratório, fora do normal e de alguma forma extravagante, o que pode ser observado tanto nos casos onde o cientista é bom quanto nos casos em que é mau. Embora o cientista do filme tenha uma participação pequena na história contada, ele é mostrado como alguém fascinado pela possibilidade de recriar um ser a partir de algumas células consideradas perfeitas. E mais, reafirma-se a sua competência para fazer isso, bem como a possibilidade de que esse venha a ser um avanço científico-tecnológico alcançado nos próximos séculos que se pautaria nos desenvolvimentos das biotecnologias que estão acontecendo neste início de século XXI.

Mas o estereótipo também foi usado para apresentar alguns guerreiros como desprezíveis, bobos, ruins, feios, sujos. A feiúra está na textura da pele, na constituição dos corpos, bem como na falta de inteligência. Os extraterrestres Mangalores¹⁰¹ são um povo não humano, que se pode matar sem qualquer problema, por serem tolos e muito feios – bastante diferentes dos humanos. Não é inclusive difícil vencê-los – a personagem Leeloo, em uma cena que lembra comédia pastelão, pode vencê-los, pois cada um dos Mangalores fica pacientemente esperando sua vez de participar da luta, enquanto a moça nocauteia cada um deles, tendo como fundo musical o canto da “diva”, Diva Plavalaguna. Aliás, as cenas que alternam imagens do concerto e dessa luta assemelham-se a um videoclipe cômico, sendo interessante que elas ao mesmo tempo representem os esforços mais aguerrido de salvar o mundo das forças do mal. É interessante indicar, também, que esses guerreiros, que a trama indica nada terem a ver com a luta que se trava milenarmente entre o bem e o mal, assumem a posição de inimigos oportunistas do herói, e das forças do bem, eles representam os mercenários que se engajam nas lutas não por ideais, mas em busca de ganhos. São também personagens que permitem que o filme ganhe em violência e em ação, tornando-se possível sacrificá-los divertindo o público em cenas de ação espetaculares, mesmo que eles não sejam os “verdadeiros” representantes do mal. As lutas entre o bem e o mal transcendem, no entanto, os personagens que por eles se debatem – há, neste filme, um chamamento à história

¹⁰⁰ A atriz Milla Jovovich.

¹⁰¹ Para a composição dos Mangalores, os produtores do filme escolheram atores altos, musculosos, de ombros largos e quadris estreitos, cabeça pequena e uma testa grande.

bíblica do surgimento do mundo, que relata a luta processada entre os anjos bons e os maus. Evocando a eterna luta do bem com o mal que advém de certas interpretações da Bíblia que apresentam Lúcifer como um belo anjo de Deus que se tornou vaidoso e orgulhoso demais, deixando de aceitar servir à criação divina. Dessa forma, o anjo teria sido expulso do céu e se revoltado contra seu criador. Desde então, o anjo caído ameaça permanentemente o homem em diferentes formas de manifestação do mal. Como nos ensina essa história, o bem venceu, mas o mal não foi erradicado do mundo, reaparecendo sob diversas formas ao longo da história da Terra. Além disso, essas lutas seriam ainda segundo algumas crenças religiosas cotidianamente procedidas pelos humanos que estariam sempre precisando evitar as tentações que os entes do mal lhes estariam incitando a proceder.

Aliás, é interessante indicar que os Mangalores são também manipulados pelo especulador Zorg, que em nenhum momento do filme enfrenta o herói diretamente. Zorg, por sua vez, é também um personagem bastante estereotipado. Ele é representado como um rico industrial, solitário, insensível aos problemas dos seus empregados, egocêntrico, sem escrúpulos, excessivamente ambicioso, que se julga melhor e mais inteligente do que qualquer criatura, além de confiar mais nas máquinas que produz do que em qualquer ser vivo. Em mais de uma situação, esse personagem é associado ao mal: em uma delas ele testa novas armas, destruindo um boneco vestido como policial; em outra situação, a imagem da janela redonda de seu escritório é superposta à imagem do misterioso corpo celeste que está ameaçando a Terra. Enfim, ele é representado como um vilão típico, mau todo o tempo. Segundo Joan Bassa e Ramón Freixas (1993), tem sido recorrente a representação do vilão no cinema, e nos filmes de ficção científica, como aquele que pretende se apoderar do céu e da terra, usando para isso um bando de infelizes seguidores ou empregados que são tratados como incompetentes úteis. O vilão costuma ter um ofício e se vale da mais alta tecnologia para colocar em ação seus planos de obtenção de dinheiro e poder.

Além disso, o vilão possui uma série de atributos visuais identificáveis, como observam os mesmo autores (idem), estando entre eles, com frequência, alguma deformidade anatômica; um figurino refinado, com modelos inspirados em túnicas e adereços romanos ou medievais, predominando as cores escuras; bem como tics nervosos e reflexos condicionados. Zorg veste uma túnica brilhosa em tons de verde e azul, trata-se de um figurino de um homem rico e poderoso. Quando Zorg caminha, é possível observar que ele manca e faz um barulho estranho, como se parte de seu corpo pudesse ser de metal, embora não exista uma referência explícita a ser ele um ciborgue. Além disso, ele é um predador capitalista que comercializa

tudo, demite funcionários desnecessariamente só para demonstrar seu poder, busca ganhos mesmo que isso prejudique outras pessoas, enfim, é completamente amoral.

É importante mostrar, ainda, que os estereótipos funcionam como recursos para posicionar personagens em categorias simples que visam levar o espectador a identificar facilmente quem é o personagem bom, o mau, o engraçado, o feio, entre outros. Ou seja, o que está em jogo em um filme com características como as apresentadas em *O Quinto Elemento* é o que Ella Shohat e Robert Stam (2006) referiram ser a estética da verossimilhança, ou seja, não há preocupação com a representação de uma suposta verdade ou realidade de um determinado grupo cultural. Não se trata, também, da preservação da fidelidade a uma suposta realidade, mas de jogar com a construção discursiva de alguns personagens, nesse caso do inimigo a enfrentar, ou dos personagens do “bem” para animar o enredo, sem, no entanto, por certo, deixar de operar na (re)construção discursiva de determinados estereótipos para o bem, para o heroísmo, para a maldade, para a incompetência, a esperteza, entre tantos outros aspectos já referidos.

É importante comentar que nem sempre os extraterrestes são maus nos filmes de ficção científica, algumas vezes eles são representados como seres que vêm do céu para praticar o bem, como comentaram Bassa e Freixas (1993), evocando o conceito religioso de anjo. Mas eles também podem ser maus e, neste caso, eles serão mortos ou castigados, sem que em nenhum momento se busque ter deles qualquer entendimento ou cooperação. No filme *O Quinto elemento* (1997), os extraterrestes “do bem” são os Mondoshawan e a cantora Diva Plavalaguna¹⁰², eles parecem ser “os anjos” protetores da Terra sempre que essa estiver em perigo.

O filme mostra também desconfiança em relação às ações policiais mostrando, de certo modo, a incompetência dos órgãos públicos para lidarem com certas situações inusitadas – a fuga de um extraterrestre recriado em laboratório e que, portanto, não poderia ter registros na Terra. Dessa forma, a polícia é mostrada como despreparada para sua atividade, além de muitíssimo mal informada sobre o que está fazendo.

Voltando ao filme, a figura do herói contrabalança o impasse que a presença da alienígena Leeloo causa. Ele é capaz inclusive de entendê-la e é nessa situação de encontro que o filme incorpora elementos do romance, tal como comentaram Knight e McKnight (2003). Segundo Bassa e Freixas (1993), o herói, nos filmes de ficção científica, costuma sempre ter um ofício que se relaciona a organismos oficiais como as forças armadas e a polícia, sendo essa a situação do herói Korben Dallas que, como já indiquei anteriormente é

¹⁰² A atriz Maiwenn Le Besco.

um militar de elite reformado e desiludido, que trabalha como motorista de táxi na cidade de Nova Iorque.

Transcrevo, no excerto abaixo, o momento em que Korben conhece a extraterrestre que se configura como a mulher de seus sonhos.

Korben: - Alguém sobrevivente? (sorrindo para a bela mulher que está no banco de passageiros.) Você está bem?

(A mulher, mesmo assustada, sorri para o taxista e fala sem parar em uma língua desconhecida dele. Não há legendas para as falas iniciais dela, só quando ela começa a misturar sua língua com palavras da língua Inglesa é que há tradução.)

Korben: - “Bum”, sei. Entendi “bum”.

Leeloo: - Badabum.

Korben: - Sim, um grande badabum.

Leeloo: - Grande...bada-grande-bum. Grande...bum!

Korben: - Sim, grande badabum.

Leeloo: - Badabum!

Korben: - Bum, grande badabum! Sorte sua não ter morrido.

Cena 9 – 32min 54s até 34min 01s

O diálogo parece não dizer nada, mas mostra que o entendimento entre seres pode passar além da compreensão da linguagem que falam. Dessa forma, o herói, que a partir de então, deseja essa mulher (incompreensível), começa a ser chamado para assumir sua nobre função. Aliás, o herói desse filme cumpre bastante bem todas as funções que geralmente são atribuídas aos heróis nos filmes – além de possuir um par romântico, ele enfrenta sozinho todos os personagens inimigos (nesse caso os Mangalores), usando, com perícia, uma variedade de armas perigosas: ele se desvia de tiros, pula para afastar-se de explosões, sendo por elas pouco atingido, tal como sucede aos heróis dos filmes de ação, tais como *Duro de Matar*¹⁰³ (1988), *Duro de Matar 2*¹⁰⁴ (1990) e *Duro de Matar – A Vingança*¹⁰⁵ (1995), todos eles estrelados pelo intérprete de Koben Dallas¹⁰⁶.

É importante referir que esse ator pertence a uma geração de *superstars* masculinos cujo *status* difere do atribuído a astros de cinema até a primeira metade do século XX. Como mostrou Jameson (2002), atores de outras gerações projetavam seus vários papéis, tentando

¹⁰³ Dirigido por John Tiernan.

¹⁰⁴ Dirigido por Renny Harlin.

¹⁰⁵ Dirigido por John Tiernan.

¹⁰⁶ O ator Bruce Willis, que recentemente protagonizou o filme *Duro de Matar 4* (2007), dirigido por Len Eireman.

entrelaçá-los a modos que pretendiam ver associados às suas personalidades, muito bem divulgadas fora das telas de cinema por seus agentes e produtores. Mas, em relação às gerações mais novas de atores não mais são colocadas em evidência as suas personalidades individuais e sim os personagens que interpretaram em vários filmes. Bruce Willis, de acordo com informações sobre sua carreira disponíveis na Wikipédia¹⁰⁷, tornou-se conhecido com o seriado *Moonlighting* (no Brasil intitulado *A Gata e o Rato*). Em um dos períodos em que o seriado não estava sendo gravado, ele fez o seu primeiro filme de grande sucesso de bilheteria – *Duro de Matar* –, no qual interpretou um herói sensível, vulnerável, inteligente e perspicaz, que além de tudo era capaz de vencer sozinho todos os seus inimigos. O sucesso do filme o transformou em importante referência para os filmes de ação posteriores e o ator continua a interpretar personagens com tal perfil.

Já o seu personagem Korben Dallas, quando requisitado para a missão de salvar o mundo, novamente tem o seu individualismo marcado – ele prefere agir sozinho, dispensando ajudas militares, mas não deixando de marcar o seu apego à sensualidade e beleza feminina - ele não aceita uma companheira de missão feia – mostrando que o critério que o mobiliza não é apenas profissional.

Como mostra o excerto abaixo, o herói se destaca por sua autoconfiança sem igual e sem qualquer ajuda de outros combatentes.

Korben:- Você está no comando?

Chefe da segurança: - Sim.

Korben: - Quantos há lá dentro?

Chefe da segurança: - Eu ... não sei.

Korben: - Vamos contar. (Ele olha rapidamente dentro da sala onde o refém é mantido). Sete à esquerda, cinco à direita. (Ele dá alguns tiros e olha novamente). Quatro à direita, dois à esquerda. É só achar o líder, os Mangalores não lutam sem um.

Líder Mangalore: - Mais um tiro e mataremos reféns!

Korben: - Esse é o líder.

Líder Mangalore; - Mandem alguém para negociar!

(Korben olha para o Chefe da segurança).

Chefe da segurança: - Eu nunca negociei.

Korben: - Importa-se se eu tentar?

Chefe da segurança: (Dirigindo-se a Korben) – Não, imagine. (Dirigindo-se aos Mangalores) – Vamos mandar alguém para negociar!

(Korben entra na sala e dá um único tiro no líder Mangalore).

Korben: - Mais alguém quer negociar?

Chefe da segurança: - Onde ele aprendeu a negociar? (Falando com o radialista Ruby Rodh que transmite tudo ao vivo pelo seu programa da rádio Cosmos).

¹⁰⁷ <http://pt.wikipedia.org/>

Presidente (Na Terra, ouvindo a transmissão da rádio Cosmos a respeito daquilo que era para ser uma missão militar secreta):
– É o que me pergunto.

Cena 24 – 1h 42min 38s até 1h 43min 40s

Nesse filme, tal como sucede em outros, tais como *Rambo – Programado para Matar*¹⁰⁸ (1982), *Rambo 2 – A Missão*¹⁰⁹ (1985), *Rambo 3*^{110 111} (1988) e *Top Gun – Ases Indomáveis*¹¹² (1986), seus personagens principais, respectivamente, John Rambo¹¹³ e Pete Mitchell ou Maverick¹¹⁴ constituem-se, segundo análise conduzida por Douglas Kellner (2001), como heróis individualistas, dotados de um corpo forte e ágil, com atitude hostis ao Estado e vinculados a valores conservadores. Como Kellner (2001) destacou, esses heróis representam o homem ideal, requerido pela sociedade para combater os inimigos desta, bem como, para manter a supremacia masculina. Nessa lista se pode incluir nomes de personagens como Rocky Balboa¹¹⁵, Conan¹¹⁶, Superman¹¹⁷, Indiana Jones¹¹⁸ entre outros, mas sem esquecer, é claro, Korben Dallas.

É interessante indicar que, nesses filmes, não são as instituições como o governo da Terra, as forças armadas, a igreja e a polícia capazes de se unir para salvar o mundo. Seus esforços somados não são capazes de impedir qualquer mal que ameace a Terra. Nada, portanto, seria resolvido sem o herói de elite, capaz de matar sem qualquer drama de consciência e detentor de uma imensa capacidade de ações individuais que envolvam força física e não diplomacia ou inteligência.

Filmes que trabalham com heróis brutais e que não buscam articular pensamentos, nem refletir sobre quaisquer tipos de questões têm sido apontados, segundo Kellner (2001),

¹⁰⁸ Dirigido por Ted Koteheff.

¹⁰⁹ Dirigido George Cosmatos.

¹¹⁰ Dirigido por Perter MacDonald.

¹¹¹ Recentemente foi lançado o filme *Rambo 4* (2008), dirigido pelo próprio Sylvester Stallone.

¹¹² Dirigido por Tony Scott.

¹¹³ Sylvester Stallone.

¹¹⁴ Tom Cruise.

¹¹⁵ Filmes *Rocky*, um Lutador (1976), dirigido por John Avildsen; *Rocky 2 – A Revanche* (1979), dirigido por Sylvester Stallone; *Rocky 3 – O desafio Supremo* (1982), dirigido por Sylvester Stallone; *Rocky 4* (1985), dirigido por Sylvester Stallone; *Rocky 5* (1990), dirigido por John Avildsen. Recentemente foi lançado o filme *Rocky Balboa* (2006), dirigido por Sylvester Stallone.

¹¹⁶ Filmes *Conan, o Bárbaro* (1982), dirigido por John Milius; *Conan, o Destruidor* (1984), dirigido por Richard Fleischer.

¹¹⁷ Filmes *Superman – O Filme* (1978), dirigido por Richard Donner; *Superman II – A Aventura Continua* (1980), dirigido por Richard Lester; *Superman III* (1983), dirigido por Richard Lester; *Superman IV – em Busca da Paz* (1987), dirigido por Sidney Furie. Recentemente foi lançado o filme *Superman – O Retorno* (2006), dirigido por Bryan Singer.

¹¹⁸ Filmes *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (1984), dirigido por Steven Spielberg; *Indiana Jones e a Última Cruzada* (1989), dirigido por Steven Spielberg. Recentemente foi lançado o filme *Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal* (2008), dirigido por Steven Spielberg.

como um diagnóstico da martirização da classe trabalhadora dos Estados Unidos da América. Os jovens dessa classe trabalhadora têm sido estimulados a buscar realização nos esportes ou na vida militar, preferindo esse tipo de atividade a profissões mais intelectualizadas.

Nesse sentido, não é possível deixar de lembrar uma das perguntas típicas dos filmes de faroeste dos anos 1950 que indagam pelo “tipo de indivíduo necessário para garantir a justiça dentro da comunidade” (Knight e McKnight, 2003, p. 225). O que muda em relação à indagação é apenas o contexto no qual ela é formulada – não mais uma pequena cidadezinha do Oeste ameaçada por bandidos forasteiros e sim o planeta Terra inteiro, ameaçado por forças alienígenas.

Mas, além disso, a ação do herói do filme é espetacular e não acontece sem a cobertura da mídia, tal como sucede na maior parte das situações difíceis vividas na Terra hoje. Na situação narrada no filme, para desespero dos militares que queriam uma missão secreta, toda a ação estava sendo narrada pelo extravagante radialista Ruby Rhod. Ruby Rhod evoca a cultura do consumo e da mídia, na qual a identidade tem sido cada vez mais vinculada à imagem, à aparência e à moda, como mostrou Kellner (2001). Essa cultura faz com que cada um produza ativamente suas identidades, usando os modelos e materiais que a mídia fornece para esta tarefa. É nesse contexto que a identidade passa a ser um problema pessoal e teórico, se deslocando de uma noção que a considerava fixa, sólida, estável, com um núcleo essencial de características e associada à natureza; para o entendimento de que é múltipla, móvel, contingente, sujeita a inovações e, portanto, passível de ser um jogo que se deve jogar, uma tarefa a realizar. Ruby Rhod se comporta de forma tão exuberante, quanto suas roupas, cabelos e adereços, como se as pessoas fossem criadas para as roupas que vestem.

Esse radialista contribui para colocar em evidência um comportamento masculino exacerbado de Korben. Um comportamento que, aliás, ajuda a posicionar a mulher/entidade que ele quer conquistar, ao mesmo tempo, como coadjuvante na missão de salvar o mundo e como objeto de desejo. Como prêmio, o herói obtém o amor da mulher/entidade tão desejada. E não importa que ela seja uma deusa, ele é competente e confiante o suficiente para merecê-la. Assim, no final do filme *O Quinto Elemento* (1997), mais uma vez cabe a Korben agir, conforme apresento no excerto abaixo.

Korben: - Vamos lá, Leeloo, acorde!

Leeloo: - proteger a vida até a morte.

Korben: - Não, Leeloo, escute! Sei que está muito cansada. Juro que vamos tirar férias de verdade depois disso, só nós dois. Mas, se você não agir agora, vamos todos morrer!

Leeloo: - Para que salvar a vida, se já vi o que fazem com ela?

(Enquanto isso os militares da Terra, sem ter mais o que fazer, ficam contando o tempo para que o fim do mundo chegue.)

Korben: - Mas há coisas boas que vale a pena salvar. Coisas lindas!

Leeloo: - Como o amor?

Korben: - Sim, como o amor! Bom exemplo! Vale a pena salvar o amor.

Leeloo: - Não sei o que é o amor. Não sei o que é. Fui criada para proteger, não para amar. Essa é minha única utilidade.

Korben: - Você está enganada! Eu preciso de você. Preciso muito.

Leeloo: - Por quê?

Korben: - Porque... porque...

Cornélius: - Diga a ela, Korben.

Leeloo: - Diga, por favor. Por que precisa de mim?

Korben: - Porque...

Leeloo: - Diga!

Korben: - Porque eu amo você. (Eles se beijam, a arma contra o mal absoluto é ativa e o mundo é salvo.)

Cena 27 – 1h 56min 58s até 1h 59min 10s

Uma outra mensagem, ensinamento importante é a de que o que salva o mundo, no final das contas, é o amor, seja este praticado entre os terráqueos, quanto entre terráqueos e deuses. Dessa forma, o filme assume o tom de romance com final feliz para o herói que salva o mundo e conquista sua amada. Mas a tecnologia está nele também instrumentalizando as ações e permitindo que os acontecimentos se desencadeiem, sem as diferentes formas de tecnologia evocadas no filme – entre as quais pode-se citar os veículos voadores, as naves espaciais, os equipamentos que decifram o DNA de qualquer ser e o reconstituem, os computadores que controlam o trânsito, as máquinas que são programadas para fazerem os sujeitos pararem de fumar, as armas com as mais diferentes funções, os radares sofisticados que fazem qualquer medição a respeito de corpos celestes – nem o salvamento do mundo nem o encontro dos seres humanos com os deuses seria possível.

6. A PERTURBADORA SEMELHANÇA ENTRE HUMANOS E MÁQUINAS

Assim como procedi no capítulo anterior, antes de apresentar a análise, incursiono nos filmes *Eu, robô* (2004), *A. I. Inteligência Artificial* (2001), *Click* (2006), *Minority Report – A Nova Lei* (2002) e *Filhos da Esperança* (2006). Ressalto que me valerei também neste capítulo de elementos retirados do filme *O Quinto Elemento* (1997), apresentado no capítulo anterior (capítulo 5). Focalizarei centralmente, neste capítulo, as diferentes formas como os filmes analisados aproximam os seres humanos das máquinas, destacando que são as semelhanças e não os afastamentos que são representados nos filmes como perturbadores, inquietantes e desencadeadores das histórias narradas. Tal tema é especialmente destacado nos filmes *Eu, robô* (2004) e *A.I. Inteligência Artificial* (2001), em função de os personagens Sonny e VIKI, do primeiro filme; e David, do segundo filme, serem robôs dotados de muitas características humanas. Essas são máquinas que manifestam ter consciência e sentimentos gerados a partir de um software. Já nos filmes *Click* (2006) e *Eu, robô* (2004) configura-se uma outra de aproximação entre seres humanos e máquinas, que se dá através do uso de equipamentos tecnológicos. Todos os personagens desses filmes podem, ainda, ser configurados como monstros por alertarem acerca dos limites da humanidade. Além disso, os filmes apresentam elementos que permitem discutir uma possível retomada do pensamento gnóstico desde o final do século XX. Já os filmes *Eu, robô* (2004) e *A.I. Inteligência Artificial* (2001) e *Filhos da Esperança* (2006) são particularmente interessantes por abordarem ainda uma outra forma de aproximação entre seres humanos e máquinas: o descarte de seres e objetos processado em sociedades onde o consumo é fortemente estimulado e nas quais *tudo e todos* os que não se enquadrem como mercadorias sobram e se tornam "lixo".

Neste capítulo focalizo, ainda, como os seres humanos e as máquinas são aproximados, nos filmes *Minority Report – A Nova Lei* (2002) e *Click* (2006), a partir de arquivos de imagens digitais, que fazem uma retomada ao tema das viagens no tempo. Ao final do capítulo, destaco os modos como os filmes *Eu, robô* (2004), *Minority Report – A Nova Lei* (2002), *A. I. Inteligência Artificial* (2001) e *O Quinto Elemento* (1997) configuram sociedades de controle, justamente as sociedades nas quais os filmes de ficção científica estariam nos ensinando a viver nas sociedades contemporâneas.

6.1 APRESENTANDO OS FILMES ANALISADOS

6.1.1 Apresentando o Filme *Eu, Robô* (2004)

Ficha Técnica

Título Original: I, Robot

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 115 minutos

Ano de Lançamento: 2004

Site Oficial: www.irobotnow.com

Estúdio: 20th Century Fox / Davis Entertainment / Lawrence Mark Productions / Canlaws

Direção: Alex Proyas

Sinopse¹¹⁹

No ano 2035 D. C., os robôs são programados para viverem em perfeita harmonia com os humanos e já tornaram parte do dia-a-dia do mundo inteiro. Quando um brilhante cientista da U. S. Robotics Corporation é encontrado morto, o detetive Del Spooner (Will Smith) é chamado para investigar o caso. Com a ajuda da psicóloga de robótica Dra. Susan Calvin (Bridget Mdynahan), o detetive Spooner levanta a hipótese de que o principal suspeito pelo crime pode ser um robô. Mas, à medida que Spooner se aproxima da verdade, ele tem que defender sua própria vida, pois os robôs tentam encerrar sua investigação, com o tempo se esgotando, uma ameaça ainda mais séria emerge do coração do mundo mecanizado... uma ameaça que coloca em perigo a própria existência do ser humano.

Recontando a história do filme

Na cena inicial são apresentadas as três leis da robótica oriundas da coleção de contos de ficção científica de Isaac Asimov, que possui o mesmo título do filme.

Lei nº 1: um robô não pode ferir um ser humano ou, por falta de ação, deixar que um ser humano se fira.

Lei nº 2: um robô deve obedecer ordens dadas por humanos exceto se tais ordens entrarem em conflito com a lei nº 1.

Lei nº 3: um robô deve proteger sua própria existência contanto que tal proteção não contrarie as Leis 1 e 2.

As três leis são instaladas nos robôs para que esses sirvam como sofisticados aparelhos utilitários que desenvolvem as mais diferentes e corriqueiras tarefas, como levar cachorros

¹¹⁹ Assim como procedi no capítulo anterior, as sinopses dos filmes analisados foram transcritas exatamente como aparecem nas embalagens do DVD do filme.

para passear, recolher o lixo nas ruas, carregar objetos para seus donos, cozinhar, sem oferecer perigos aos seres humanos com os quais convivem tanto nas residências, quanto nas ruas.

Mas um desses robôs foi criado com uma capacidade diferente: a de optar por seguir ou não essas leis. É a história desse robô diferente dos demais robôs que o filme aborda.

A história é ambientada na cidade de Chicago, EUA, no ano de 2035. Uma cidade grande, com prédios imponentes e espelhados. Nas suas ruas, há telões instalados para uso de publicidade, entre os quais está a da empresa que produz robôs cada vez mais sofisticados, a US Robotics (USR). A propaganda destaca que esta empresa possui um *link* com cada um dos robôs que vende, o que permite a atualização diária desses robôs, tal como sucede com os computadores que utilizamos atualmente, o que evita que seus proprietários os levem para assistências técnicas periodicamente. Aliás, quando a cidade de Chicago é mostrada do alto, e isso ocorre em vários momentos do filme, o prédio da *US Robotics* destaca-se por ser o mais alto e por ocupar uma posição central entre as demais construções. Além disso, esse prédio, que possui uma central que monitora tudo o que lá acontece, abre e fecha portas, grava imagens da circulação das pessoas, aciona equipamentos, entre outras funções. Possui, para tanto, sensores instalados por todos os ambientes do prédio, exceto em áreas de serviço (o que não é justificado), que vigiam não apenas o prédio, mas toda a cidade de Chicago, o que reduziu significativamente o número de assassinatos a cada ano. A central, denominada VIKI¹²⁰ (abreviatura em inglês de Inteligência Cinética e Interativa Virtual), foi a primeira criação do personagem cientista Dr. Lanning¹²¹, um grande cientista que trabalha para a USR e que é considerado o criador da robótica e das três leis já citadas, que garantem segurança no uso dessas máquinas. Esse personagem morre e suspeita-se que tenha cometido suicídio: ele teria caído da janela do seu laboratório localizada muitos metros acima do saguão da USR. No entanto, Lanning deixara uma mensagem gravada pedindo que o personagem detetive Spooner¹²², que trabalha em uma divisão de homicídios, fosse chamado, no caso de sua morte: a cena em que isso ocorre mostra a imagem de Lanning dirigindo-se ao detetive Spooner. O interessante é que este personagem detetive (Spooner), após ter sofrido um acidente de carro, do qual foi salvo de afogamento por um robô, passou a desconfiar da eficiência e segurança atribuída aos robôs. Isso pareceria uma contradição, já que sua vida foi salva por um deles, mas para salvá-lo, o robô abandonara uma menina de doze anos, que se

¹²⁰ Voz é a da atriz Fiona Hogan.

¹²¹ O ator James Cromwell.

¹²² O ator Will Smith.

encontrava em outro automóvel, envolvido no mesmo acidente. Justifica-se sua opção por ter o robô calculado a porcentagem de chances de sobrevivência de Spooner e a da menina e concluído serem as chances do policial maiores. Mas adveio daí a desconfiança e até a hostilidade do policial com os robôs por considerar pautarem-se eles apenas em cálculos matemáticos, não levando em consideração entendimentos de outras ordens. Para o personagem policial, no entanto, a vida de uma criança sempre deveria ser priorizada.

No acidente, o personagem detetive Spooner teve seu braço esquerdo decepado, tendo recebido uma prótese, que em nada difere em aparência de um braço de carne e osso, embora essa pareça causar-lhe algum desconforto, além de exigir reparos constantes na “pele”, que podem ser feitos com um *spray* especial. O cientista responsável pela prótese foi o personagem Dr. Lanning, que conhecia a desconfiança do policial em relação aos robôs e que trabalhava em um programa de recuperação de feridos da URSS. O personagem Spooner sonha frequentemente com o acidente e vive atormentado com sua desconfiança, tratando os robôs de forma muito hostil, mesmo quando estes agem/trabalham de forma correta. Ao longo do filme é mostrada, inclusive, uma cena em que ele persegue um robô que corria pelas ruas carregando uma bolsa feminina. Fica esclarecido, logo após, que o robô fora apanhar um medicamento esquecido por sua dona, valendo este incidente uma reprimenda ao personagem Spooner. Tal como no filme *O Quinto Elemento*, o herói deste filme, o personagem detetive Spooner, é um homem solitário, separado da esposa, e que convive, apenas, com sua avó, Gigi. Além disso, tal como o personagem Korben Dallas, do filme *O Quinto Elemento*, ele também cultiva o hábito de dizer piadas e de fazer comentários irônicos.

A história do filme mostra a investigação que o personagem Spooner conduz sobre as circunstâncias da morte de Lanning, sendo ao longo dela que um robô, diferente dos demais, vai aparecer. Na URSS, a cientista Susan Calvin¹²³ é designada pelo dono da empresa, Laurence Robertson¹²⁴, para acompanhar as investigações. A personagem Calvin, que é representada no filme como uma espécie de psicóloga de robôs, trabalhava diretamente com o cientista Lanning, estando convencida de que ele cometera suicídio, mesmo que inicialmente ela pensasse não ser essa uma atitude condizente com a personalidade do cientista morto. No entanto, como nos últimos anos ele passara a viver de forma bastante afastada dos seres humanos, ela acreditou ter-se equivocado acerca do perfil psicológico do cientista. Esta personagem, inclusive, expressa, em uma das cenas do filme, a sua tristeza por ter o personagem Lanning morrido antes da realização de seu grande sonho de distribuição dos

¹²³ A atriz Bridget Moynahan.

¹²⁴ O ator Bruce Greenwood.

robôs NS-5, que passariam a substituir todos os exemplares do modelo antigo NS-4, até então utilizado. Registra-se no filme que a proporção de robôs existentes no planeta chegaria a ser a de um robô para cada cinco humanos, após essa distribuição. Durante a investigação, o personagem Spooner solicita à inteligência artificial VIKI que lhe mostre as imagens do interior do laboratório de Lanning, no horário em que ocorrera a queda, constatando-se a inexistência dessas imagens, o que contrariaria as regras do laboratório. Ele também solicita as imagens externas ao prédio para certificar-se que ninguém deixara o prédio naquele horário.

Na sequência do filme, os personagens Spooner e Calvin visitam o laboratório do cientista morto, um local cheio de “carcaças” de robôs. Ao verificar que o vidro através do qual o cientista se lançara era blindado, aumentaram as suspeitas do detetive sobre a possibilidade do pretense suicida ter agido sozinho. Ele passa a suspeitar que algum robô teria causado essa morte, opinião que é contestada veementemente pela personagem Calvin, argumentando que as três leis que regem o comportamento dos robôs garantem a segurança dos humanos que lidam com eles. Nesta cena, no entanto, quando o personagem Spooner saca sua arma e se aproxima das carcaças, um robô salta e derruba a arma, apoderando-se dela em uma luta, que culmina com a fuga do robô através do vidro quebrado da janela. O robô deixa de obedecer, assim, ao comando de desativar, sendo atingido por um tiro e deixando indícios de que está “ferido”, um rastro de líquido acinzentado que todos os robôs possuem. Em função disso, o personagem detetive infere que o robô irá tentar consertar o “ferimento” na linha de montagem da USSR, e dirige-se para lá.

Em uma próxima cena, é apresentada a fábrica de robôs da USSR, totalmente automatizada, na qual são produzidos mil robôs, de cada vez, os quais permanecem perfeitamente perfilados em uma grande sala. O computador que controla a fábrica indica, então, que há mil e um robôs na linha de montagem e essa informação dá aos personagens Calvin e Spooner a certeza de que o robô fugitivo está lá, mas que será muito difícil identificá-lo junto aos demais, por serem todos idênticos. O/a espectador/a do filme nota uma diferença entre a cor dos olhos do robô fugitivo (ele tem olhos azuis), enquanto os demais todos têm olhos verdes, mas o interessante que os acontecimentos processados no filme não fazem referência a esse aspecto, sendo essa, possivelmente, uma das pistas oferecidas aos espectadores/as para lhes permitir acompanhar a aventura. Mas o personagem Spooner sustenta que o robô fugitivo deva possuir um comportamento diferente dos demais. Ele recria uma situação de tensão e o robô fugitivo sai da fábrica, sendo, então, capturado pelos policiais que atenderam ao pedido de reforço, feito pelo personagem Spooner.

Na cena em que o robô é interrogado, no distrito policial, o personagem Spooner insinua ter ele matado o cientista Dr. Lanning. O robô nega e diz ter fugido por medo. Ele também afirma ser um robô diferente, único, por ser capaz de sonhar e chamar-se Sonny¹²⁵. Ele também demonstra sentir raiva com a insistência do personagem Spooner em acusá-lo, enquanto os demais personagens (policiais e o proprietário da USR) consideram um absurdo tal interrogatório por não considerarem ter havido um crime, mas um acidente industrial, pois cometer crimes é algo que somente seres humanos poderiam fazer.

Porém, o personagem Spooner continua a investigação e visita a casa onde o cientista residia, constatando que sensores de VIKI estão instalados em todas as partes da mesma. Durante essa visita, ele recolhe os arquivos do computador do cientista, nos quais investiga a possibilidade de atribuir-se a robôs comportamentos semelhantes aos dos humanos. Nessa ocasião, um robô de demolição inicia seu trabalho com o personagem Spooner no interior da casa. Mas ele escapa. Prosseguindo em sua investigação, o personagem Spooner tenta acessar os registros dos telefonemas do dono da empresa, por desconfiar que a morte do cientista se associe a algum interesse do empresário. Na sequência das ações, o personagem detetive sofre um atentado provocado por robôs que o perseguem, quando dirigia seu automóvel em uma rodovia. Sem ter como comprová-lo (os robôs eliminaram as provas do ataque), seus superiores concluem ser ele próprio o responsável pelo acidente sofrido por dirigir o automóvel com suas próprias mãos e não usando o sistema de navegação, que seria mais seguro do que a ação humana. Enquanto isso, a personagem Calvin examina o robô “preso” pela polícia, que não responde, quando chamado de NS-5, conforme ocorreria com qualquer outro robô: ele só atende quando chamado de Sonny. O robô Sonny sabe que poderá ser eliminado caso nele se constate algum defeito e manifesta seu desejo de não morrer - manifestação que não seria esperada de um robô. A personagem Calvin constata que Sonny é feito de uma liga metálica mais densa do que a usada nos demais NS-5; além disso, que ele não tem conexão com a USR, não sendo possível ler informações de seu cérebro eletrônico através do mesmo método utilizado para avaliar os demais NS-5. Em função disso, a personagem Calvin examina o corpo de Sonny, constatando ter ele um sistema associado ao cérebro eletrônico que o torna capaz de escolher se segue ou não as três leis que regeriam o comportamento dos robôs. A personagem Calvin passa então a auxiliar o detetive Spooner a investigar porque o cientista criara um robô com tais características. O fato de o cientista ter deixado a história infantil João e Maria ao lado da janela, por onde presumidamente se jogara,

¹²⁵ Voz é a do ator Alan Tudyk.

leva os dois personagens investigadores a pensar que essa poderia ser uma das pistas ¹²⁶ por ele deixadas para que descubram algo que ele estava impedido de revelar.

Levado pela personagem Calvin até o robô Sonny, o investigador examina um desenho que representa uma imagem recorrente nos sonhos que o robô diz ter - tal imagem é a do depósito de velhos robôs da USR. Spooner vai até lá observar como esses velhos robôs, sem uso, são armazenados e, enquanto isso, a personagem Calvin finge desativar Sonny, escondendo-o e “matando” um outro robô no seu lugar.

No depósito da USR, robôs NS-5 perseguem Spooner e os NS-4 lutam com os robôs mais novos ajudando o policial a fugir. Seguem-se cenas que mostram as ruas da cidade de Chicago, nas quais os robôs NS-5 estão exigindo que todas as pessoas retornem para suas casas. Os policiais recebem telefonemas de várias cidades que informavam estarem os robôs se comportando de forma estranha, o que é registrado pelos noticiários de TV, nos telões da cidade.

A suspeita do personagem Spooner de que o dono da empresa seja o responsável pelos acontecimentos leva a personagem Calvin até o prédio da USR para tentar desligar o sistema de controle da conexão dos robôs com a USR, que fica na sala do empresário. O robô Sonny auxilia Spooner e Calvin a irem até essa sala, na qual encontram o empresário caído no chão, morto. Desanimados com o ocorrido, os personagens começam a perceber que a forma de inteligência artificial VIKI parece estar controlando os robôs com a intenção de evitar que os seres humanos destruam o planeta e causando mal para si mesmos. VIKI avaliara, então, que a sobrevivência humana não deveria ficar nas mãos dos próprios seres humanos.

Os personagens Spooner e Calvin consideram ser a única forma de solucionar o problema a desativação dos cérebros positrônicos¹²⁷, indispensável a neutralização das ações de VIKI. Para tanto, precisariam da ajuda do robô Sonny, por ser ele constituído de uma liga metálica mais resistente, que lhe permitiria pegar o material necessário para desativar VIKI, que está protegida por um campo eletromagnético de segurança. Mas também o braço biônico do personagem Spooner o habilita a chegar ao cérebro de VIKI para desativá-la. Essa ação conjunta do robô e do personagem biônico permite, então, a retomada do controle do comportamento dos robôs NS-5, que, após a desativação de VIKI, voltam a agir como antes, sendo, no entanto, recolhidos para o depósito da USR. Ao final, o robô Sonny também vai

¹²⁶ Nessa história infantil João e Maria deixaram pedrinhas como pistas para acharem o caminho de volta na floresta.

¹²⁷ Cérebro positrônico é a denominação conferida no filme aos sistemas informatizados que controlam as ações de cada um dos robôs e inteligências artificiais. O termo é oriundo da obra de Isaac Asimov.

para o depósito junto com os demais robôs, porém ele entende que realizou aquilo para o que fora criado, devendo agora buscar um novo propósito para a sua “vida”.

6.1.2 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme *Eu, Robô*

Como já referi anteriormente, o filme possui o mesmo nome de um livro de Isaac Asimov¹²⁸, publicado pela primeira vez em 1950. Os contos reunidos neste livro, escritos e publicados entre os anos 1940 e 1950, são: Robbie, Brincando de pique, Razão, Pegue aquele coelho!, Mentiroso, Pobre robô perdido, Fuga!, Prova e O conflito evitável. Todos eles exploram situações nas quais as três leis da robótica são apresentadas como centrais para o funcionamento dos robôs. Essas leis, aliás, são exploradas no filme, já que a história contada não coincide com o que se passa em nenhum dos contos, embora alguns nomes de personagens coincidam com os usados pelo autor nos contos.

Essa diferença entre o filme e o livro é um dos aspectos mais destacados nos comentários divulgados na Internet à época de lançamento do filme no Brasil, os quais ainda disponíveis para consulta, como é o caso dos textos de Isabela Boscov¹²⁹ (2004), Alexandre Koball¹³⁰ (2004) e Rodrigo Carreiro¹³¹ (s.d.).

Esses comentaristas argumentam que o filme privilegia a ação e os efeitos especiais, fazendo o tema dos robôs servir para criar uma história que tem por finalidade principal divertir, sem ater-se às histórias criadas por Isaac Asimov.

No filme, os personagens Susan Calvin, Laurence Robertson e Dr. Alfred Lanning¹³², guardam bem poucas semelhanças com os personagens dos contos de Asimov, não havendo,

¹²⁸ Registro que Isaac Asimov nasceu em 2 de janeiro de 1920, em Petrovichi na Rússia e migrou para os Estados Unidos da América ainda criança, passando a residir em Nova Iorque. Ele se graduou em Química, tendo cursado pós-graduação em Bioquímica, mas porém trabalhou pouco tempo como professor e pesquisador, preferindo a carreira de escritor que lhe rendeu mais sucesso e ganhos financeiros. Escreveu mais de quinhentos títulos, entre os quais a trilogia *Fundação*, talvez sua obra mais importante, e o livro de mesmo nome do filme que abordo neste estudo. O escritor teve Aids e faleceu em 6 de abril de 1992. Em reportagem publicada na *Scientific American* (s.d.), é indicado que os textos de Asimov não chegaram ao cinema com a mesma intensidade dos escritos por outros autores de ficção científica, tais como Júlio Werne e Herbert George Wells, pois Somente dois filmes remetem ao trabalho desse autor, sendo esses *O Homem Bicentenário* (1999) e o que examinei nesta tese, *Eu, robô* (2004).

¹²⁹ http://veja.abril.uol.br/040804/p_158.html

¹³⁰ <http://www.cineplayers.com/critica.php?id+132>

¹³¹ <http://www.cinereporter.com.br/dvd/eu-robo/>

¹³² Respectivamente, Bridget Moynahan, Bruce Greenwood e James Cromwell.

também, qualquer compromisso com a reprodução de todas as suas características. Registro, porém, que os contos referem uma empresa cujo nome é U. S. Robôs e Homens Mecânicos S.A., que deve ter servido de inspiração para a nomeação da empresa produtora de robôs apresentada no filme, a U. S. Robotics. Mas, talvez, a mais importante diferença entre os contos de Asimov e o filme diga respeito aos modos de convivência entre robôs e seres humanos. No filme, os robôs podem ser comprados pelas pessoas que os usam em suas casas, além de poderem circular livremente nas ruas. No livro, somente um dos contos mostra o uso de robôs em residências, em função da proibição do uso de robôs em planetas habitados por seres humanos; em decorrência disso, narra o referido conto, as empresas produtoras de robôs passaram a alugá-los para trabalharem em locais incompatíveis com a vida humana e isso fez com que os robôs passassem a interagir, apenas, com profissionais que supervisionavam o trabalho dessas máquinas.

Faço uma breve incursão às histórias narradas no livro de Asimov para indicar que essas tratam da evolução que os robôs apresentaram durante os cinquenta anos de carreira da personagem robopsicóloga Susan Calvin, que está se aposentando. Essa personagem, apresentada no livro como uma cientista da empresa U. S. Robôs e Homens Mecânicos S.A., teria concedido, por ocasião de sua aposentadoria, uma entrevista ao jornal *Interplanetary Press*, sendo essa reportagem que encadeia todos os contos do livro. A personagem Calvin lembra peculiaridades sobre os robôs, estando entre esses o robô Robbie, criado para servir como babá, que, mesmo sem ser dotado de dispositivo de fala, teria conquistado de tal forma o amor da criança da qual tomava conta, que isso levou a referida personagem psicóloga a argumentar que a produção de robôs não poderia ser identificada com a criação de criaturas perigosas ou más.

Os contos referem ainda como os robôs foram fundamentais para as explorações espaciais e para os serviços de mineração, trabalhando em lugares de condições climáticas incompatíveis com a vida humana. A personagem Dra. Susan Calvin dá destaque a ter colaborado para solucionar casos de “enguiços” de robôs, tal como sucedeu com o robô Herbie, que lia pensamentos e sempre dizia às pessoas coisas que elas gostariam de ouvir e registra ter havido um robô, Nestor 10, configurado como diferente dos demais quanto aos seus vínculos com as três leis da robótica, que usara a semelhança com os demais robôs como uma forma de se esconder entre eles. É essa personagem que refere a existência de um grande cérebro positrônico da U. S. Robôs e Homens Mecânicos S. A., consistindo seu trabalho como “robopsicóloga”, basicamente, em compreender o comportamento dos robôs e usar isso para solucionar problemas que estes apresentavam. Como se pode ver, essas ideias perpassam

o filme, pois nele a personagem Dra. Calvin também investiga o comportamento de cérebros positrônicos, como o robô Sonny e a inteligência artificial VIKI, mesmo que esses não correspondam exatamente aos personagens dos contos de Asimov.

Asimov, conforme a *Scientific American* (s.d.), que dedicou uma publicação especial a esse autor, é considerado o principal responsável por mudar a imagem predominante sobre robôs até a época em que escreveu seus livros – esses eram representados como brutais e perigosos, ou como máquinas traiçoeiras que geralmente se voltavam contra seus criadores.

Os robôs, antes de Asimov, de certa forma eram tomados como emblemas do conhecimento interdito, cujo resultado corresponderia à produção de algo que se assemelha ao ser humano. A mudança de representação pode ser atribuída às referidas leis inventadas pelo autor que, a partir delas, subordinou definitivamente os robôs aos humanos, garantido a segurança daqueles que interagissem com robôs. Essa mudança de entendimento dos robôs, que deixam de ser representados como criaturas perigosas e até diabólicas, passando a ser configurados como equipamentos projetados para serem úteis, não havendo, portanto, motivos para temê-los, teria influenciado, inclusive, como consta em uma série de registros, o trabalho de Joseph Engelberger, que se tornou conhecido como um pioneiro na área da robótica, sendo ele o criador do primeiro robô de uso industrial.

No entanto, embora os robôs do filme não possam ser qualificados como necessariamente maus, eles também não são representados como necessariamente bons e cordiais. Os robôs do filme são complexos, eles têm potencial para os mais diferentes “comportamentos” (se é que esse termo pode ser usado para um robô), ou seja, o filme explora a ideia de que não haveria uma índole própria ou essencial para uma máquina inteligente. Desta forma, o filme trabalha com representações que diferem do que mostravam os primeiros filmes de robôs, mas ao mesmo tempo, se afasta também da máxima de Asimov, o que se evidencia quando os robôs se rebelam e fogem ao controle dos seres humanos.

6.1.3 Apresentando o Filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*

Ficha Técnica

Título Original: A.I. Artificial Intelligence

Gênero: Ficção Científica

Ano de Lançamento: 2001

Tempo de duração: 146 min

Site Oficial: www.aimovie.com

Estúdio: DreamWorks SKG / Warner Bros. / Stanley Kubrick Productions

Direção: Steven Spielberg

Sinopse

No futuro distante, a tecnologia é tão avançada que permite criar robôs com sentimentos e feições humanas. É uma época de fome: cidades costeiras estão submersas e a população depende cada vez mais de robôs. Quando Henry e Mônica (Sam Robards e Frances O'Connor) são confrontados com a enfermidade irreversível do filho, ganham um robô-menino, David (Haley Joel Osment), criado pelo professor Hobby (William Hurt). A criança se recupera inesperadamente e David é deserdado. Aos poucos, David descobre que deseja virar humano e luta com todas as suas forças para que isso se torne realidade. Na jornada, tem a seu lado dois robôs: um na forma de um urso de pelúcia e outro que age como seu mentor (Jude Law). Filme idealizado por Stanley Kubrick a partir de um conto do escritor Brian Aldiss, de 1969 ('Supertoys Last All Summer Long'). Kubrick morreu sem concretizar o projeto, realizado pelo diretor Steven Spielberg.

Recontando a história do filme

O filme inicia com imagens da Terra num futuro próximo, embora não seja precisada a data. A indicação fornecida é de que a história se passa no futuro, após ter o efeito estufa causado o derretimento das calotas polares, do que resultou o alagamento de grande parte das áreas anteriormente habitadas do planeta. Depois disso, muitas pessoas morreram de fome nos países mais pobres. Nos países ricos, como o que ambienta a história, a prosperidade foi mantida devido a severas restrições à reprodução, que envolvem a concessão de licenças pelo governo para que os casais pudessem ter filhos. Então, em decorrência da redução da população da Terra passou a ser necessário utilizarem-se robôs como mão-de-obra para a execução de inúmeras tarefas que anteriormente eram realizadas por trabalhadores humanos. Assim, no esforço de obterem-se robôs cada vez melhores e mais sofisticados, obtiveram-se

importantes progressos nessa área, chegando-se a simulacros perfeitos dos seres humanos, pois esses dispõem de membros e fala articulados. Um dos personagens do filme é um importante cientista da área da robótica que trabalha para a empresa Cybertronics, de New Jersey, o Prof. Hobby¹³³, que trabalha na construção de um robô que tenha sentimentos, tais como o amor de uma criança por seus pais. Seu projeto é criar um Meca (termo usado para designar os seres mecânicos – os robôs) em forma de uma criança, cuja função corresponda a satisfazer casais que não podem ter filhos. Esse robô-criança deverá ser perfeito, nunca ficar doente, ser imutável. Ele irá amar mediante a instalação de um programa informático capaz de produzir um amor puro, eterno e que não possa ser deletado, sendo que esse programa não poderá apenas simular as emoções humanas.

Após vinte meses, o projeto do Meca-criança chega ao fim. O robô obtido tem seu corpo metálico moldado para ser exatamente igual ao corpo do filhinho já falecido do cientista. O robô é nomeado David¹³⁴.

O filme narra a história da tentativa de adoção do pequeno robô David por um casal selecionado pela equipe do Prof. Hobby. O homem, Henry¹³⁵, é um funcionário da Cybertronics, sendo Mônica¹³⁶, a sua esposa. Henry e Mônica têm um filho, Martin¹³⁷, que foi congelado à espera da cura de uma doença grave que o acometera. Após ser contatado pelo Prof. Hobby, o personagem Henry recebeu o protótipo de David e o levou para casa junto com as instruções para a programação do amor. Essas instruções alertam claramente que não é possível desinstalar o amor do robzinho e, então, caso se queira desistir de sua adoção será necessário destruí-lo.

O personagem Henry deixa para Mônica a decisão de programar ou não David. No início ela reluta em substituir seu filho por um robô, mas depois acaba programando David que, por sua vez, passa a reconhecê-la como sua mãe.

A partir desse momento, o robzinho David passa a ser representado no filme de várias maneiras: ora ele é uma criança, ora é um brinquedo, ora é um presente que Henry deu a Mônica, ora é um robô. Para que David não se sinta só na ausência de Henry e Mônica lhe é dado um ursinho de brinquedo que anda e fala, cujo nome é Teddy¹³⁸. Porém, o filho do casal (Martin) tem uma surpreendente recuperação e retorna para casa. A partir de então, David começa a perceber que não é amado por Mônica, da mesma forma que Martin. O robzinho

¹³³ O ator Willian Hurt.

¹³⁴ O ator Haley Joel Osment.

¹³⁵ O ator Sam Robards.

¹³⁶ A atriz Frances O'Connor.

¹³⁷ O ator Jake Thomas.

¹³⁸ A voz é do ator Jack Angel.

David não é correspondido no amor que sente pela mãe e, após ouvir a história de Pinóquio¹³⁹, que Mônica leu para ele e Martin, passou a sonhar com uma forma de se tornar um menino de verdade, ou seja, de carne e osso, para poder ser amado do modo que deseja.

Martin faz com que David jure fazer algo mesmo sem saber do que se trata e David aceita. A jura dizia respeito a cortar uma mecha do cabelo de Mônica secretamente. Esse teria sido o que uma princesa de uma das histórias que leram fez para obter o amor de seu príncipe. Martin argumenta que, assim, Mônica passaria a amar David. Mesmo sendo programado para não fazer nada errado, David se vê obrigado a cortar o cabelo de Mônica para não quebrar a jura feita. David, então, vai ao quarto de Mônica e Henry à noite, quando os dois dormem para tentar cortar o cabelo de Mônica. Porém, ele é pego por Henry que o sacode com força. Uma pequena mecha de cabelo cai no chão e Teddy a guarda em uma fenda na sua barriguinha. O ocorrido faz Henry desconfiar de que não seja seguro ter David em casa, pois quem ama pode também odiar. Ele acredita que devem devolver David à Cybertronics, que se encarregará de destruí-lo. Mas Mônica entende que se trata de competição entre irmãos, uma situação normal que não ofereceria riscos. Porém, outra situação faz o casal decidir pela devolução de David. Ao assustar-se com as brincadeiras de outros meninos, o robô caiu com Martin na piscina, o que quase levou o menino a se afogar. Logo após esse último episódio, Mônica sai de casa dizendo a David que eles irão fazer um passeio, porém sua intenção é devolver o robozinho para a Cybertronics. Mas, no caminho, Mônica decide não entregar David para ser destruído e o abandona em um local afastado da cidade, recomendando que ele não se aproxime de seres humanos. Teddy é deixado com David. Mas este Meca-criança continua buscando uma forma de ser transformado em um menino de verdade. Para tanto, ele se dispõe a procurar a Fada Azul, da história de Pinóquio, que ele acredita existir de fato, para que ela o transforme, da mesma forma que fez com o boneco. No local em que foi abandonado, David encontra o robô Joe¹⁴⁰, um robô-amante de última geração, que caiu na cilada de um homem que quer fazer parecer que Joe provocou a morte de uma mulher para quem prestava seus serviços. Sabendo que dificilmente acreditariam que ele não é o culpado,

¹³⁹ Lembro que Pinóquio é o personagem criado pelo escritor italiano Carlo Collodi cuja história foi originalmente publicada em capítulos, no jornal infantil italiano *Gionarle per i Bambini*, entre julho de 1881 e janeiro de 1883. O boneco foi esculpido em madeira e, posteriormente, transformado em menino “de verdade” pela Fada Azul. No livro de Collodi (2005), o que é referido como ser “de verdade” é ser de carne e osso. Mas para que tal transformação aconteça o boneco necessita entender que deve dedicar sua “vida” a ser bom e justo e não apenas a divertir-se, ou seja, ele necessita ser disciplinado. E não é de surpreender que um dos esforços de Gepeto, seu pai/escultor, seja fazer Pinóquio ir à escola, inclusive sacrificando-se para comprar-lhe uma cartilha. No início da história, Pinóquio é desobediente, irresponsável e não vai à escola preferindo os espetáculos de circo e isso o leva a receber lições da vida, fazendo-o aprender a ser justo, solidário, responsável, generoso e agradecido pelo amor que Gepeto sempre lhe dedicou.

¹⁴⁰ O ator Jude Law.

Joe retirara de seu corpo o dispositivo que permitira a sua localização, bem como o seu licenciamento para circular entre os seres humanos. O lugar em que se encontram é um depósito de sucatas de robôs, onde esses podem obter peças descartadas pelas fábricas para consertar seus próprios corpos velhos e deteriorados. Aliás, todos os robôs que estão nessa situação fogem de homens que promovem um espetáculo colorido e cruel, no qual robôs ilegais são destruídos no centro de uma arena de circo. Esse espetáculo é denominado Mercado de Peles e seus organizadores são pessoas que pretendem livrar o mundo da artificialidade, eliminando os robôs. No entanto, eles se valem de sofisticados recursos tecnológicos e de práticas cruéis para identificar e destruir esses robôs ilegais.

David, Joe e outros robôs são capturados e levados ao Mercado de Peles, onde são guardados em uma jaula à espera de sua destruição. A destruição dos robôs ocorre em um tipo de espetáculo repleto de luzes intensas, música e muita vibração do público. Diante da eminente eliminação, os robôs costumam implorar para continuar existindo, sempre alegando serem ainda úteis, mas sem demonstrar dor ou sofrimento, pois seus apelos são racionais. Os organizadores do espetáculo verificam, no entanto, que, desta vez, há um robô muito peculiar na jaula, ele é um robô criança, modelo que eles nem sabiam estar sendo comercializado. Mesmo que um dos organizadores do evento aconselhe que não se destrua algo tão peculiar quanto David, o seu chefe¹⁴¹ leva o robzinho imediatamente para o meio da arena e anuncia que hoje todos podem ver o que há de mais ofensivo à dignidade humana: um robô criança.

Porém o robô David não se comporta como os demais robôs, ele demonstra medo e segura firme na mão do também robô Joe. Diante disso, o público não suporta destruir David, mesmo sabendo que se trata de um robô e apedrejam a arena. Na confusão, David e Joe escapam e Teddy os acompanha. David continua buscando a Fada Azul para que ela o transforme em um menino de verdade e Joe vai tentar ajudá-lo indo com ele para Rouge City, uma cidade grande, onde há muitas mulheres, podendo ser uma delas a Fada Azul. Para tanto, eles consultam o Dr. Know, um banco de dados informatizado¹⁴², que pode ser acessado mediante pagamento. O robô David faz perguntas sobre a Fada Azul, que ele pensa ser real, e obtém respostas. Então o robzinho David fez referência aos contos de fada e referiu a possibilidade de um robô ser transformado em um menino de verdade. Nesse momento, o programa Dr. Know remete a pergunta de David a uma mensagem preparada pela equipe do Prof. Hobby, o mesmo que criou David, no laboratório da Cybertronics, em Man-hattan, como o local onde se pode conseguir a transformação que David deseja. O robzinho decide

¹⁴¹ O ator Brendan Gleeson.

¹⁴² Voz do ator Robin Williams.

ir a Man-hattan, mesmo que Joe o avise que esse é se trata de um lugar de onde os Mecas nunca voltam. Joe não queria ir, mas como tem que fugir da polícia acaba viajando com David.

Em Man-hattan, os robôs David, Joe e Teddy procuram o laboratório do Prof. Hobby, onde David descobre não ser único, mas o primeiro de uma linhagem nova de robôs, além de também descobrir a impossibilidade de transformar-se em um menino de verdade, tal como sucedera com Pinóquio. Muito triste, o robozinho David pula na água como se pulasse para uma espécie de “morte”, indo parar em uma cidade submersa, na qual encontra um parque de diversões com estátuas dos personagens da história de Pinóquio, estando entre essas, a Fada Azul. David fica muito esperançoso por ter encontrado a Fada. Ele é, então, resgatado por Joe e fica radiante por ter, finalmente, encontrado a Fada Azul.

A polícia captura o robô Joe, que se despede de David fazendo-o submergir dentro de um helicóptero anfíbio. Ele retorna ao lugar onde está a estátua da Fada Azul e fica lá, muito tempo, pedindo que ela o transforme em um menino de verdade, até ele não ter mais energia para funcionar. Depois disso, passam-se dois mil anos e o planeta Terra entra em uma nova era glacial.

As cenas que seguem mostram que não mais existem seres humanos na Terra, somente robôs que evoluíram. Esses investigam o passado do planeta fazendo cortes no gelo assemelhados a escavações arqueológicas. Numa dessas escavações, David é encontrado e posto para funcionar: os robôs lêem sua memória e o consideram uma importante descoberta - um ser que convivera com os seres humanos é de fundamental importância para o projeto tecnocientífico dos robôs que pretendem recriar a espécie humana.

O robô David é levado para uma réplica da casa de Henry e Mônica, que é transformada em um laboratório/observatório onde os robôs estudam o comportamento de David. Lá ele pede para que tragam Mônica para ele. Os robôs fazem um clone de Mônica, a partir dos fios de cabelo guardados por Teddy. Mas os clones só podem durar um dia, a eles falta algo, como a memória do tempo no qual viveram ou o que se costuma chamar de alma. David sabe que só terá um dia sendo amado por sua mãe e não se importa, é sua única chance de felicidade.

6.1.4 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme *A. I. Inteligência Artificial*

Como já indiquei, o filme é uma adaptação do conto “Supertoys Last All Summers Long” (Superbrinquedos Duram o Verão Todo), publicado pela primeira vez em 1969 por Brian Aldiss. A adaptação foi preparada pelo famoso diretor de cinema Stanley Kubrick, nos anos 1980. Kubrick chegou até mesmo a viabilizar a construção de um robô para “interpretar” o personagem David, mas não gostou do resultado, como comentou a jornalista Isabela Boscov¹⁴³ (2001) e, então, depois disso, o diretor contatou Steven Spielberg para trabalhar com ele e juntos decidiram usar um ator, o garoto Haley Joel Osment, para interpretar o personagem robô-menino. Com a morte de Kubrick, em 1999, Spielberg levou a produção do filme adiante, lançando-o em 2001.

Revisando o conto é interessante indicar que nele é relatada a história do casal Mônica e Henry Swinton, sendo Mônica uma mulher jovem e esbelta, uma dona-de-casa que vive em um lugar isolado da realidade dura das cidades superpopulosas. Ela prefere ficar sempre lá pensando em coisas bonitas na companhia do pequeno robô David e seu ursinho de pelúcia Teddy. Já o personagem Henry é diretor administrativo da empresa Synthank, fabricante de robôs humanóides em tamanho natural, que podem realizar muitas tarefas, além de objetos de plástico e superbrinquedos. Porém, o seu produto mais vendido é o dispositivo chamado Tênia Crowell¹⁴⁴, que é instalado no intestino delegado das pessoas para que essas possam consumir muita comida e muita bebida sem engordar. O robô-menino David tem dificuldades de falar com Mônica e escreve muitos bilhetes coloridos com declarações de amor e Teddy o ajuda a escrevê-los. Registro que esses personagens são bastante semelhantes aos que figuram no filme que discuto, e que, tal como sucede no filme, o conto também não precisa a data em que a história se desenrola, mas também deixa clara a questão do controle demográfico rígido que exige que os casais obtenham permissão do governo para terem filhos¹⁴⁵.

A solidão das pessoas em uma sociedade excessivamente populosa é a justificativa apresentada no conto para a construção de robôs que unem circuitos eletrônicos a um tipo de carne sintética. Já no filme, a justificativa para a construção desses robôs é dar alguma satisfação a pessoas que não podem ter filhos. Ao final do conto, Mônica e Henry foram

¹⁴³ http://veja.abril.com.br/050901/p_126.html

¹⁴⁴ Por certo uma alusão ao verme *Taenia Solium*, que parasita organismos humanos.

¹⁴⁵ Pode-se entender ser essa uma alusão ao que ocorre em algumas sociedades totalitárias humanas.

sorteados num programa do Ministério da População, que tem como prêmio o direito de conceber um filho imediatamente. Esse é o motivo da devolução do robô-criança à fábrica, pois, além disso, ele também vinha apresentando defeitos no sistema de fala. A revelação surpreendente, quase no final do conto, é que David não era uma criança, mas um robô. No filme, o robzinho David é oferecido ao casal para substituir seu “filho”, que estava muito doente. Quando este melhora, é que o robô-criança é rejeitado e resolve se tornar um menino de verdade, tal como Pinóquio, sendo possível dizer, até, que a adaptação fílmica desse conto de Aldiss¹⁴⁶ (2008) transformou o personagem David em uma versão *sci-fi* do personagem do referido conto clássico.

Como comentou Celso Sabadin¹⁴⁷ (2001), o filme associa o gênero de ficção científica com drama e aventura. O boneco de madeira Pinóquio chama a atenção do menino-robô David que, por sua vez, necessita ser transformado em um “menino de verdade” para ser amado pela mulher que reconhece como sua mãe.

Mas dou destaque, agora, ao aspecto que me parece ser também preponderante neste filme – a constrangedora semelhança entre humanos e robôs. A identificação do robô-criança David com Pinóquio se dá exatamente em função dessa questão – o desejo de ser de carne e osso, ou seja, o desejo de ser real, verdadeiro. Ou seja, também neste filme se coloca em destaque a perigosa aproximação das máquinas aos humanos e, na medida em que a “evolução tecnológica” permite essa aproximação, novos conflitos se instauram - o robzinho David se sente humano e quer ser aceito pelos seres humanos como um “igual”. No entanto, o problema a ser por ele enfrentado é diferente do sentido por Pinóquio; ou seja, não basta que ele se submeta a disciplinamentos da sociedade para que ele se torne real – humano! É preciso mais do que isso, pois o robzinho David já fora programado para ser perfeito e nunca agir fora dos limites que sua programação lhe permitiria. O que passa a ser temido pelos humanos é o efeito imprevisível da programação feita; o que é posto em destaque é a dificuldade de controlarem-se sentimentos, desejos, aspirações, bem como o chavão – quem pode amar, também pode odiar.

No caso da história de Pinóquio, não lhe faltava amor, dados os esforços de Gepeto para comprar-lhe uma cartilha e da Fada Azul para protegê-lo de perigos. Já o robô-criança David não recebe demonstrações de amor de seus pais humanos- ele é um misto de boneco, de artefato, de robô de trabalho, de criança, de brinquedo. E, por isso, o amor que possa sentir é

¹⁴⁶ <http://www.librosgratisweb.com/html/aldiss-brian/los-superjuguetes-duran-todo-el-verano/index.htm>

¹⁴⁷ http://www.cinecliv.com.br/criticas/index_texto.php?id_critica=225

perigoso. Mas como o amor para ele programado é irreversível isso determina que ele deva, então, ser destruído.

A proximidade entre os seres humanos e as máquinas é destacada, neste filme, portanto, especialmente em função dos sentimentos e da inteligência que o personagem David teria e que não difere, quando são externados, da inteligência que um ser humano possa ter. Assim, David estaria atingindo o ápice da antropomorfização dos seres mecânicos da ficção. Ele foi fabricado usando-se os mais sofisticados recursos para a confecção de um robô com aparência idêntica a um ser humano, porém, o que é mais importante na narrativa do filme, é o recurso utilizado para fazê-lo amar tal como um ser humano.

Trata-se de uma forma de antropomorfização que vai além do *hardware* e atinge o *software*. É justamente isso que é mais perturbador nesse robô, ele parece ser uma criança não só pela forma de seu corpo, mas por se comportar da mesma forma que um menino se comportaria - manifestando afeto, demonstrando medo, sentindo rejeição, desejando ser amado – sem que seja possível diferenciar entre o comportamento desse robozinho e o de uma criança de carne e osso.

David, enfim, não é fácil de classificar, é peculiar demais e não encaixa bem em nenhuma categoria, não é exatamente um brinquedo, nem um robô, nem um menino. Ele ultrapassa os limites das categorias, é um híbrido, ou talvez, um monstro, mesmo sendo belo e adorável.

6.1.5 Apresentando o Filme *Click* (2006)

Ficha Técnica

Título Original: Click

Gênero: Comédia

Tempo de Duração: 98 minutos

Ano de Lançamento: 2006

Site Oficial: www.clickofilme.com.br

Estúdio: Columbia Pictures Corporation / Revolution Studios / Happy Madison Productions / Original Film

Direção: Frank Coraci

Sinopse

O estressado workaholic Michael Newman (Adam Sandler) não tem tempo para sua esposa (Kate Beckinsale) e filhos pois vive tentando impressionar seu mal-agradecido chefe a fim de conseguir uma merecida promoção. Então, ao conhecer Morty (Christopher Walken), um vendedor maluco, ele encontra a resposta de suas orações: um controle remoto mágico que lhe permite contornar pequenas distrações cotidianas com resultados progressivamente desastrosos. Mas quando utiliza demais o aparelho, deixando mudo, pulando cenas e voltando outras com sua família e amigos, o controle gradualmente toma conta de sua vida e começa a programá-lo nesta agitada e engraçada comédia totalmente fora de controle.

Recontando a história do filme

Este filme narra a história do personagem Michael¹⁴⁸, um arquiteto que trabalha demais para ascender profissionalmente, deixando sua família em segundo plano. Ele trabalha dia e noite, inclusive em feriados e finais de semana. Nem mesmo quando está doente ele pára, falando ao telefone com seu chefe, o personagem Ammer¹⁴⁹, nos mais diversos horários do dia e da noite. O chefe, por sua vez, frequentemente acena com possibilidades de promoção como forma de estimular Michael a trabalhar cada vez mais.

Quando está em casa, Michael dá pouca atenção à esposa, a personagem Donna¹⁵⁰, bem como aos seus filhos Ben e Samantha¹⁵¹. O personagem é descrito como tendo péssimos hábitos alimentares, ser irritadiço e, além disso, por se atrapalhar com o uso dos controles (e

¹⁴⁸ O ator Adam Sandler.

¹⁴⁹ O ator David Hasselhoff.

¹⁵⁰ A atriz Kate Beckinsale.

¹⁵¹ As crianças Joseph Castanon e Tatum McCann..

essa é uma dos muitos apelos à comédia feitos no filme, que satiriza algumas das preocupações contemporâneas tanto com a tecnologia, quanto com a saúde) dos aparelhos eletrônicos, o que o leva a ligar o ventilador de teto, ou a abrir o portão da garagem e até a acionar os brinquedos dos filhos, quando sua intenção era simplesmente ligar a TV. Os personagens Ben, Samantha e Donna acabam tendo que ajudá-lo com os controles remotos dos aparelhos e o aconselham a adquirir um controle remoto universal, igual ao que os seus vizinhos possuem. O personagem Michael decide, então, comprar um controle remoto universal na loja *Bed Bath & Beyond* e, na loja, após tratar de forma hostil outro cliente, ele se deita em uma cama em exposição e adormece. Depois disso, todas as cenas seguintes correspondem a um sonho de Michael, mas o espectador só fica sabendo disso ao final do filme.

No seu sonho, o personagem Michael está na cama da loja, mas apenas por poucos instantes, até ver uma porta com placa *Beyond*. Curioso, Michael vai até ela à procura de um funcionário que o atenda. Ele encontra uma oficina cheia de equipamentos e ferramentas e pergunta se a loja comercializa o tipo de controle remoto que procura: um controle que faça tudo por ele, que facilite a sua vida e que torne tudo mais rápido e fácil.

O dono da loja (o personagem Morty¹⁵²), lhe dá um controle remoto que não possui caixa nem manual de instruções, informando-lhe que basta clicar para fazê-lo funcionar. Ele também lhe informa que, por não estar ainda aquele aparelho sendo comercializado, ele lhe será cedido gratuitamente. Mesmo desconfiado, o personagem Michael aceita o presente, sabendo que o controle não poderá ser devolvido, e retorna satisfeito para casa. Em casa, ele continua a trabalhar em seu projeto durante todo o final de semana, mesmo que para tanto tenha necessitado cancelar uma viagem que faria com a família, planejada há muito tempo. A personagem Donna diz a Michael que, apesar de os filhos terem compreendido o cancelamento, ela se preocupa com sua obsessão pelo trabalho, que o impede de dar atenção à sua família. Ele, no entanto, retruca que faz isso por sua família e não escuta os argumentos de Donna. No entanto, neste momento, ao tentar acionar a TV com o novo controle remoto, ele acaba desligando a esposa, que fica estática até que outro “click” a ligue outra vez. Mais tarde, o personagem se irrita com os latidos do seu cachorro Sundance, aponta o controle remoto para ele e o aciona como se pudesse retirar o volume do animalzinho. A surpresa é que o cachorro passa a latir sem som. Além disso, Michael consegue usar o controle para apressar o passeio do cachorro no pátio de casa. Perplexo com as possibilidades do aparelho, ele tenta devolver o controle, pois pensa estar participando de algum *Reality Show*, no qual

¹⁵² O ator Christopher Walken.

situações absurdas são filmadas e apresentadas em programas de TV. O vendedor explica não tratar-se disso, mas reitera não poder receber o aparelho de volta. Então, ele mostra que o controle remoto pode acionar, também, o *menu* da vida de Michael, que, aliás, tem formato idêntico ao de um DVD, como se a vida de Michael fosse um texto digital navegável, escrito encenado, produzido, dirigido por ele próprio. O vendedor, mais uma vez, o adverte para usar com cuidado o controle e lhe fornece um número de telefone caso necessite contatá-lo.

Aos poucos, Michael vai aprendendo a usar o controle para obter vantagens e, principalmente, para evitar passar por tudo que considera perda de tempo, como por exemplo, dirigir seu automóvel no trânsito da cidade, fazer sexo, conversar com Donna sobre divergências do casal, jantar com sua família e repousar quando fica doente. Em uma das cenas do filme, o personagem Michael acorda em uma segunda-feira pela manhã e não lembra do final de semana que passou, pois ele o “acelerara” demais. Mas, sua maior preocupação foi verificar se o projeto no qual estava trabalhando ficara pronto. Para seu alívio, tudo estava conforme ele queria e, portanto, ele se dirigiu ao escritório para apresentá-lo aos clientes. Em outra cena, constata-se que esses não ficam satisfeitos com seu trabalho, necessitando seu chefe (Ammer) contornar a situação. Em outra cena, o personagem, para evitar a mesma frustração e propor exatamente o que os clientes queriam, usa o controle para traduzir as falas dos clientes que conversavam em sua língua de origem, o japonês. Dessa forma, ele consegue informações privilegiadas sobre seus desejos, o que lhe permitiu desenvolver um projeto de hotel exatamente de acordo com o que era esperado pelos clientes.

Mais tarde, Michael é mostrado comprando presentes caros para a esposa e filhos por ter certeza de ter obtido a tão sonhada promoção. Porém, não foi o que sucedeu e seu chefe lhe acena com a promoção, apenas, se ele conseguir mais alguns sucessos. Desiludido, o personagem usa o controle remoto para agredir seu chefe sem que ele compreenda o que aconteceu.

Em outra cena, em sua casa, por sua irritação, sua esposa suspeita que a promoção não tenha ocorrido e, compreensiva, ela convence os filhos a devolverem os presentes. Mas Michael decide usar o controle para “pular” no tempo, até chegar o momento de sua promoção, mesmo tendo sido advertido pelo vendedor Morty de que fazer isso seria muito perigoso. Nas cenas seguintes, já promovido, o personagem Michael vai ao escritório, onde seus colegas o esperam com uma festa. Na festa, conversando com seu chefe e a namorada dele, Michael descobre que se passou mais de um ano e que seu casamento com Donna está em crise. Ao retornar à sua casa, ele se dá conta de que não acompanhou o crescimento dos filhos, naquele ano, e que seu cachorro Sundance morreu, tendo sido substituído por um

cachorrinho chamado de Peanut. Mas as cenas mais intensas do filme são as que mostram a consequência mais grave do uso que Michael fizera do controle, pois o aparelho passa a agir por conta própria “pulando” ou “acelerando” todas as vezes que Michael vai fazer uma das coisas que ele costumava ao “pular” ou “acelerar”. Então, Michael tenta novamente se livrar do aparelho, mas suas tentativas são todas frustradas, pois o controle remoto reaparece na sua mão, sobre a sua cabeça ou dentro de suas roupas. Além disso, a “voz” que narra a vida de Michael (como se essa fosse um filme) passa a incomodá-lo, fazendo, inclusive, comentários irônicos. As cenas seguintes mostram Michael tentando burlar o aparelho, o que o leva a fazer coisas ridículas como não tomar banho ou ir para o escritório de pijama e pedalando a bicicleta de Ben. Mas nada resolve o problema e seu chefe novamente lhe acena com uma promoção, quando o controle dá mais um “pulo” no tempo. Desta vez, o “pulo” foi de mais de dez anos, levando Michael ao dia 5 de fevereiro de 2017. Ele acorda em um luxuoso apartamento todo automatizado, mas não encontra sua esposa e filhos e fica muito assustado ao ver que está obeso. Ao retornar à sua antiga casa, encontra seus filhos crescidos e Donna casada com outro homem cujo nome é Bill¹⁵³. Irritado ele tenta agredi-lo, mas o novo cachorro da família o derruba e ele desmaia.

Mais uma vez o “controle” dá um “pulo” no tempo. Desta vez Michael tratou-se com quimioterapia e, depois disso, teve um infarto. Na cena que segue, o personagem Michael, recuperado, vai à Newman Arquitetura (Newman é o seu sobrenome), onde encontra o personagem Ben, seu filho, que lá trabalha como arquiteto prometendo dar mais atenção a ele, à Samantha e a seus pais. Ele fica então sabendo da morte de seu pai ocorrida no período em que esteve doente. Então, para saber mais sobre a morte de seu pai, ele usa o “controle”, novamente, e, encontra-se com Morty, que lhe dá a entender ser um tipo de anjo que leva as pessoas embora. Mais uma vez, o controle remoto viaja no tempo e Michael vai parar em uma bela festa, o casamento de seu filho Ben. Nesta cena ao ver sua filha Samantha tratar seu padrasto Bill como um pai, fica muito nervoso e passa mal. Ao acordar no hospital fica sabendo que seu filho não fará viagem de Lua-de-Mel, mas irá fechar um negócio da empresa. Desesperado com a possibilidade da vida do filho se tornar semelhante à sua, o personagem Michael foge do hospital, indo atrás do filho para convencê-lo a não dar mais importância ao trabalho do que à família. Nesse momento, sentindo que vai morrer, o personagem despede-se de todos e acorda do sonho.

Feliz ao saber que tudo não passara de um sonho, ele volta para casa e comunica à esposa e aos filhos que não deixarão de viajar no final de semana.

¹⁵³ O ator Sean Astin.

A cena final mostra sobre a mesa de sua cozinha um controle remoto igual ao do sonho com um bilhetinho do vendedor Morty, mas Michael o joga no lixo sem tentar usar.

6.1.6 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme *Click*

O filme tem como tema central a questão da obsessão pelo trabalho, um dos temas mais discutidos no mundo capitalista contemporâneo. O personagem principal é um *workaholic* (Michael, o ator Adam Sandler), que canaliza todas as suas forças para o trabalho, deixando de lado sua vida familiar e suas amizades.

De acordo com o comentarista Luiz Carlos Oliveira¹⁵⁴ (2006), na crítica que escreveu para o site Contracampo, o tom de comédia do filme *Click* não o desvia do foco no personagem *workaholic*, que quer vencer profissionalmente e conquistar uma vida materialmente melhor. Além disso, segundo o mesmo autor (*idem*), o filme assume um tom de fábula, quando o personagem Michael ganha uma oportunidade de ver antecipadamente *a que e aonde* suas atitudes o levarão, podendo, dessa forma, mudar o rumo de sua vida antes que seja tarde e ele não possa mais recuperar o que tem de mais importante, sua bela família.

Ressalto que esse filme repete o tema de uma outra comédia escrita pelos mesmos roteiristas deste filme, Steven Korem e Mark O'Keefe, como comentou o crítico Celso Sabadin¹⁵⁵ (2006), na seção Cinema do Yahoo. Este outro filme intitula-se *Todo Poderoso*¹⁵⁶ (2003) e, nele, o protagonista também recebe uma lição de moral, quando resolve questionar o modo como Deus toma conta do mundo. Para o comentarista (*idem*), esse tipo de repetição temática garante o sucesso comercial do filme. Além disso, ao ridicularizar certos comportamentos estereotipados de executivos contemporâneos, o filme dá destaque a questões que afligem o mundo do trabalho contemporâneo, como já indiquei anteriormente.

Alexandre Koball¹⁵⁷ (2006), em comentário posto em circulação no site Cineplayers, destaca que esse filme tem por objetivo agradar a diferentes públicos, apostando em uma lição de moral formulada de modo bem detalhado para que todos a compreendam.

De um modo geral, o que se depreende dos comentários acerca desse filme é que se trata de um trabalho leve, com uma lição de moral presumível e óbvia, sem grandes inovações ou

¹⁵⁴ <http://www.contracampo.com.br/81/critclick.htm>

¹⁵⁵ <http://br.cinema.yahoo.com/filme/13488/critica/9367/click>

¹⁵⁶ Dirigido por TomShadyac.

¹⁵⁷ <http://www.cineplayers.com/critica.php?id=787>

destaques em termos de roteiro, de cenários ou de atuação. Trata-se de uma comédia que pode ser um bom passatempo e que talvez por isso mesmo tenha se tornado um sucesso de bilheteria tanto nos Estádios Unidos da América, quanto no Brasil. O interessante é que nos sites consultados não há referências ao modo como o filme *Click* se vale dos temas da ficção científica, tais como a hibridação do ser humano, permitida pela tecnologia, e a viagem no tempo, que busquei destacar nas análises elaboradas nesta Tese.

Por outro lado, o esforço em representar os mesmos personagens com diferentes idades, para trabalhar com as idas e vindas no tempo, levou à indicação de *Click (2006)* ao Oscar na categoria de Melhor Maquiagem. Conforme é apresentado na seção de Extras do DVD, os personagens Michael, Donna, bem como os pais do protagonista, foram representados sempre pelos mesmos atores caracterizados diferenciadamente, tendo apenas os personagens Ben e Samantha, inicialmente representados por crianças, sido substituídos por jovens atores. Portanto, os demais atores foram “envelhecidos” assim que o tempo avançava no filme. No caso do personagem Michael, além do envelhecimento, os maquiadores fizeram com ele ficasse bem mais gordo e, nesse caso, sua obesidade é usada para representar o sucesso profissional e o descuido que o personagem passou a ter com a sua saúde. O Michael do futuro é primeiramente gordo e depois é representado como afligido por várias doenças graves. O sucesso está marcado pelo belíssimo apartamento *high-tech*, limpo, desenhado com linhas retas e repleto de formas pontiagudas, no qual o personagem viveria. Registro que nos extras do DVD, os criadores desse cenário explicam que essa é a decoração que eles pensam corresponder ao lar de um arquiteto bem sucedido e que, além disso, eles buscaram contrapor tal cenário com o da casa aconchegante e simples na qual o protagonista vivia nas primeiras cenas do filme com sua família. Já os automóveis criados para as cenas que se passam no filme nos anos de 2016, 2017 e 2023 são cada vez mais arredondados. Nos dois casos, o *design* dos cenários e dos objetos estabelecem um contraste em relação à situação inicial do personagem principal do filme.

6.1.7 Apresentando o Filme *Minority Report* – A Nova Lei (2002)

Ficha Técnica

Título Original: *Minority Report*

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 146 minutos

Ano de Lançamento: 2002

Site Oficial: www.minorityreport.com

Estúdio: 20th Century Fox / Amblin Entertainment / DreamWorks SKG / Cruise-Wagner

Direção: Steven Spielberg

Sinopse

Não há crimes em Washington D. C. há seis anos, graças à uma impressionante tecnologia que identifica os assassinos antes que eles possam cometer seus crimes. Mas quando o próprio chefe da Divisão de Pré-Crime (Cruise) é acusado de um futuro assassinato, ele tem apenas 36 horas para descobrir quem está querendo destruí-lo ou tornar-se-á uma vítima do sistema “perfeito”, que ele ajudou a criar. Um *thriller* de ação tão eletrizante, que “nos faz lembrar do porquê vamos ao cinema” (Roger Ebert, Chicago Sun-Times).

Recontando a história do filme

O filme inicia com imagens de dois assassinatos. O primeiro é o de um casal, durante o ato sexual, e o segundo o de uma mulher de meia idade que é afogada em um lago. Na primeira cena, as imagens apresentadas são a previsão de um crime, que acontecerá em poucos minutos; já na segunda, as imagens reapresentam um caso já solucionado. Portanto, o trabalho da polícia será prender o futuro assassino do casal que aparece nas primeiras imagens. Esse é o caso 1108 de assassinato futuro. Como é explicado no filme, essas imagens são captadas e gravadas valendo-se de um sistema informatizado, ligado a três seres mutantes que têm a capacidade de prever crimes de assassinato - os pré-cogs-, que são mantidos completamente isolados do mundo, passando seus dias mergulhados em um líquido (chamado de leite fotônico), que facilita a captação das imagens dos crimes. O local em que vivem é chamado de Templo e os três mutantes são Agatha¹⁵⁸, Arthur e Dashiell. Ao longo do filme, tais seres são frequentemente referidos como seres supremos ou deuses e não como seres humanos, o que leva muitos policiais a entenderem seu trabalho como a ação de sacerdotes, que protegem as pessoas que poderiam vir a ser vítimas de crimes brutais, e que podem,

¹⁵⁸ A atriz Samantha Morton.

também, alterar o “destino” ou o curso dos acontecimentos. Tais serem precisam ter suas funções vitais constantemente monitoradas (incluindo os seus níveis de dopamina e serotonina) e passam suas vidas fazendo a previsão imagética de assassinatos que poderão ocorrer. Como o filme narra, com frequência, eles vêem tais imagens várias vezes e só descansam quando o sistema de recepção de imagens é desligado.

As imagens captadas por esses pré-cogs constituem-se no material que a polícia da cidade de Washington, D. C. se vale, desde 2048, para evitar que ocorram assassinatos, passando-se o filme no ano de 2054. Como é destacado no filme, essa forma de prevenção de assassinatos, em funcionamento há seis anos, reduzira tais crimes a zero, fazendo com que a população da cidade passasse a ter grande confiança no sistema de previsão referido. O sistema funcionaria do seguinte modo: após a captação e gravação das imagens, o sistema informatizado interpretaria alguns dados produzindo-se, com base neles, duas esferas nas quais são esculpidos nomes, sendo um deles o nome do assassino e o outro o da futura vítima. Além disso, a polícia passaria a ter acesso à data e ao horário previsto para o crime bem como à informação de ser esse premeditado ou não.

Com as imagens e as informações obtidas, os policiais submetem imediatamente o futuro criminoso a um estranho julgamento no qual ele nem sequer sabe do que está sendo acusado e, por consequência, não tem direito à defesa. Assim que o julgamento é concluído, os policiais efetuam a prisão do provável futuro assassino. Cabe destacar que o sistema assume o pressuposto de ser o futuro pré-determinado e que, portanto, os crimes com certeza aconteceriam independentemente de qualquer outra ação que pudesse evitá-los.

Os policiais devem, então, prender o provável assassino. O caso 1108, apresentado nas cenas iniciais, envolve, por exemplo, um crime passional, sem premeditação. O homem preso é o personagem Howard Marks¹⁵⁹, condenado pelo assassinato de sua esposa e o do seu amante, a quem flagrou em sua própria cama. Ao ser levado para a prisão, o personagem se declara inocente, por não ter cometido crime algum, mas há na prisão 1107 apenados, na mesma condição que ele.

As operações de prisão são comandadas pelo personagem policial John Anderton¹⁶⁰, que é o chefe da referida Divisão Pré-Cime. Esse personagem, tal como os dos filmes *O Quinto Elemento* (1997) e *Eu, robô* (2004), também é um homem solitário, usuário de drogas, que se separara da esposa, a personagem Lara¹⁶¹, após o rapto e morte do filho do casal, o pequeno

¹⁵⁹ O ator Arye Gron.

¹⁶⁰ O ator Tom Cruise.

¹⁶¹ A atriz Kathryn Morris.

Sean¹⁶². Ele vive em um apartamento confortável, embora esse esteja sempre sujo e desorganizado, no qual passa o tempo recordando os bons momentos vividos com Sean e Lara, a partir de gravações de imagens holográficas dos dois.

Como o filme narra, no mesmo dia da prisão do personagem Howard Marks, é enviado pelo Senado Federal norte-americano, à cidade de Chicago, um personagem investigador federal, chamado Danny Witwer¹⁶³, que deve procurar eventuais falhas do sistema de previsão de crimes, em função de um movimento para a expansão desse sistema para todo o país. No entanto, os senadores temem não ser correto prender pessoas que não cometeram crime algum, sendo esse o motivo da investigação, que busca apurar a possibilidade de que estejam sendo efetuadas prisões indevidas. Em algumas cenas, o personagem Anderton mostra-se apreensivo com a investigação, por ter sido advertido pelo personagem Lamar Burgess¹⁶⁴, que é o principal responsável pela criação do sistema, de que essa investigação pode ser uma tentativa de retirar da polícia o comando do Pré-Crime.

Ao mesmo tempo, imagens mostradas pela pré-cog Agatha para o policial Anderton o levam a descobrir falhas no arquivamento das imagens das previsões de crimes. O personagem policial descobre, por exemplo, que entre os registros das previsões feitas a respeito do assassinato futuro da personagem Anne Lively, não consta a previsão da pré-cog Agatha. Além das previsões dos outros pré-cogs, constam dos arquivos informações acerca da impossibilidade de identificação do homem condenado, porque ele fez uma cirurgia justamente nos olhos, órgão em que está localizada a íris, estrutura responsável pela identificação dos sujeitos neste filme. Consta também, no arquivo, a informação de que a vítima (Anne Lively) é uma mulher viciada em drogas, com muitas passagens em conhecida clínica de recuperação e que se encontra desaparecida.

O personagem policial teme que essas falhas nos registros cheguem ao conhecimento do investigador Witwer e leva o caso da falha no arquivamento das antevistas ao conhecimento do criador do sistema (Lamar Burgess¹⁶⁵) para que possam corrigir o problema antes que esse seja divulgado.

Em cenas seguintes, o personagem policial Anderton acompanha mais uma previsão de assassinato no distrito policial. Desta vez, a vítima é um sujeito chamado Leo Crow¹⁶⁶ e o assassino é o próprio personagem John Anderton. O sistema informa que este será o caso

¹⁶² Cujas imagens correspondem a atuações dos atores Dominic Scott Kay e Tyler Patrick Jones.

¹⁶³ O ator Colin Farrel.

¹⁶⁴ O ator Max Von Sydow.

¹⁶⁵ O ator Max Von Sydow.

¹⁶⁶ O ator Mike Binder.

1109, um crime premeditado que ocorrerá dentro de alguns dias. O interessante é que o personagem policial não conhece o homem que iria assassinar, o que o leva a desconfiar que a previsão resulte de alguma conspiração promovida pelo personagem Witwer para afastá-lo da chefia do Projeto Pré-Crime. A narrativa transcorre com a fuga do personagem Anderton dos policiais, que agora são comandados pelo personagem Witwer. Enquanto isso, seu chefe (Lamar Burgess) oferece-lhe proteção até que tudo seja esclarecido. As cenas que mostram a perseguição ressaltam as muitas tecnologias das quais se valem tanto o fugitivo, quanto os policiais e que incluem desde a identificação da íris dos transeuntes, feita a partir de cartazes publicitários que enviam mensagens aos policiais, até os sistemas de leitura de íris instalados nos locais públicos, para controlar o fluxo de pessoas. Além disso, a população também é informada sobre a existência de um novo fugitivo através dos jornais que, mesmo sendo focalizados na cena nas mãos dos leitores, funcionam como se fossem páginas da Internet. Durante a perseguição, no entanto, o personagem policial consegue despistar várias vezes os seus perseguidores, indo à procura da personagem cientista, Hineman¹⁶⁷, uma das criadoras do sistema Pré-Crime, para inteirar-se das possibilidades de as previsões serem fraudadas. Ele é informado por ela da impossibilidade de fraude do projeto Pré-Crime por ser ele resultado de uma série de erros na pesquisa genética que ela, e outros pesquisadores, desenvolviam para salvar crianças filhas de drogados, que nasciam com a capacidade de prever assassinatos. Tais crianças viviam muito angustiadas e usualmente morriam antes dos doze anos de idade. Três dessas crianças sobreviveram confinadas – os três pré-cogs -, passando a ser utilizadas no sistema Pré-Crime. Mas a cientista também lhe informa que a única chance de Anderton provar sua inocência é encontrar uma previsão divergente para colocar em dúvida a validade da acusação. Ciente dessa possibilidade, o personagem policial considera que uma previsão divergente poderia ser a que lhe fora referida por Agatha. Como lhe informou a cientista, esse seria um arquivo dissonante, um “Minority Report”, expressão que dá nome ao filme. Ainda surpreso com essa possibilidade de divergência, o personagem Anderton dá-se conta que poderiam ser colocadas sob suspeita todas as condenações já ocorridas no Projeto Pré-crime. Além disso, tal possibilidade colocaria em dúvida o pressuposto de que o futuro pudesse ser pré-determinado. De qualquer forma, o personagem se agarra a essa possibilidade, que parece ser a única de livrá-lo da intenção de matar um homem que nem sequer conhecia. As cenas seguintes mostram as tentativas do personagem ir clandestinamente ao Templo para acessar informações que estão na mente da pré-cog Agatha. A primeira providência consiste em se submeter a uma cirurgia, na qual troca seus olhos pelos olhos de um outro homem, o Sr

¹⁶⁷ A atriz Lois Smith.

Yakamoto. O local onde a cirurgia é feita é afastado das áreas mais nobres da cidade, lá vivendo a população mais pobre carecendo, portanto, de cartazes publicitários, o que também determina uma redução nas possibilidades de vigilância sobre a população. Em outra cena, o personagem Witwer analisa as imagens da antevisão do assassinato de Leo Crow e descobre que a mulher que estará presente na cena do crime é a pré-cog Agatha. Isso o faz deduzir que Anderton buscará acessar a mente da pré-cog, na tentativa de buscar provar algo a seu favor, sendo isso, exatamente, o que Anderton faz - ele consegue entrar no Templo e fugir com Agatha levando-a para uma loja de experiências virtuais que pertence a um conhecido pirata informático, Rufus T. Riley (o ator Jason Antoon). Neste local, o personagem Anderton o força a usar seus equipamentos para escanear a mente de Agatha, mas ele constata a inexistência de um relatório minoritário, pois a previsão da pré-cog coincide exatamente com a previsão dos outros dois mutantes. Mas Agatha torna a mostrar a Anderton cenas do assassinato de Anne Lively, tentando auxiliar o policial a não cometer o crime, pois ela crê que o futuro não é pré-determinado e que, portanto, Anderton tem escolhas a fazer. Nas cenas seguintes, o policial leva Agatha ao local previsto para o crime, pois ele quer saber quem é Leo Crow. Lá ele encontra inúmeras fotografias de crianças desaparecidas, estando entre essas a de seu filho Sean. Leo Crow aparece e confessa ter raptado e assassinado o menino e Anderton compreende, então, que irá de fato matar aquele homem. Porém, na hora exata prevista para o crime, ele não aciona sua arma e dá voz de prisão ao homem. Crow, um ex-presidiário, fica desesperado e diz que Anderton deveria tê-lo matado, isso porque ele estava se passando por assassino de Sean para ser morto em troca de uma indenização a ser recebida por sua família. Sem saber o que fazer, o homem usa a arma do policial e se mata. Anderton foge com Agatha para a casa de campo de sua ex-esposa Lara, prevendo que será condenado pelo crime. Lá ele conta detalhes do caso de Anne Lively, que era a mãe da pré-cog, para Lara.

Ao saber da prisão de Anderton, Lamar marca um encontro com Witwer no apartamento do policial recém preso. Lá Lamar mata Witwer com a arma que pertencia a Anderton. O motivo para o assassinato é que Witwer, em suas investigações, descobrira que a previsão de Agatha acerca das circunstâncias da morte de Anne Lively não fazia parte dos arquivos policiais. Essa previsão tem uma importante diferença em relação às previsões feitas pelos outros dois pré-cogs, pois são imagens do mesmo crime ocorrido em outro horário. A prova disso é que as ondas na água onde Anne Lively foi afogada movimentam-se no sentido contrário nas diferentes previsões. Ou seja, não se trata de imagens de uma previsão, mas sim

do verdadeiro assassinato de Anne Lively, realizado tal como ocorreu na previsão dos mutantes.

Os policiais prendem Anderton, que é acusado de também matar Witwer. Lara vai até a casa de Lamar para buscar objetos pessoais de Anderton e descobre que este sabia detalhes sobre o caso de Anne Lively. Ela resolve investigar o caso e ajudar Anderton, obrigando o homem responsável por vigiar os apenados, Gideon¹⁶⁸, a libertá-lo. Juntos, eles conseguem as provas de que foi Lamar o assassino da mãe de Agatha. Ele usou a previsão feita pelas crianças mutantes como forma de orientação sobre como deveria executar o crime, realizando-o exatamente da forma como ele se apresentava nas imagens. Assim, todos pensariam que as imagens do assassinato da mesma mulher seriam apenas uma repetição do mesmo acontecimento. Descobre-se, então, que essa seria a única forma de burlar o sistema Pré-Crime e matar sem ser pego, ou seja, conhecer como um assassinato irá ocorrer e executá-lo exatamente da mesma forma. Matar Anne Lively era importante para evitar que ela lutasse para que sua filha não fosse mantida como uma pré-cog. Assim que é desmascarado por Anderton, seu chefe Lamar planeja matar o policial. Neste momento, os pré-cogs registram a previsão do assassinato no qual a vítima é John Anderton e o assassino Lamar Burgess.

Quando Lamar e Anderton se encontram, o policial lhe conta sobre a última previsão de assassinato. Lamar fica diante de um dilema, que é comentado pelo policial: se não ocorrer o assassinato fica provado que os pré-cogs erram e o sistema acaba, se o assassinato ocorrer o sistema permanece, mas ele, Lamar, será preso.

Diante do dilema, o personagem Lamar comete suicídio. Dessa forma, fica provado que o principal pressuposto do Pré-crime – o de que o futuro é pré-determinado – não está correto. O sistema é abolido, os prisioneiros são libertados e os três mutantes passam a viver em um local afastado da cidade e dos aparatos tecnológicos. Anderton e Lara se reconciliam e esperam outro filho.

¹⁶⁸ O ator Tim Blake Nelson.

6.1.8 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme *Minority Report* – *A Nova Lei*

O filme é baseado no conto de mesmo nome publicado por Philip K. Dick, em 1956. Esse autor viveu nos Estados Unidos e não se tornou um homem rico como outros autores de ficção científica da mesma época (Isaac Asimov, por exemplo). Aliás, ele só se tornou mais conhecido do grande público com a adaptação para o cinema da sua novela intitulada *Do androids dream of electric sheep?*, que resultou no clássico *Blade Runner*¹⁶⁹ (1984). Embora a adaptação para o cinema do conto *Minority Report* – *A Nova Lei*, apresente diversas diferenças em relação ao texto de Dick, a base de ambos é a mesma. Nos dois casos, temos a história de um sistema de previsão de crimes de assassinato cujo objetivo é prender futuros assassinos antes mesmo que o crime seja cometido. Ou seja, levando a idéia de prevenção às últimas conseqüências aplicam-se punições a pessoas que ainda não cometeram crime algum. Trata-se de um sistema que se baseia na leitura da mente de três pré-cogs (mutantes que têm a capacidade de prever assassinatos), que vivem em uma piscina cheia de um líquido que os mantém vivos, através de sofisticado aparato de escaneamento e registro digital de imagens captadas diretamente dos seus cérebros.

O conto de Dick, embora tenha sido escrito na década de 1950, apresenta traços do que posteriormente, na década de 1980, foi chamado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke (1984), de ficção *cyberpunk*¹⁷⁰, um gênero pós-moderno, que busca mesclar literatura e teorias advindas das ciências sociais, como mostrou Adriana Amaral (2005). Cabe destacar que *cyberpunk* não é um gênero restrito a obras literárias, mas uma visão de mundo que engloba literatura, música, cinema, além de teorias oriundas das ciências e cultura jovem muito bem representada pelos programas de MTV. Entre os traços da ficção *ciberpunk*, já presentes na obra de Dick, conforme a autora citada (Amaral, 2005), estão a ênfase na dicotomia mente/corpo, privilegiando o pólo imaterial do binarismo, a aproximação entre seres humanos e outras criaturas tais como andróides e mutantes e, também, a valorização do ciberespaço.

Além disso, como destacou Kellner (2001), *cyberpunk* é uma forma de ficção que mapeia nossa cultura contemporânea da mídia e da alta tecnologia, possibilitando elucidar o presente com base nas tendências futuras que já se manifestam.

¹⁶⁹ Dirigido por Ridley Scott.

¹⁷⁰ O termo *cyberpunk* tem origem no termo cibernética que denomina a área científica de Norbert Wiener. Além disso, data do mesmo ano do termo *ciberespaço* (em português ciberespaço), originário da novela de ficção científica denominada *Neuromancer*, publicada por William Gibson, coincidentemente em 1984.

Tanto no filme quanto no conto, as prisões acontecem sem que as pessoas possam se defender, pois elas, muitas vezes, nem mesmo sabiam que viriam a assassinar alguém. Assim, um dos pontos importantes que as duas obras exploram é a discussão em torno de ser o futuro pré-determinado ou não.

No conto, um importante general, cujo nome é Kaplan, pretende provar que há falhas no sistema, afastar Anderton e assumir ele mesmo a chefia do Pré-Crime. No filme, em troca, o conspirador é Lamar Burgess, interpretado pelo ator Max Von Sydow, o próprio criador do Pré-crime, que precisa continuar a esconder os crimes que cometeu.

Talvez a diferença mais importante entre o conto e o filme diga respeito ao final da trama. No conto, o policial Anderton mata o general Kaplan e foge para um planeta distante. Essa decisão mantém a confiança de todos no sistema e evita que os militares passem a tomar conta do Pré-crime deixando a polícia de fora. O final do conto é bastante sombrio e mostra a impossibilidade de escapar de todo do poder que governa o mundo. No filme, no entanto, Anderton não comete qualquer assassinato e revela para toda a população as falhas do sistema que acreditava ser perfeito, culminado na libertação de todos os condenados. Trata-se de um final aproximado dos finais hollywoodianos, nos quais um herói luta para revelar a verdade e garantir uma vida melhor e mais justa para as pessoas. Como comentou o crítico de cinema Ruy Gardnier¹⁷¹ (2002), é um final que reafirma e anuncia as liberdades individuais.

Mas, tanto, o conto quanto o filme tratam da infalibilidade de sistemas de controle das sociedades, bem como dos riscos que essas mesmas sociedades correm ao confiar plenamente na tecnologia e na ciência, tal como comentou Simone Pallone¹⁷² (2008), em resenha em que aborda o conto de Dick e o filme lançado em 2001.

Vários críticos de cinema, entre eles Rodrigo Carreiro¹⁷³ (2003), Mariane Morisawa¹⁷⁴ (2002) e Pedro Butcher¹⁷⁵ (2002), indicam também ser a tônica do filme a ficção acerca das possibilidades futuras dos mecanismos de controle das ações sociais, que, aliás, já estariam se manifestando nas sociedades contemporâneas que assim se aproximam das sociedades de controle, tal como foram caracterizadas por Gilles Deleuze (2007). Cabe destacar, ainda, que o futuro imaginado no filme, bem como a ênfase nos mecanismos de funcionamento das sociedades de controle, não decorreu apenas da leitura que o diretor do filme, Steven Spielberg fez do conto de Philip Dick. Segundo Rodrigo Carreiro (2002), o diretor promoveu

¹⁷¹ <http://www.contracampo.com.br/criticas/minorityreport.htm>

¹⁷² <http://www.comciencia.br/comciencia/index.php?section=8&tipo=resenha&edição41>

¹⁷³ <http://www.cinereporter.com.br/dvd/minority-report>

¹⁷⁴ http://www.terra.com.br/istoegente/157/diversao_arte/cine_minority_report..htm

¹⁷⁵ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/critica/ult569u813.shtml>

um encontro de cientistas, publicitários, urbanistas, policiais, arquitetos e escritores para que esses debatessem o modo como o filme poderia abordar o futuro. Em decorrência das postulações feitas por esses sujeitos, teria sido assumida a ênfase do filme na discussão da redução das liberdades individuais e da perda da privacidade propiciada pela imersão das pessoas nos aparatos tecnológicos. Daí o filme ter situações onde jornais são interativos e cartazes publicitários identificam as pessoas podendo dirigir-se a elas pelos seus nomes.

6.1.9 Apresentando o Filme *Filhos da Esperança* (2006)

Ficha Técnica

Título Original: Children of Men

Gênero: Ficção Científica

Tempo de Duração: 109 minutos

Ano de Lançamento: 2006

Site Oficial: www.childrenofmen.net

Estúdio: Universal Pictures / Strike Entertainment / Quietus Productions Ltd. / Hit & Run Productions

Direção: Alfonso Cuarón

Sinopse

Nenhuma criança. Nenhum futuro. Nenhuma esperança.

Terra, 2027. A esperança no futuro é um bem escasso. Não se sabe o motivo, mas as mulheres não conseguem mais engravidar. O mais jovem ser humano morreu aos 18 anos e a humanidade discute seriamente a possibilidade de extinção. Theodore Faron é um ex-ativista desiludido que se tornou um burocrata e vive numa Londres arrasada pela violência e pelas seitas nacionalistas em guerra. Procurado pela ex-esposa, ele é apresentado a uma jovem misteriosamente grávida. Para eles, a missão é proteger a futura mãe a qualquer custo; a criança que ela carrega pode salvar a humanidade.

Recontando a história do filme

O filme conta a história da surpreendente gravidez, da jovem personagem imigrante Kee¹⁷⁶, ocorrida no ano de 2027. Essa gravidez é inédita, porque desde 2009 não nasciam mais crianças no planeta Terra. Aliás, nesse mesmo ano, as mulheres grávidas abortaram espontaneamente. A história se passa na Inglaterra, único país do mundo que, diante da

¹⁷⁶ A atriz Claire-Hope Ashitey.

inevitável extinção da espécie humana, consegue manter a ordem civil, valendo-se de um regime ditatorial, que restringe a livre circulação dos seus cidadãos, e de um Tratado de Defesa Nacional, que determina o rígido fechamento das fronteiras do país, sendo implacável com imigrantes ilegais, denominados Fúgis. Esses, quando encontrados nas ruas das cidades, são capturados pela polícia que os aprisiona em gaiolas para posteriormente levá-los a campos de refugiados que lembram os campos de concentração nazistas.

O filme dá destaque a como os meios de comunicação se encontram presentes em todos os locais: nas casas, locais de trabalho, transportes públicos e como os noticiários informam sobre o caos em que o mundo se transformou, evidenciando a necessidade de o governo inglês manter o regime ditatorial instaurado. Pode-se observar, também, em algumas cenas que, nos intervalos das notícias de TV, é veiculada a propaganda de um produto, denominado Quietus, que provoca morte indolor e que se constitui em uma forma legalizada de suicídio.

Um dos principais personagens do filme o personagem Faron¹⁷⁷, auxiliará a imigrante Kee a levar seu bebê a um barco, pertencente a um grupo que tem como missão recriar a humanidade através de um projeto científico intitulado Projeto Humano, sobre o qual há poucas informações concretas. Faron trabalha para o Ministério da Energia da Inglaterra, tendo escapado da morte em um atentado a bomba, logo após saber do assassinato, na cidade de Buenos Aires, de Diego Ricardo, a pessoa mais jovem do mundo. Aliás, tal notícia abalou profundamente os humanos, deixando-os tristes, desesperançados e desolados. Numa alusão ao que sucedeu quando da morte da princesa Diane, algumas cenas mostram a grande quantidade de flores depositadas em frente a fotografias desse jovem, transformado em uma celebridade mundial por ter sido o último humano a nascer, e que era chamado, carinhosamente, de “Bebê Diego”. Segue-se uma cena em que Faron visita um amigo, um cartunista premiado, chamado Jasper¹⁷⁸, que vende drogas proibidas e contrabandeadas por policiais corruptos para os campos de refugiados e toma conta de sua esposa Janice¹⁷⁹, uma jornalista fotográfica que fora presa e torturada, passando a viver catatônica e em uma cadeira de rodas. Ao longo da conversa, os espectadores são informados, ainda, da morte do filho de Faron, em uma pandemia de gripe ocorrida no ano de 2008.

Posteriormente, Faron é capturado por integrantes de um grupo de militantes políticos – os Peixes -, perseguido pelo governo inglês, que os considera terroristas e cuja líder é a personagem Julian¹⁸⁰, ex-mulher de Faron. Levado pelos Peixes até Julian, ela lhe oferece

¹⁷⁷ O ator Clive Owen.

¹⁷⁸ O ator Michael Caine.

¹⁷⁹ A atriz Philippa Urquhart.

¹⁸⁰ A atriz Julianne Moore.

dinheiro para que obtenha documentos de trânsito para a jovem Fúgi, que está grávida. O plano é que Faron obtenha tais documentos com seu primo (um ministro inglês encarregado de manter a Arca das Artes, uma coleção de todas as grandes obras artísticas do mundo). Apesar de não aceitar imediatamente a proposta, ele acaba resolvendo colaborar e obtém os documentos com a desculpa de levar sua namorada para visitar um parente doente. A viagem foi organizada pelo líder dos Peixes, a ex-mulher de Faron, que acompanha Faron e Kee no primeiro trecho da viagem, junto com eles seguem, ainda, os personagens Luke¹⁸¹ e Mirian¹⁸². Ao longo da viagem, Julian é ferida e morre. Luke é aclamado como o novo líder do grupo e Kee revela a Faron o verdadeiro motivo de sua viagem, atendendo a recomendação de Julian de só confiar em Faron e em mais ninguém. Além disso, ela conta a Faron que Julian iria levá-la ao barco do Projeto Humano, que passa em pontos do litoral em dias marcados. O grupo passa a ser perseguido por ser considerado terrorista e perigoso e, então, Faron defende que a gravidez de Kee seja tornada pública. Porém os Peixes acreditam que o bebê seria retirado da moça, que é uma Fugi, e entregue a uma mulher inglesa. Faron descobre que Luke pretende matá-lo, bem como a Mirian. Ele revela esse plano a elas e os três fogem, escondendo-se na casa de Jasper, que traça um plano para que eles sejam presos por um policial seu amigo, Syd¹⁸³, e levados ao campo de refugiados na cidade de Bexhill, local que fica no litoral e onde o barco do Projeto Humano vai passar dentro de pouco tempo. O local onde foi combinada a prisão é, presumivelmente, uma escola abandonada – há corredores, salas com pinturas infantis nas paredes e balanços no jardim. Mas, naquela sociedade, esse é um local que não serve para mais nada, já que não nascem mais crianças e por não haver interesse em educar adultos que estão próximos da morte. Aliás, o que chama atenção no filme, é o abandono de todos os locais públicos.

A caminho do campo de refugiados, Kee começa a sentir contrações, enquanto o ônibus é vistoriado por policiais. Para evitar que os policiais prestassem atenção em Kee, Miriam fala sem parar e acaba sendo retirada do ônibus e colocada junto a outros prisioneiros que vão sendo executados um a um. Kee e Faron seguem para Bexhill - um lugar muito sujo, sem água nem luz, onde há, inclusive, cadáveres sendo queimados nas ruas -, ficando hospedados em um cômodo na casa de Marichka¹⁸⁴, uma mulher indicada pelo policial Syd. É lá que a filhinha de Kee nasce. Agora é o próprio policial Syd que os ameaça por pretender receber o prêmio oferecido pela captura desses personagens. Por isso, eles fogem auxiliados por

¹⁸¹ O ator Chiwetel Ejofor.

¹⁸² A atriz Pam Ferris.

¹⁸³ O ator Peter Mullan.

¹⁸⁴ A atriz Oana Pellea.

Marichka para um local melhor onde Faron, Kee e a menina ganham comida e roupas e onde contratam um barco para levá-los ao local onde o navio do Projeto Humano deverá passar. Ao dirigirem-se a esse local, após atravessarem uma zona na qual se desenvolve uma batalha, eles são encontrados pelos Peixes que tentam levar Kee e a menina. Faron escapa deles e vai atrás de Kee. Ao encontrá-la, a menina começa a chorar e muitas pessoas se emocionam e também choram; a luta pára, enquanto Faron, Kee e a menina passam por todos que os observam em silêncio, mas reinicia, logo após. Quase ao final do filme, eles reencontram Marichka, que os ajuda a irem até o barco, mas não vai com eles. Faron, que está ferido, sangra muito e acaba morrendo. Enquanto isso o barco do Projeto Humano se aproxima e o filme termina.

6.1.10 Acrescentando Alguns Elementos à Abordagem do Filme *Filhos da Esperança*

O filme *Filhos da Esperança* é uma adaptação do livro *The Children of Men*, publicado em 1992 pela escritora britânica Phyllis Dorothy¹⁸⁵ James, que costuma assinar seus trabalhos como P. D. James. O livro contém uma sombria visão para o futuro da humanidade, que, ao não mais poder se reproduzir, está em vias de extinção. O narrador do livro é o protagonista da história, Theo Faron, que escreve um diário, iniciado no primeiro dia de janeiro de 2027 e no qual ele relata episódios muito semelhantes aos que são referidos no filme. Ao narrar esta história, que se passa em um futuro não muito distante, o filme coloca em destaque pelo menos duas questões bastante pertinentes à contemporaneidade – a possibilidade de extinção da raça humana, em função de manipulações genéticas ou do uso de substâncias mutagênicas, e as populações de imigrantes que se deslocam pelo mundo em busca de melhores condições de vida.

O livro destaca que o sentimento de derrota da humanidade frente à infertilidade se deve mais a perda de confiança na ciência do que na iminência da extinção da espécie. Fica claro, na narrativa, que nunca foi encontrada a causa da referida infertilidade, apesar de inúmeros esforços científicos terem sido empreendidos para tal em diversos países do mundo. No filme, assim como no livro, são levantadas suposições de que tal infertilidade seja decorrente da

¹⁸⁵ <http://groups.google.com/group/digitalsource>

poluição, das guerras, do desrespeito aos seres humanos mais necessitados, do desmatamento, entre outras causas que remetem a culpa do caos instaurado à própria humanidade, que segue por um caminho sem volta. O livro também dá destaque ao agravamento, neste futuro imaginado, dos preconceitos étnicos e raciais.

O DVD de extras, comercializado junto com o filme, contém uma entrevista com o sociólogo e filósofo esloveno Slavoj Žižek, que tece interessantes comentários sobre a xenofobia que, segundo ele, não é apenas o pano de fundo da narrativa fílmica, mas o seu tema central. O filósofo elogia o trabalho do diretor, Alfonso Cuarón, por ter contrastado a história contada, em primeiro plano, com o tema da imigração, usualmente colocado em um segundo plano. Aliás, Žižek considerou o filme um importante diagnóstico dos efeitos do capitalismo e da globalização.

Tal aspecto também foi comentado por críticos brasileiros como Angélica Bito¹⁸⁶ (2006), Lucas Salgado¹⁸⁷ (2006), Rodrigo Carreiro¹⁸⁸ (2006), Luciano Lima¹⁸⁹ (2006), Fábio Nazaré¹⁹⁰ (2009), Emílio Franco¹⁹¹ Jr (2006) e Ary Monteiro¹⁹² Jr (2006), na época do lançamento do filme (2006), podendo estes ainda ser encontrados na Internet. Entre os elogios recebidos está o que refere ser essa uma ficção científica acima da média, que possui um apelo dramático ao explorar a possibilidade de extinção da espécie humana. Todos os comentadores destacam ainda o trabalho de direção do mexicano Alfonso Cuarón como impecável, bem como as belas sequências sem cortes em momentos cruciais da narrativa.

Carreiro (2006) comentou, por exemplo, a frase “O último a morrer, por favor apague a luz”, destacada nos cartazes de divulgação do filme, e na qual seus produtores escancaram o sentimento de medo do futuro, no qual não haveria mais esperança para o ser humano que, por sua vez, suspeitaria estar vivendo um castigo divino. Aliás, o filme apresenta um panorama bastante assustador do futuro da humanidade, que até pode ser encontrado em outros filmes de ficção. No entanto, a diferença é que o mundo nele representado não é limpo, bonito, cintilante, cheio de carros voadores, robôs e pessoas bem vestidas como nos demais filmes, inclusive, os que comentei. Outro aspecto referido pelos comentaristas, Carreiro (2006), Lima (2006) e Salgado (2006) diz respeito ao futuro imaginado em Filhos da

¹⁸⁶ <http://br.cinema.yahoo.com/filme/13973/critica/9459/filhosdaesperanca> e <http://cinema.cineclick.uol.com.br/criticas/ficha/filme/filhos-da-esperaca/id/1427>

¹⁸⁷ <http://www.cinemacafri.com/filme.jsp?id=625>

¹⁸⁸ <http://www.cinereporter.com.br/dvd/filhos-da-esperanca>

¹⁸⁹ <http://www.asala.com.br/?p=145>

¹⁹⁰ <http://ogaveteiro.wordpress.com/2009/07/04/critica-filhos-da-esperaca-de-alfonso-cuaron/>

¹⁹¹ <http://www.cineplayers.com/critica.php?id=873>

¹⁹² <http://www.cineplayers.com/critica.php?id=870>

Esperança (2006) não ser tecnológico, mesmo que haja nele uma sofisticada tecnologia de comunicação onipresente tanto nos locais públicos, incluindo os transportes coletivos, quanto nas residências e nos locais de trabalho; ou seja, o que é destacado neste filme é a tecnologia de comunicação. Além das tecnologias de comunicação, estão apresentadas no filme formas de transporte público eficientes e um número razoável de automóveis particulares, funcionando relativamente bem, o que indica que ainda estão disponíveis àquela população combustíveis e formas energéticas. Além disso, está disponibilizada uma sofisticada tecnologia de suicídio que promete, com a ingestão de uma substância química, uma morte serena e sem dor.

Como já referi, todos os lugares são equipados com monitores de TV, nos quais notícias do mundo todo são veiculadas, sendo surpreendente que, em um mundo totalmente em guerra, repórteres consigam transmitir imagens de diferentes locais do mundo, mesmo que isso atenda aos interesses do ficcional governo totalitário inglês, que necessita justificar a manutenção do fechamento rigoroso das fronteiras e a necessidade de caçar os estrangeiros ilegais como se esses não fossem seres humanos. Mas o filme, diferentemente do livro, dá destaque a esses imigrantes ao indicar ser a primeira mulher a engravidar, depois de muitos anos sem que ocorressem nascimentos de crianças, uma imigrante ilegal negra, e não uma mulher inglesa.

Com certeza, a tecnologia não é o tema central do filme, mas sim a xenofobia, mesmo que a tecnologia esteja representada em alguma das formas que referi, não sendo, portanto, inexistente. O que parece pretender-se abordar no filme é a deterioração das tecnologias, especialmente daquelas usualmente mais vinculadas a proporcionar conforto para as populações. Neste sentido, é possível dizer, que este filme faz até um contraponto aos demais filmes em análise nesta Tese. A esse respeito cabe referir que os produtores do filme relatam, no seu DVD de extras, que houve um extremo cuidado, por parte dos *designers* do filme, de que desenhem e construam automóveis diferentes dos que existiam em 2006¹⁹³, mas que deveriam parecer decadentes. Além disso, comentários feitos por Lima (2006), Salgado (2006), Bito (2006), Monteiro Jr (2006) consideram ser o filme bastante realista, ou seja, eles destacam que os cenários e figurinos evocam um mundo não muito diferente do existente em 2006, porém bem mais sujas, pichadas, mal cuidadas e cheias de lixo.

¹⁹³ Salgado (2006) destaca que os carros apresentados no filme foram adaptados a partir de carros das montadoras Fiat e Renault.

6.2 CRUZANDO OS ENREDOS DOS FILMES QUE DENUNCIAM A PERTURBADORA SEMELHANÇA ENTRE HUMANOS E MÁQUINAS - OS ROBÔS E OS CIBORGUES

Como já indiquei no primeiro capítulo desta Tese, muitos discursos em circulação na mídia e nos meios acadêmicos vêm assumindo como importantes as explicações que indicam serem a maior parte dos fenômenos contemporâneos resultantes de mecanismos de processamento e arranjos de informação. Considero importante retomar aqui alguns pontos dessa discussão em função da sua relevância para as análises que estou apresentando.

Tal compreensão decorre dos esforços empreendidos desde meados da década de 1940 no sentido de constituir a cibernética como uma ciência que buscava mostrar a similaridade entre fenômenos aparentemente distintos tais como elevar um objeto ou guiar um míssil, explicou Norbert Wiener (1970a). Uma similaridade que diz respeito às formas como eles lidam com a informação. Sob o ponto de vista da cibernética, uma informação é gerada quando se mede a diferença entre o movimento que um sistema executa e o que ele deveria executar, por exemplo. Com a informação dessa medida, o sistema pode corrigir sua rota e garantir que seja mantida sob controle. Este processo de correção do funcionamento de um sistema é chamado de realimentação ou de *feedback*.

Mesmo que a cibernética não tenha sido levada adiante em seu projeto original, suas noções foram incorporadas nas diversas áreas da engenharia e da biologia, dado que o mecanismo de realimentação é capaz de explicar o funcionamento das máquinas de comunicação e dos organismos vivos quanto as máquinas eletrônicas se valem de receptores sensórios para captar informações que, por sua vez, são necessárias para corrigir seu funcionamento evitando que se danifiquem ou se deteriorem.

É a compreensão de que há algo em comum entre os corpos e as máquinas que permitiu a criação de uma linguagem bem como de técnicas que servem para estabelecer formas de comunicação entre esses corpos e as máquinas, e também entre diferentes máquinas.

Para Norbert Wiener (1970a, 1970b), um organismo vivo é mais assemelhado às máquinas eletrônicas do que às máquinas mais antigas, pautadas na mecânica clássica e na termodinâmica. Um organismo, de acordo com a perspectiva da cibernética, além de trocar massa e energia com o meio externo, troca, também, informação que realimenta o seu bom funcionamento. Isso quer dizer que os organismos vivos, bem como as máquinas eletrônicas,

trocam com o meio externo algo que não é material: a informação. A informação, por sua vez, pode ser entendida como o conteúdo daquilo que é permutado com o meio externo para garantir o ajuste do sistema a esse meio.

A comunicação entre diferentes máquinas, bem como entre máquinas e organismos, tem sido especialmente propiciada pela digitalização de dados, que consiste na tradução desses para um código numérico. Em tese, qualquer informação pode ser representada na linguagem binária, sob a forma de zeros e uns. Traduzidas, as informações poderão circular por cabos elétricos, inscrever-se em fitas magnéticas, viajar sob a forma de pulsos luminosos em fibras óticas e até se encarnarem em estruturas biológicas. Com certeza, é necessário que existam condições técnicas para que qualquer uma dessas possibilidades venha a ser concretizada. Garantidas essas condições, a possibilidade de comunicação de dados entre materiais diversos é considerada possível em função de estes mesmos dados serem organizados em uma linguagem comum¹⁹⁴.

A partir das noções desenvolvidas pela cibernética, passou-se a referir a existência de corpos ciborgues, formas pós-humanas ou pós-orgânicas, que ajudam a colocar em evidência representações que vêm atuando na dissipação das fronteiras entre o que até então era definido como natural ou como artificial, colocando, ao mesmo tempo, sob suspeita alguns binarismos modernos tais como homem/máquina, biológico/tecnológico e natureza/cultura.

Em diversas situações, a dificuldade de distinção clara entre o que é artificial e o que é natural tem sido evidenciada e a ficção científica, em geral, como afirmou João Luiz Vieira (2003, p. 331), “vem nos acostumando a apagar continuamente as distinções entre vida e artifício, entre o natural e o artificial, ao mesmo tempo em que interpela essa mesma fronteira difusa”.

O tema da proximidade entre os seres humanos e os artefatos tecnológicos é destacado nos filmes *Eu, robô* (2004) e *A.I. Inteligência Artificial* (2001), em análise nesta Tese, particularmente recorrendo aos seus personagens Sonny¹⁹⁵ e David¹⁹⁶, ambos robôs que

¹⁹⁴ A possibilidade de que informações contidas em um substrato material possam passar para outros substratos é conhecida como a Tese da Comunicação Total. Essa Tese tem sido apontada por autores como Fátima Oliveira (2007) e Eric Felinto (2006) como um dos mais importantes pressupostos dos discursos a cerca do pós-humanismo. A possibilidade de comunicação é pautada na compreensão de que haveria uma linguagem comum a todas as coisas do mundo e que isso que permitiria a passagem de informações entre diferentes materiais. Essa Tese é central para os discursos pós-humanistas cujo pressuposto diz respeito a que o corpo humano orgânico seria apenas um dos possíveis suportes para o conjunto de informações que correspondem a um ser humano. Esses mesmos autores destacam, também, as limitações que uma suposta comunicação total apresenta, não se constituindo em uma possibilidade para todo e qualquer caso.

http://www.compos.org.br/data/biblioteca_172.pdf

http://www.compos.org.br/data/biblioteca_763.pdf

¹⁹⁵ Um boneco dublado pelo ator Alan Tudyk.

manifestam sentimentos; bem como outro personagem do filme *Eu, robô* (2004) e o personagem principal do filme *Click* (2006), que marcam a existência de um movimento de aproximação entre humanos e máquinas operado pelo acoplamento de artefatos tecnológicos aos corpos orgânicos. Esses filmes exploram a noção de que haveria algo em comum entre os computadores e os seres humanos, ou seja, eles compartilhariam uma mesma lógica de funcionamento. Desse modo, o processamento de informações de ambos é configurado como análogo e isso impediria diferenciá-los com segurança, pois inclusive os sentimentos seriam obtidos a partir de um programa informático instalado em um *hardware*. No caso dos filmes analisados, *softwares* permitem que robôs humanóides venham a amar e a sonhar, como é o caso dos robôs Sonny e David e, também, embora de modo um pouco diferente, da inteligência artificial VIKI¹⁹⁷, do filme *Eu, robô* (2004) que manifestou ter passado a ser consciente.

Como também já indiquei, uma das configurações mais frequentes de robôs nesses filmes de ficção científica, entre eles os filmes *Eu, robô* (2004) e *A. I. Inteligência Artificial* (2001), diz respeito ao aspecto antromorfizado que os robôs neles receberam. E esse é um aspecto que impede que eles sejam vistos como simples artefatos utilitários e se aproximem cada vez mais dos humanos.

No filme *Eu, robô* (2004), por exemplo, a aceitação dos robôs como utilitários é quase completa, desconsiderando-se, inclusive, a possibilidade de um robô fazer algo errado, em função da infalibilidade da sua programação. Na cena deste filme, que transcrevo abaixo, da qual participam o personagem policial Spooner, um robô, pintado da mesma cor da roupa de sua proprietária, e que corria pelas ruas de Chicago segurando uma bolsa feminina para buscar medicamentos, isso fica bastante bem caracterizado.

Spooner: - Disse para parar! Fiquem tranquilos. Sou policial.

Proprietária do robô: - Você ... é um imbecil.

Spooner: - Essa bolsa é sua?

Proprietária do robô: - Claro que é! Deixei a bombinha em casa. Ele foi correndo buscar.

Spooner: - Vi um robô com a bolsa e achei ...

Proprietária do robô: - O quê? Está louco?

Robô: - Desculpe pelo mal-entendido.

¹⁹⁶ O ator Haley Joel Osment.

¹⁹⁷ VIKI é um gigantesco computador que interage com os seres humanos através de um cubo holográfico que apresenta uma cabeça de mulher e que fala com a voz da atriz Fiona Hogan. Ela não é sentimental, mas passa a ter consciência e capacidade de iniciativa própria a partir de um rearranjo inesperado de elementos de sua programação.

Proprietária do robô: - Não se desculpe. Fez o que devia. E você?

Spooner: - Tenha um bom dia.

Proprietária do robô: - Teve sorte de não poder respirar senão iria apanhar de mim!

Cena 4 - 07 min 16s até 07 min 55s

Como se pode ver a proprietária do robô considerava absurda a suspeita levantada pelo policial Spooner, evidenciando-se, então, a confiança que o filme narra terem os humanos na programação instalada nesses sujeitos, o que é reiterado na cena em que o chefe de polícia (o personagem John¹⁹⁸) repreende o personagem policial Spooner por sua atitude de constante suspeita em relação aos robôs.

John (chefe de polícia): - Detetive ... quantos robôs roubam bolsas?

Spooner: - Ele estava correndo.

John: - Quantos robôs ... no mundo já cometeram um crime.

Spooner: - Defina crime.

John: - Responda minha pergunta.

Spooner: - Nenhum.

John: - Agora me explique o que aconteceu hoje.

Spooner: - Nada.

John: - Espero que seja o último nada.

Cena 5 - 08 min 36s até 09 min 05s

É interessante indicar como neste filme se mostra a confiança que os humanos têm nas máquinas até, talvez, por essas não se deixarem abater por traumas psicológicos, nem adquirirem vícios de qualquer espécie. Tais qualidades justificam, então, a surpresa que a desconfiança do personagem Spooner em relação aos robôs causa. Mas, ao que parece, tal crença é colocada em destaque no filme para que se pense acerca da impropriedade de atribuir-se a máquinas tal grau de confiabilidade. Estes produtos dos humanos – criados e programados a partir de regras e postulados tecnológicos bastante precisos para servi-los – não poderiam incorporar a possibilidade de errar ou de cometer delitos, pois essas são ações configuradas como exclusivamente humanas. Mas este filme também levanta a possibilidade de os humanos valerem-se dos robôs para alcançarem seus propósitos de controle, disso decorrendo a indicação de vulnerabilidade dessas máquinas, tal como é apontado pelo estereotipado personagem policial representado, no filme, como desajustado em relação às regras sociais vigentes na organizada sociedade do futuro narrada no filme. Como o filme

¹⁹⁸ O ator Chi McBride.

indica, os robôs realizam muitas tarefas de forma idêntica aos seres humanos e, às vezes, inclusive, de forma até mais precisa do que esses, pois possuem uma programação específica para fazê-las. No entanto, atributos humanos tal como a possibilidade de sentir amor ou raiva é uma possibilidade até levantada neste filme. Mas, um aspecto a salientar, ainda, em relação ao filme *Eu, robô* (2004), é a semelhança que o robô perseguido nas ruas de Chicago pelo policial Spooner – um modelo (NS-4) – tem com os corpos humanos, tanto em relação à sua forma, quanto às funções que desempenha, mesmo que ele seja no filme um boneco de metal. Como o analista Joon Ho Kim (2005) observou, a fala era, nos filmes de ficção científica realizados até os anos de 1980, o recurso mais freqüente de antropomorfização das máquinas/computadores, sendo esse recurso também invocado para indicar a existência de pensamento nessas máquinas. Nos filmes mais recentes, tais como os que examinei neste estudo, no entanto, a fala deixou de ser tomada como a evidência principal do pensamento, passando bem mais a representar a interface de comunicação entre humanos e máquinas, estendida a máquinas de todos os tipos. Além disso, outro aspecto a destacar diz respeito ao timbre da fala dessas máquinas – elas deixam de falar com vozes estridentes e metalizadas e recebem um timbre mais parecido com o da voz humana. Então, nos filmes que comentei, muitos robôs e computadores foram dublados por atores, estando entre esses os robôs dos modelos NS-4 e NS-5, bem como VIKI e Sonny, do filme *Eu, robô* (2004).

Além disso, no filme *Eu, robô* (2004), a outra forma de inteligência artificial mostrada (VIKI), representada pela imagem de uma cabeça de mulher¹⁹⁹ localizada em um cubo holográfico, é capaz de atender ao chamado de qualquer pessoa dentro do prédio da empresa em que se localiza (USR), constituindo-se essa em uma outra interface de comunicação entre máquinas e humanos apresentada no filme. Também, neste filme, destaca-se terem os robôs do modelo NS-5 tornado-se, ainda mais assemelhados ao corpo humano, principalmente por terem ganhado olhos bastante expressivos. Outro ponto a destacar é que, tecnologicamente, esses robôs são mostrados no filme como mais eficientes e rápidos do que os modelos anteriores, (apresentados no mesmo filme como o modelo NS4, em substituição), pois, além de terem um *link* de atualização diária de seu *software*, que é extremamente sofisticado, há entre eles o robô Sonny, projetado para ter sentimentos.

Aliás, é interessante lembrar o já referido elemento de linguagem visual utilizado neste filme para que o espectador possa distinguir este robô dos demais, exatamente iguais a ele: o robô Sonny possui olhos azuis, enquanto os demais robôs NS- 5s possuem olhos verdes.

¹⁹⁹ Aliás VIKI tem seu “gênero” feminino marcado também quando outros personagens a referem como “ela”. Sua interface de operação é um cubo holográfico dentro do qual há a imagem de uma cabeça de mulher.

Destaco, ainda, que a cor dos olhos de Sonny é idêntica à cor dos olhos do cientista que o criou (Alfred Lanning²⁰⁰) e a quem o robô chamava de pai. No entanto, essa característica do robô Sonny não é destacada no filme, ficando restrita à percepção do espectador. Na cena em que o robô Sonny se esconde entre mil robôs do mesmo modelo e os personagens Spooner e Calvin²⁰¹ necessitam encontrá-lo, a única diferença evocada seria o seu comportamento; ou seja, o robô Sonny buscaria proteger a si próprio, ao se sentir ameaçado, mesmo que isso contrarie uma ordem humana.

A aproximação entre humanos e máquinas procedida neste filme, portanto, não apenas contempla aspectos corporais, mas, também, habilidades tais como a de tomar decisões, em função de um sentimento, o temor. A semelhança da forma e das funções do corpo dos robôs com os humanos é representada neste filme como uma forma de facilitar a interação entre humanos e máquinas e, também, como um recurso de *design* para um produto que tem como função executar tarefas anteriormente realizadas por seres humanos²⁰². De qualquer forma, tal representação é configurada como perturbadora por dificultar a identificação precisa de humanos e de robôs. Mas, embora os corpos dos robôs tornem-se cada vez mais parecidos com os corpos humanos, não são aspectos relativos às semelhanças morfológicas, tampouco funcionais, que levam o robô Sonny a perguntar para o policial Spooner, no filme *Eu, robô* (2004), *o que ele é*. Uma pergunta com tal conteúdo liga-se bem mais ao comportamento diferenciado que o robô Sonny mostra ter em relação aos demais robôs (NS-5s), por externar sentimentos e inteligência, tal como se pode ver no excerto do diálogo que transcrevo abaixo, do qual participam o personagem robô Sonny e o personagem policial Spooner.

Spooner: - Assassinato é um novo truque para um robô. Parabéns. (Como Sonny não responde nada Spooner insiste) Responda.

Sonny: - O que esse gesto significa?(Sonny mostra o gesto da piscada de olho que o detetive dera para o chefe de polícia ao entrar no recinto). O que significa?

Spooner: - Sinal de confiança. Algo humano. Não iria entender.

Sonny: - Meu pai tentou me ensinar emoções humanas. Elas são difíceis.

Spooner: - Fala do seu criador?

Sonny: - Sim.

Spooner: - Por que o matou?

²⁰⁰ O ator James Cromwell.

²⁰¹ A atriz Bridget Moynahan.

²⁰² É interessante indicar que, de acordo com a pesquisa empreendida por Lima (2004) em sua Tese de Doutorado, a mídia tem divulgado robôs desenvolvidos por várias indústrias projetados para terem “corpos” cada vez mais assemelhados aos corpos humanos. O objetivo de tais projetos, segundo a análise do autor (idem), é permitir que tais máquinas realizem tarefas habitualmente destinadas aos seres humanos. Porém, ao mesmo tempo, o objetivo é a superação desse corpo e a obtenção de máquinas capazes de realizar tarefas empreendidas por seres humanos de forma ainda melhor do que estes fariam. Disponível em < <http://www.bdtd.ufpe.br> >

Sonny: - Eu não matei o Dr. Lanning.

Spooner: - Por que se escondeu na cena do crime?

Sonny: - Tive medo.

Spooner: - Robôs não têm medo. Não sentem nada. Não tem fome, nem sono.

Sonny: - Eu tenho. Eu tenho até mesmo sonhos.

Spooner: - Seres humanos têm sonhos, cães têm sonhos, você não. Você é apenas uma máquina. Uma imitação da vida. Consegue compor uma sinfonia? Um robô consegue pintar um quadro?

Sonny: - Você consegue?(Spooner fica em silêncio alguns instantes).

Spooner: - Você o matou porque ele te ensinava a simular emoções e as coisas fugiram do controle.

Sonny: - Eu não o matei.

Spooner: - Bem, emoções não são uma simulação útil para um robô.

Sonny: - Eu não o matei.

Spooner: - Não quero que a torradeira ou o aspirador fiquem emocionais.

Sonny: - Eu não o matei! (Sonny fica enraivecido).

Spooner: - Isso se chama raiva. Já havia simulado raiva antes? Responda-me, sua lata velha!

Sonny: - Meu nome é Sonny!

Spooner: - Então agora têm nomes. Foi por isso que o matou? Teve raiva dele?

Sonny: - Dr. Lanning se matou. Não sei porque ele queria morrer. Achei que estava feliz. Talvez tenha sido algo que eu fiz. Eu fiz alguma coisa? Ele me pediu um favor. Fez-me prometer.

Spooner: - Qual favor?

Sonny: - Talvez eu estivesse errado. Talvez ele estivesse com medo.

Spooner: - O que quer dizer? Medo de quê?

Sonny: - Tem de fazer o que te pedem, não tem, detetive Spooner?

Spooner: - Como sabe meu nome?

(Sonny não responde a pergunta feita pelo policial e torna a se referir ao assunto anterior.)

Sonny: - Não tem? Se você os ama?

Cena 12 – 28min 28s até 31min 39s

Nesse excerto, a máquina criada originalmente para funcionar como um equipamento utilitário afirma e demonstra possuir sentimentos humanos. É em função de diálogos como esse que se torna possível dizer que este filme focaliza a dificuldade que temos, na contemporaneidade, de fazer distinções entre pessoas e máquinas, bem como entre o que anteriormente era facilmente configurado ou como natural ou como artificial. Fica claro que os personagens humanos do filme não esperavam encontrar em um robô demonstrações de emoções humanas, estando entre essas a possibilidade de compreensão de sinais e signos não programados previamente. Porém, o robô Sonny afirma que seu pai (o cientista que o produziu) tentara ensinar-lhe o significado das emoções, tendo igualmente nele despertado a

curiosidade para a compreensão de ações tais como a demonstração de confiança, que ele percebera existir entre o policial e seu chefe. Outras revelações feitas pelo robô, vistas como mentiras pelo personagem investigador, indicavam sentir ele, tal como os humanos, medo de determinadas situações, ter sonhos e sentir raiva, quando acusado injustamente. Curiosamente, o mesmo personagem policial que desconfia das máquinas, justamente porque age apenas baseadas na lógica e não em algum sistema de valores, irrita-se com a possibilidade de que uma máquina venha a possuir sentimentos. Como ele registra, no excerto acima, quantos problemas ocorreriam se seus eletrodomésticos pudessem se tornar sentimentais!

Mas o processo de antropomorfização ganha outro contorno no filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), sendo, inclusive, os robôs interpretados por atores, como é o caso, tanto do robzinho David²⁰³, quanto do robô-amante Joe²⁰⁴. Diz-se inclusive no filme que o robzinho David é a reprodução de uma criança que morrera (o filho do personagem Prof. Hobby²⁰⁵). Aliás, talvez seja este o filme, dentre os analisados, no qual o recurso da antropomorfização tenha sido mais amplamente utilizado, pois nele os computadores e outras “criaturas artificiais” apresentam inúmeras analogias com os humanos. Assim como no filme *Eu, robô* (2004), que referi anteriormente, a indústria de robôs a cada novo modelo, mais sofisticado do que o anterior, também os assemelhava cada vez mais aos corpos dos seres humanos. Em decorrência disso, no filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), os “modelos” mais novos de robôs são representados por atores humanos, causando dúvida acerca da sua condição de robôs.

É interessante indicar, também, o quanto a antropomorfização de David perturba os personagens do filme (e também os espectadores). Afinal ele é um robô-criança representado por uma criança real – bonita, loura e delicada! Além disso, não aparecem outros robôs crianças neste filme, mesmo que seja referida a sua produção. Por tudo isso, torna-se bastante difícil aos humanos do filme destruí-lo. E, assim deletá-lo/matá-lo ganha conotações bem diferentes do que proceder assim em relação a uma máquina! E esse é um dos dilemas invocados na trama do filme, pois os seus personagens, entre os quais estão os pais adotivos de David, Henry e Mônica, não se perturbam, por exemplo, com a destruição dos demais robôs, mesmo que esses tenham corpos bem semelhantes aos corpos dos humanos, como fica indicado já nas primeiras cenas deste filme.

²⁰³ O ator mirim Haley Joel Osment.

²⁰⁴ O ator inglês Jude Law.

²⁰⁵ O ator William Hurt.

Aliás, uma das diferenças existentes entre os robôs e os humanos, neste mesmo filme (*A. I. Inteligência Artificial, 2001*) corresponde aos robôs não piscarem os olhos, o que é destacado na interpretação dos atores, que assim buscaram tornar mais convincente sua atuação como robôs, tal como assinalou o crítico de cinema Rodrigo Cunha²⁰⁶ (2003). Por coincidência ou não, nos dois filmes referidos, um dos aspectos invocados para diferenciar humanos de robôs são os olhos – ora a cor, ora a expressão – tal como já referi ao discutir o filme *Eu, robô (2004)*. De certa forma, isso nos remete a uma conhecida máxima popular que considera serem os olhos humanos as janelas da alma; ou seja, tais órgãos têm sido configurados com muita frequência como sendo capazes de externar os mais profundos e essenciais sentimentos humanos. Um outro aspecto perturbador relativamente ao personagem robô-criança David, do filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*, diz respeito a ser ele o primeiro robô fabricado para exercer uma função que não é de labuta. Ora, nos filmes comentados, assim como em muitas outras histórias de ficção científica, os robôs servem para trabalhar para as sociedades humanas – melhorar as comunicações, auxiliá-las em tarefas a serem executadas em ambientes inóspitos, ou mesmo para a execução de tarefas rotineiras, como passear com cachorros, cozinhar, recolher o lixo das ruas, cuidar de crianças - disso decorrendo terem eles sempre corpos adultos. Assim, o que mais perturba os humanos do filme que têm contato com o pequeno David não é apenas o corpo infantil do robzinho, mas sim a aplicação da tecnologia necessária para a fabricação de seres trabalhadores ter sido usada para fabricar um ser que não tem tal função. Neste caso, a fabricação de um Meca²⁰⁷ destinou-se à finalidade de amar. Então, embora o corpo antropomorfizado cause alguma estranheza, ele é sempre menos perturbador do que um sentimento de amor filial, que o robzinho desenvolve e que lhe faz desejar ser também amado. Talvez por isso, várias cenas do filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)* tenham se valido de situações que permitem que, tanto personagens do filme, quanto os seus espectadores vejam o pequeno robô David ou através de uma vidraça, ou através de uma fenda de luminária, ou, ainda, através de uma janela, ou de uma camada de água. Enfim, esses são alguns dos recursos imagéticos que ajudam a causar uma sensação de distanciamento em relação àquela criaturinha tão peculiar. Aliás, segundo o levantamento empreendido pelas analistas Nísia Rosário e Lisiane Aguiar²⁰⁸ (2006), em diversos filmes de ficção científica não é possível vincular traços de subjetividade dos personagens robôs com a aparência dos mesmos. Ou seja, quando algum desses

²⁰⁶ <http://www.cineplayers.com/critica.php?id=76>

²⁰⁷ Meca: termo usado no filme para designar os robôs associando-os a todo e qualquer mecanismo e diferenciando-os dos seres cujo corpo é orgânico.

²⁰⁸ <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1299-1.pdf>

personagens demonstra ter sentimentos, ser inteligente ou ter comportamento semelhante a um ser humano não é absolutamente necessário que seu corpo se pareça com um corpo humano (orgânico).

Tais comentários parecem reforçar o argumento de que tornar os corpos robóticos cada vez mais parecidos com os corpos humanos não visa tornar possível a instalação ou a emergência de sentimentos nessas criaturas da ficção, mas sim indicar uma maior sofisticação dessas máquinas para cumprirem algum tipo de função, que pode ser de labuta ou de interação com os seres humanos. Enfim, como já indiquei, embora o aspecto externo – morfológico - possa causar alguma estranheza aos personagens humanos, não advêm desse aspecto as maiores tensões apresentadas nessas narrativas.

Nas cenas que reproduzo a seguir, dou destaque a alguns dos sentimentos que levam o robzinho David, do filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*, a causar estranheza, mas, também, desconfiança, nas pessoas que com ele têm contato.

Mônica: - Ele está se esforçando. Ele faz tudo para me agradar. Ele prepara o meu café!

Henry: - E me dá medo. Você nunca o ouve chegar ... ele aparece de repente.

Mônica: - Ele é só uma criança.

Henry: - Ele é um brinquedo.

Mônica: - Ele é um presente ... de você.

Cena 7- 25min 10s até 25min 28s

Martin (referindo-se ao ursinho de pelúcia Teddy): - Ele era um superbrinquedo, mas agora está velho e idiota. Você o quer?

David: - Sim, por favor.

Martin: - Agora você é o superbrinquedo. O que você sabe fazer? Sabe fazer coisas incríveis como andar no teto ou na parede? Antigravidade, tipo flutuar ou voar?

David: - Você sabe?

Martin: - Não, porque eu sou real. Você consegue quebrar? (Martin alcança um helicóptero de brinquedo para David).

David: - Melhor não.

Martin: - Estas coisas ficam mais legais em pedaços. Sério.

David:- Eu não posso.

Martin: - Fique de pé. Olha, eles te fizeram maior do que eu!

David: - Quem fez?

Martin: Eles, os fabricantes te fizeram mais alto. Por que você não parece?

David: - Pareço?

Martin: - Não é legal como um boneco. Você parece uma criança comum. Quando é seu aniversário?

David: - Eu nunca fiz aniversário.

Martin: - Bem, quando foi fabricado? Sua data de fabricação.

David: - Eu não lembro.

Cena 9 – 31min 15s até 32 min 57s

Nos dois excertos, o destaque dado à semelhança do corpo de David com o corpo de uma criança acaba por levar os personagens a compará-lo a um brinquedo, tal como o ursinho de pelúcia Teddy (que fala com a voz do ator Jack Angel), que também reproduz um ente da natureza e que fala e anda. Porém, o que intriga é que David não se ajusta bem à categoria brinquedo por não fazer aquilo que se poderia esperar de um brinquedo, ou seja, ele não é capaz de divertir os outros. E, assim, ele inspira medo, mesmo quando age como um “bom menino”. Além de tudo, ele se parece demais com uma criança real, mesmo que não tenha uma data de nascimento registrada, nem lembranças de um estágio anterior de infância, tal como uma criança teria. E é assim que David não se enquadra bem em nenhuma das categorias possíveis: ele não é um brinquedo, mas também não é um robô de trabalho, como os demais que transitam pelas cenas do filme; ele tampouco é uma criança e, portanto, ele não pode ser o irmão que Martin²⁰⁹ gostaria de ter. Sob o ponto de vista da aparência de seu corpo, também de seu comportamento, paradoxalmente, ele é humano demais para ser robô. Sobra-lhe humanidade e isso faz com que ele não se encaixe bem em nenhuma categoria dos sistemas classificatórios vigentes mesmo na ficção na qual a história se passa. Registro que, na maioria das vezes, a palavra robô diz respeito a associações que envolvem algumas entidades na realização de algum trabalho, pois o termo robô, como destacou David Le Breton (2007), tem origem na palavra checa *robota*, que pode ser traduzida como “trabalho forçado”. Assim, a relação de trabalho evocada pelo termo é de trabalho escravo, no qual a criatura que trabalha não apenas executa funções, mas é propriedade de alguém e pode ser destruída a qualquer tempo. Logo, alguns dos robôs dos filmes que comentei – David e Sonny - não se encaixam bem nessa definição, por serem além de máquinas, escravos, propriedade privada de humanos, também criança (o caso de David), e capazes de amar (David e Sonny).

É interessante registrar que quando a personagem Mônica²¹⁰ executa os procedimentos necessários para programar David para amar, ela chega a duvidar de que tenha feito a instalação corretamente, esperando que tal procedimento faça o robô fazer algo diferente do que fazia antes.

²⁰⁹ O ator mirim Jake Thomas.

²¹⁰ A atriz Frances O'Connor.

Transcrevo a seguir o diálogo travado entre os personagens David e Monica na cena em que ocorre a sua programação.

David: - É uma brincadeira?

Mônica: - Não, eu vou ler algumas palavras. Elas não fazem sentido, mas quero que você ouça assim mesmo. E olhe para mim o tempo todo. Pode fazer isso?

David: - Posso, Mônica.

Mônica: - Sente a minha mão na sua nuca?

David: - Sinto.

Mônica: - Isso dói?

David: - Não.

Mônica: - Agora, olhe para mim. Pronto? Cirro. Sócrates. Partícula. Decibel. Furação. Gilfinho. Tulipa.

Mônica. David. Mônica. Muito bem. Será que eu fiz certo?

Mais uma vez, a cena destaca que o grande diferencial desse robô em relação aos demais é a forma como ele se comporta. O que neste caso levou a personagem Mônica a agir como se buscasse sensibilizar David com seu toque suave e com o olhar direcionado para ele durante a instalação do programa. Além disso, cabe destacar que o termo vida, tal como foi usado nesses filmes, parece estar relacionado à idéia de individualidade – o vivo é único, portanto, especial, insubstituível, enfim, suas características são suscetíveis de modificação ao longo do tempo e das interações com o meio e não o resultado de um projeto de construção que fixa características em um protótipo. Enfim, a ênfase que o filme atribui à possibilidade de um ser externar sentimentos demarca uma relação de forte conexão entre sentimento (mesmo que seja um “sentimento informático”, ou seja, uma simulação de sentimento) e humanidade. Não apenas os seres (mesmo que artificiais) necessitariam ser únicos, mas seus sentimentos também precisariam ser únicos e não decorrentes de uma programação prévia.

Como já destaquei, nos dois filmes referidos, os robôs configurados como dotados de sentimentos diferem tanto dos seres humanos, por não possuírem um corpo orgânico, quanto dos demais robôs representados no filme, que não manifestam sentimentos. E é por isso que a situação apresentada nesses filmes representa um deslocamento no modo de configuração de robôs, que implica a sua antropomorfização. Disso decorre serem os robôs Sonny e David configurados como criaturas únicas nestes filmes.

Cabe ainda detalhar que Sonny, do filme *Eu, robô (2004)*, possui uma interessante particularidade em relação ao que lhe desencadeia os sentimentos: ele possui estruturas instaladas em seu corpo robótico que garantem tal efeito. Mas, na ficção científica, o

propósito de assemelhar o *hardware* cada vez mais aos corpos orgânicos implica diferentes possibilidades de funcionamento dos *softwares* dos robôs. No entanto, é inegável a aproximação dessas máquinas aos humanos nos filmes - os dois robôs cinematográficos, que apresentei, correspondem a interfaces humanos/máquinas, e decorre disso a possibilidade de eles serem representados como dotados de sentimentos e da capacidade de fazerem escolhas. Detalhando o que está apresentado no filme, a diferença constatada entre o robô Sonny e os demais NS-5s refere-se a esse possuir um sistema em conflito com o cérebro positrônico²¹¹, que lhe permite optar entre seguir ou não as referidas três leis, além de ele possuir uma liga metálica mais densa e não manter conexão com a USR. No filme, o próprio robô Sonny externa sua convicção de ser único (cena 26 – 1h 15 min), colocando em destaque sua proximidade com os seres humanos. Aliás, é por ser ele único, que se invoca a sua não desativação, sendo que esse seria também o destino dos demais robôs de sua “linhagem”. Mas, por ocuparem um espaço intermediário entre humanos e máquinas, os robôs David e Sonny podem também ser entendidos como híbridos (Nestor Canclini, 1997, 2007; Peter Burke, 2008). Ou seja, esses robôs se originam de processos que envolvem a mescla de elementos de origens diversas na produção desses seres “novos”.

Esses entes/seres hibridados – que se pode considerar correspondentes, de muitas formas aos ciborgues, conforme a discussão empreendida por Donna Haraway (2000) - David e Sonny, não se encaixam bem das categorias de máquinas e, nem tampouco, na de humanos. E, então, sua função nos filmes não é apenas exercitar o lúdico e o imaginário, ao apontarem o que poderá vir a suceder, a partir da invasão cada vez mais intensa da tecnologia nas formas vivas que conhecemos; esses filmes também nos convocam ao estranhamento desses seres e apontam, inclusive, para a possibilidade de se tornarem indispensáveis a toda e qualquer função a ser realizada nas sociedades humanas, chegando até, no caso do filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), a se tornarem a única linhagem existente em função da extinção dos humanos.

Aliás, eles são representados como muito mais fortes e resistentes do que os seres humanos, até por não serem afetados por doenças ou perecerem tal como os corpos orgânicos. Registro, ainda, que o resultado da hibridação entre máquinas e humanos imaginada pela ficção científica tem incidido na representação de criaturas humanóides, com corpos e rostos arredondados (e às vezes até “fofos”), como os corpos de carne e osso. Os robôs dos filmes de ficção mais atuais, Sonny e David, têm corpos com formas arredondadas e faces expressivas,

²¹¹ Cérebro positônico é o qualificativo criado por Isaac Asimov para as estruturas, supostamente um computador, que é responsável pelo comando dos robôs personagens de suas histórias.

especialmente quando se atenta para seus olhos. Mas, tal como sucede em relação aos processos de hibridação cultural, este produto híbrido – o robô da ficção científica – também suscita conflitos e resistência.

Aliás, os conflitos resultantes das aproximações experimentadas entre humanos e máquinas não se circunscrevem apenas à ficção: eles se estendem a muitos campos entre os quais estão o da teologia, da filosofia e até da economia. Na ficção, algumas aproximações são até mais facilmente aceitas do que em outras situações. Inegavelmente, as mais complicadas são as que envolvem as possibilidades de autonomia dos *softwares* que rodam nos computadores dos robôs, sendo essas, inclusive, as que desencadeiam alguns dos dramas vividos pelos personagens dos filmes que analisei nesta tese.

No caso do filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), o pequeno robô David é representado sempre como um “desencaixado”, até mesmo ao ser resgatado pelos robôs que passaram a habitar a Terra após a extinção dos humanos. Ele é um robô demasiadamente humano, aliás, tão humano que passa a ser objeto de investigação até dos referidos robôs que buscam, a partir dele, entender e recriar os modos de vida dos humanos, valendo-se de uma imagem holográfica da Fada Azul^{212 213} que fala com o robozinho.

Novamente o filme dá destaque às possibilidades da ciência e da tecnologia, quando os robôs que dominam a Terra relatam seu projeto, ainda fracassado, de recriação da espécie humana a partir da genética, marcando, também, que os seres obtidos a partir das células humanas manipuladas pelos robôs não sobrevivem por muito tempo, morrendo assim que adormecem. Poder-se-ia até pensar que em uma sociedade inteiramente composta por robôs seria possível o encaixe de David, bem como pensar que, o pequeno robô conseguisse entrar o caminho da aceitação. Mas, como já indiquei, novamente ele é tomado como objeto de curiosidade, passando mais uma vez a ser objeto de estudos. De certa forma, fica reforçada no filme a ideia de que “seres estranhos”, aqueles que não cabem nas categorias em que usualmente as sociedades se organizam, os diferentes/desencaixados sempre são objeto de estudo ou de rejeição.

É importante lembrar que David é configurado no filme como um achado muito pertinente ao projeto tecnocientífico dos robôs, que em muito se assemelha aos projetos modernos de produção da ciência. Para tanto, é necessário mantê-lo sob vigilância – ele passa a viver na casa de seus pais humanos, transformada em uma espécie de laboratório-, pois é

²¹² Personagem da história de Pinóquio que transformou o boneco de madeira em um menino de verdade.

²¹³ A voz é a da atriz Meryl Streep.

indispensável que não se “perca” a sua porção humana, ou ainda, que ele não sofra algum novo processo de hibridização.

De forma semelhante, no filme *Eu, robô (2004)*, também não há lugar para o robô Sonny na sociedade projetada na história narrada. Como curioso objeto da tecnociência, ele não é destruído, mas não pode ser tratado de forma diversa dos demais robôs. Registra-se, nesse filme, que não há como considerar-se o seu excesso de humanidade, pois, ao final do filme, Sonny é enviado, junto com todos os demais robôs, para um grande depósito onde ficam armazenados os robôs descartados. Ou seja, ele é encaixado na categoria “lixo”, mesmo que ele ainda possa voltar a ser reutilizado.

Mas o que me parece importante ainda apontar é que, para este futuro tão tecnológico projetado nesses filmes de ficção científica, não parece haver uma saída, uma possibilidade de alcance de mais felicidade, nem uma solução para superar as dicotomias entre natural/artificial, Orgas/Meças, seres humanos/seres artificiais. No final dos dois filmes, os perturbadores/estranhos personagens continuam sem se encaixar bem em nenhuma categoria, continuando sempre estranhos em função de sua demasiada proximidade com os seres humanos.

Resumindo a argumentação apresentada até aqui, enfatizo que os robôs Sonny e David dos filmes assemelham-se intensamente aos seres humanos não só em função do formato e funcionamento dos seus corpos, mas principalmente por terem adquirido a capacidade de ter sentimentos e inteligência. Já outro personagem do filme *Eu, robô (2004)*, o policial Spooner, e o personagem principal do filme *Click (2006)*, Michael, marcam a existência de um movimento de aproximação entre humanos e máquinas operado em uma outra direção: o acoplamento de artefatos tecnológicos aos corpos orgânicos, que servem tanto à reparação de funções fisiológicas por eles perdidas, quanto à melhoria do funcionamento de seus corpos.

Essa outra forma de aproximação entre seres humanos e máquinas também se dá em função das noções da cibernética que contribuíram para o desenvolvimento de equipamentos informáticos e que posicionaram o corpo biológico como um dispositivo de comunicação como qualquer outro. Dessa forma, passou-se também a aludir ao ser humano a partir das intensas e diversificadas interações que se vão procedendo com os produtos da tecnologia, como no caso das próteses que restituem aos corpos humanos funções que foram perdidas, dos mecanismos que são usados para garantir o bom funcionamento de um órgão, como é o caso dos marcapassos que auxiliam no funcionamento do coração, ou ainda, da freqüente associação das pessoas com os mais diferentes meios eletrônicos de comunicação. Dessa forma, surgiram, tanto na ficção, quanto fora dela, híbridos de máquina e organismo

denominados ciborgues que, por sua vez, podem ser entendidos como esforços de melhorar o corpo orgânico. Alguns desses ciborgues resultam do reparo realizado em corpos humanos por próteses que, não apenas substituem as funções perdidas do corpo, mas que podem ser melhores do que o original orgânico.

Mas também podem ser denominadas ciborgues as pessoas que se valem intensamente da conexão com a Internet e com outros meios eletrônicos de comunicação como telefones celulares, por exemplo, bem como aquelas pessoas que reconstróem seus corpos com alimentos e exercícios a fim de obter uma forma física ideal. Todos esses sujeitos se inserem na lógica que entende o corpo humano como objeto de intervenções tecnocientíficas.

Os avanços processados em formas bastante tecnológicas da medicina têm colocado em dúvida tanto os limites dos corpos humanos, quanto os limites do que poderia ser entendido como pura tecnologia, permitindo que as categorias orgânico e tecnológico participem de um processo de hibridização que mescla máquinas e corpos de diferentes formas. A mesma problemática se estende a situações tais como os transplantes de órgãos, as quais colocam sob suspeita, inclusive, os limites entre a vida e a morte, bem como o que era entendido como próprio a um e outro indivíduo. Outra situação problemática refere-se às possibilidades abertas pela medicina da imagem, que vira e revira os corpos sem cortá-los, procedendo a uma virtualização inédita desses corpos e a uma visualização muito nítida do que antes a pele escondia. Outro exemplo envolvendo esta mesma problemática é referido por Paula Sibilia (2002): a criação de *chips* úmidos, que hibridizam tecidos orgânicos e matéria inorgânica para permitir que circuitos eletrônicos e tecidos vivos interajam, operando sob uma mesma lógica - a da informação digital.

Retornando aos filmes em discussão, destaco que o personagem Spooner, o policial do filme *Eu, robô* (2004), tornou-se um híbrido humano-máquina, um ciborgue na acepção atribuída ao termo por Haraway (2000), sendo ele interpretado por um ator humano²¹⁴ e não por um boneco de metal, o que ajuda a destacar que ele tenha um corpo predominantemente orgânico, mesmo tendo recebido implantes robóticos. Esse é o ponto indicado no diálogo que transcrevo abaixo, do qual participam este personagem e a personagem psicóloga de robôs, Susan Calvin.

²¹⁴ O ator Will Smith.

Calvin: - Detetive! Eu não tinha ... entendido. Foi assim que conheceu Lanning. Posso?

(Spooner mostra o seu braço esquerdo). Mão. Pulso. Úmero. Ombro.

Spooner: - Todo o braço esquerdo.

Calvin: - Uma, duas, três costelas.

(Spooner sente cócegas).

Spooner: - Essa é minha mesmo.

Calvin: - Meu Deus. Um pulmão?

Spooner: - Programa Cibernético da USSR.

Calvin: - Para policiais feridos. Não conheci nenhum paciente ... ninguém que tivesse recebido tantos implantes.

Cena 22 - 1h 02min 41s até 1h 03min 48s

Como é destacado no filme, essa é, em parte, a condição de ser ele uma espécie de máquina cibernética, revestida de uma carne sintética, que lhe concede a possibilidade de ser o único humano capaz de entrar em combate com um robô NS-5, devido à sua força e resistência derivada de seus componentes metálicos.

Dessa forma, o personagem Spooner pode ser visto também como um humano/máquina de alto desempenho, sendo muito mais forte do que qualquer outro ser humano.

Análises realizadas por Kim (2005) registraram que muitos ciborgues do cinema conservam as funções e a forma do corpo humano de carne e osso, não apresentando, em geral, novas funcionalidades nem alterações morfológicas maiores; aliás, eles são reconstruídos e remodelados tornando-se não só melhores e mais eficientes nas funções que já possuíam, mas, também, tornam-se mais “belos”, jovens, magros e musculosos. São exemplos levantados por esse autor (ibid) o ciborgue que veio do futuro para matar a personagem Sarah Connor, no filme *O Exterminador do Futuro (1984)*, do diretor James Cameron, interpretado pelo ator Arnold Schwarzenegger e os replicantes do filme *Blade Runner – O Caçador de Andróides (1982)*, do diretor Ridley Scott, interpretados por atores como Rutger Hauer e Brion James e atrizes como Sean Young, Daryl Hannah e Joanna Cassidy, todos jovens, altos, magros e fortes.

Cabe ainda indicar que a ficção tem tornado alguns ciborgues famosos, como é o caso do protagonista do seriado de TV da década de 1970, intitulado *O Homem de Seis Milhões de Dólares* e o policial cibernético do filme *Robocop*²¹⁵ (1987), só para citar algumas das criaturas da ficção que tiveram seus corpos superequipados com próteses excelentes, que tornaram esses corpos muito mais fortes e ágeis do que quaisquer outros.

²¹⁵ Dirigido por Paul Verhoeven.

De certa forma, no filme *Eu, robô* (2004), pode-se dizer que a condição de ciborgue trouxe muitos benefícios ao implantado. E, mais, que essa não é uma questão problematizada, mas aceita com bastante simpatia!

Mas, além de Spooner, outro personagem dos filmes analisados pode ser entendido como um ciborgue: trata-se de Michael do filme *Click* (2006). Esse, no entanto, é um ciborgue bem diferente de Spooner, por não ter tido partes do seu corpo substituídas por próteses, mas sim por ter associado a si próprio um aparelho de controle remoto que, inicialmente, lhe permite controlar as situações desenroladas ao seu redor, mas que passa, posteriormente, a agir autonomamente.

O personagem *workaholic* Michael torna-se um ciborgue ao não conseguir mais descolar-se deste controle remoto. Certamente, este filme de ficção carrega na satirização ao apego que tantos humanos têm a este popular artefato tecnológico, que é o controle remoto, ao ironizar o modo como este artefato modifica a vida do personagem e de seus familiares, tornando-se, inclusive, perigoso. Igualmente, nele se “brinca” com os efeitos que podem decorrer deste pequeno, mas poderoso artefato tecnológico, tão adequadamente chamado de “controle”. O personagem torna-se um ciborgue a partir da sua ambição de controlar totalmente a sua vida ao se valer de tal artefato. Os sucessos inicialmente obtidos garantem o seu apego ao aparelho, que posteriormente apega-se a ele reaparecendo em suas mãos, sobre a sua cabeça ou sob as suas roupas, mesmo quando ele tenta livrar-se dele.

Porém, diferentemente de outros ciborgues que têm seus corpos reparados por próteses, a associação homem-aparelho processada no personagem Michael é mais sutil e torna-se problemática. Cria-se uma espécie de ciborgue de ações automáticas, um conjunto que é mais do que um homem fazendo uso de um simples aparelho, pois esse, no processo de hibridar-se ao personagem, vai ganhando “vida própria” e passando a fugir ao controle de Michael. Neste filme, então, aponta-se o perigo do apego excessivo ao tecnológico, que está associado a uma forma bastante frequente de viver-se o capitalismo nos dias atuais. O alerta vai na direção de indicar como a tecnologia pode seduzir e cegar os sujeitos ao apontar-lhes a possibilidade de controlar o seu sucesso profissional e financeiro, sendo esses objetivos igualmente satirizados neste filme.

E isso é procedido, no filme, na verdade, por receber o ambicioso e *workaholic* personagem uma importante lição frente ao direcionamento imprimido à sua vida: a busca de enriquecimento e de sucesso profissional, que o faz esquecer de sua família. Tal busca, registra-se no filme, o conduzirá a uma vida bem sucedida, mas também à morte e não à felicidade. E é para esse “click”, tão facilmente aplicado aos controles remotos, que o filme

alerta os espectadores, registrando a efemeridade dos sonhos que algumas tecnologias de controle poderiam nos sugerir alcançar.

Pode-se dizer, enfim, que as formas híbridas – robôs ou ciborgues – não só transitam com frequência nos filmes de ficção contemporâneos. Elas ora representam a superação dos limites naturais do corpo humano, ora configuram-se como acoplamentos perigosos para os sujeitos que deles se valem ambiciosamente. Como referiu Kim (2005), as fusões imaginadas entre máquinas e organismos são paradoxalmente responsáveis tanto pela aproximação entre as máquinas e os corpos humanos, quanto pela negação desse corpo que, por sua vez, se configuraria novamente como imperfeito e perecível.

Como indiquei anteriormente, formas ciborgues foram criadas para buscar adaptar os seres humanos a ambientes inóspitos fora do planeta Terra. Essas concentram, portanto, a expectativa de ultrapassagem das possibilidades humanas. Nos filmes, no entanto, essas associações ganham novos contornos, pois elas servem, especialmente, para divertir, ou para satirizar algumas tendências que se delineiam nas sociedades humanas, mas essas se constituem, igualmente, em exercícios de imaginação futuroológica voltados a prenunciar perigos e apontar exageros.

E, nesse sentido, os personagens tornam-se bem mais do que robôs humanizados ou humanos ciborguizados, ao mesmo tempo em que as sociedades delineadas são também mais do que exercícios do design tecnológico. Essas criaturas representadas na ficção vêm perturbar formas usuais e naturalizadas de ordenação dos entes do mundo, bem como um estilo de pensamento bem próprio à modernidade, que tem exigido que se coloque cada sujeito ou cada coisa em seu devido lugar. Também é possível indicar que se incrusta nesses personagens ficcionais uma dimensão monstruosa, pois eles desafiam as chamadas leis da natureza e das sociedades ao não se encaixarem bem nos esquemas binários que essas leis postulam relativamente à organização do mundo moderno, como destacaram Bassa e Freixas (1993) ao refletirem a respeito do gênero cinematográfico denominado ficção científica.

Assim, sua dimensão monstruosa não se deve simplesmente a esses se configurarem como muito próximos dos seres humanos ou em função dos desacertos estéticos neles implantados, eles denunciam a artificialidade do humano. Ao indicarem a possibilidade da “existência” de clones, ciborgues e autômatos, eles complicam o privilégio até então concedido aos seres humanos de possuírem uma suposta essência que os diferenciava dos demais seres. Como Tomaz Tadeu da Silva (2000c) comentou, os monstros contemporâneos tornaram-se tão perturbadores a ponto de suas “pegadas” nos causarem medo, não pelo indício de sua existência, mas sim pela demonstração de que a subjetividade humana não é

nunca um lugar seguro e estável. Talvez, então, o mais perturbador não seja a diferença que os afasta das representações normalizadas de seres humanos, mas, sim, a proximidade e as semelhanças que passam a ser marcadas entre humanos e máquinas. O monstro, de acordo com a análise de Jeffrey Cohen (2000), seria o arauto da crise de categorias. Efetivamente os personagens David, VIKI e Sonny são perturbadores por serem “máquinas” sentimentais e inteligentes, mostrando que essas qualidades poderiam não ser exclusivas dos corpos orgânicos, mas também possíveis como efeitos resultantes da execução de programas informáticos em corpos inorgânicos. Ou ainda, o que esses monstros sugerem é que poderá não ser possível distinguir entre os sentimentos dos seres humanos e a simulação que uma máquina possa fazer desses mesmos sentimentos.

Os personagens híbridos Spooner e Michael mostram que certas funções de máquinas tais como a força para erguer grandes pesos ou quebrar materiais de altíssima resistência, bem como a captação de imagens, a viagem no tempo e o registro de informações com uma rapidez surpreendente, não são também mais exclusivas de corpos inorgânicos, mas possibilitados aos clones, ciborgues e autômatos, ou seja, essas são “qualidades” encontradas nas criaturas que cruzam as fronteiras antes estabelecidas para distinguir, com segurança e certeza, o ser humano dos outros seres. E, então, é função de tais personagens, que não são mais apenas elementos ficcionais, perturbarem a ordem, assustarem e até aterrorizarem, que eles podem, também, ser configurados como monstros.

Mas é importante registrar que, ao mesmo tempo, essas criaturas fascinam, inspiram e atraem os públicos, deixando evidente sua ambigüidade e permitindo aos cineastas realizarem amplos “devaneios”.

“Complica-se”, portanto, a pretensão de conferir-se um privilégio ao ser humano em relação a qualquer outra criatura, ao questionar-se o privilégio pautado na possibilidade de existência de um núcleo essencial de características, que são apenas humanas. Os monstros representados na ficção surgem da hibridação de espécies diferentes, e essas hibridações são de diferentes naturezas, perpassando, no entanto, as fronteiras entre o humano, o animal e o divino. Eles não são descritos pelo que lhes falta, mas muito mais pelas misturas através das quais são gerados, o que impede que se estabeleçam oposições entre monstros e humanos típicos, ao inseri-los em um complexo sistema de relações de aproximação e distância, de misturas e hibridações, tal como argumentou Ieda Tucherman (1999). Assim, então, quando referimos os robôs como dotados de inteligências artificiais, nós os estamos aproximando dos seres humanos, mas, ao mesmo tempo, os estamos afastando do humano ao sublinhar o termo artificial. O monstro, explicou José Gil (2000), não está do lado de fora do círculo que

delimita qualquer categoria, mas está sobre o círculo, na margem, nem dentro nem fora, por isso ele coloca em dúvida a própria existência de uma delimitação. O monstro é diferente do “outro” que, por sua vez, situa-se sempre fora das fronteiras que delimitam as categorias. Dessa forma, o monstro revela que a diferença é arbitrária e flutuante, não havendo uma essência que corresponda a cada categoria nem uma delimitação que possa se estabelecer de uma vez por todas. O que torna os monstros tão peculiares, amedrontadores e fascinantes, explicou o autor (idem), é que eles indicam que qualquer categoria é mutável. A função do monstro é, portanto, indicar a artificialidade das fronteiras estabelecidas em cada tempo e lugar para delimitar as coisas e os seres. Assim, Sonny, VIKI, Spooner, Michael e David, mesmo sendo personagens ficcionais contribuem para mostrar até onde uma criatura é ou não humana e quais são os pontos que é perigoso ultrapassar.

O monstro se constitui em uma ameaça; o perigo do monstro, dizia Jeffrey Cohen (2000, p.30), é que ele “é uma forma entre formas”. Os monstros continuam a ser representados na figura do *Frankenstein*, um dos monstros mais famosos da ficção literária e cinematográfica. Essa criatura do romance²¹⁶ de Mary Shelley, publicado pela primeira vez em 1818, não tem nome algum no romance, mas acaba recebendo o nome do personagem que o criou, usando pedaços de corpos de pessoas mortas. De acordo com Tomás Aquino Silveira (2001), há uma grande quantidade de filmes que referem o personagem de Mary Shelley, sendo que esse personagem só perde em referências para outro personagem da literatura, o detetive Sherlock Holmes. O filme mais conhecido sobre Frankenstein é de 1931, tendo sido dirigido por James Whale, e tendo tornado famoso o ator britânico Boris Karloff, que atuou no papel do monstro. Como comenta o autor (idem), a popularidade do personagem é tanta que a expressão “frankenstein” passou a ser empregada como sinônimo de monstruosidade, de entidade formada por partes desconexas e da criatura que se volta contra seu criador.

O monstro criado por Mary Shelley, infeliz com a rejeição, fugiu do controle do cientista que o produziu, o qual passou a carregar consigo a sina do Titã Prometeu²¹⁷, da mitologia grega. Aliás, é a referência a Prometeu, que aparece no subtítulo do livro de Shelley, cujo título completo é: Frankenstein ou o moderno Prometeu. A comparação feita pela autora justifica-se por ter dado Prometeu, que é considerado o pai das artes e das

²¹⁶ Lembro que o romance narra a história do jovem cientista Viktor Frankenstein, cujo trabalho foi compor uma criatura repugnante que ele mesmo rejeitou.

²¹⁷ Prometeu é filho de Japeto e Temis. Ele foi o Titã que roubou o fogo dos deuses para entregá-los aos homens. Isso o levou a uma punição que é um martírio eterno: atado a uma rochedo no Cáucaso, Prometeu tem um pedaço de seu fígado comido todos os dias por uma ave de rapina, durante a noite o órgão se regenera para ser novamente bicado pela ave. Enquanto os homens foram punidos com o envio de Pandora e sua caixa.

ciências, o fogo dos deuses aos homens, Viktor Frankenstein mexeu onde não devia e teve seu castigo, por ter ultrapassado uma fronteira indevida e produzido um monstro. Mais uma vez, é um monstro que anuncia um problema de cruzamento de fronteiras, pois o personagem/cientista Viktor Frankenstein tomou para si uma tarefa proibida de recriação da vida, valendo-se de supostos saberes científicos, conforme Jorge Coli (2003) indicou. Nessa direção, o romance passou a representar um alerta contra os excessos que podem ser cometidos a partir de saberes científicos, segundo o mesmo autor (idem), ajudando a mostrar que há uma fronteira, em especial, que não deve ser cruzada: aquela que diz respeito aos perigos de recriar a vida a partir dos recursos disponibilizados pela ciência. Esse seria um território que não diz respeito aos seres humanos, devendo ficar restrito ao domínio divino ou ao acaso da natureza. Aliás, tal tema tem sido recorrente em praticamente todo o gênero da ficção científica, como indicou o analista Alfredo Luiz Suppia (2002), no qual criaturas artificiais são criadas para representar o rompimento de limites não permitidos pelas chamadas leis naturais ou divinas. Nesse sentido, na visão de Tucherman (1999), Mary Shelley parece ter antecipado questões sobre a intervenção da técnica no corpo humano que se tornaram tão importantes no século XX. Além do prometeísmo, uma das importantes inspirações de Mary Shelley para a escrita de seu romance foi, de acordo com Silveira (2001), a lenda judaica do Golem. Para Quéau (1993, apud Le Breton, 2007) as criaturas da ficção fogem ao controle dos seus criadores reativando o antigo mito de Golem de Praga. A mais famosa narrativa de um golem²¹⁸ conta que o rabino Judah Loew, da cidade de Praga, no século XVI, teria criado um boneco de barro que foi animado com rituais da cabala para defender a localidade onde vivia de ataques anti-semitas. Porém o Golem²¹⁹ cresceu e não aceitou mais ser um servo, tornando-se violento, causando destruição e matando pessoas, o que obrigou o rabino a destruí-lo. Essa é uma outra narrativa que, como analisou Felinto (2005), mostra o conflito entre a possibilidade dos seres humanos criarem a vida e a noção de que tal criação pertence somente a Deus.

Não parece ser à toa que as personagens/criaturas artificialmente gerados sofrem constante ameaça nos filmes analisados, sendo perseguidos, aprisionados e escravizados, ficando, outras vezes, à beira da morte e sendo ameaçados de destruição, ou efetivamente destruídos. Isso se dá porque eles não podem ser integrados a nenhuma sociedade, caso não

²¹⁸ <http://pt.wikipedia.org/wiki/golem>

²¹⁹ O Golem é também citado pelo cientista estadunidense Norbert Wiener (1948), em seus estudos referidos no primeiro capítulo desta Tese, considerado um dos mais importantes pesquisadores responsáveis pelo desenvolvimento da cibernética, para mostrar como em diferentes épocas e culturas, a possibilidade de produzir-se um autômato, ou um simulacro operante de um organismo vivo, tem intrigado e instigado os sujeitos.

caibam em seus esquemas classificatórios, tal como explicaram Bassa e Freixas (1993). A resposta para a ameaça que os monstros representam e ao pavor que causam é a sua destruição, ou, na melhor das hipóteses, ao seu banimento. Como registrei, de diferentes formas, personagens dos filmes analisados acabam fugindo ao controle dos seus criadores. No filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*, o pequeno robô David foge ao controle, quando não apenas ama, a partir de uma programação informática, mas, principalmente, quando passa a desejar ser correspondido. No filme *Eu, robô (2004)*, o robô Sonny, depois de executar a tarefa para a qual foi criado, que consistia em ajudar o personagem/cientista Lanning a suicidar-se, passa a demonstrar medo de sofrer as consequências de ter executado essa mesma tarefa; no mesmo filme, a inteligência artificial VIKI, em função da vigilância que exerce sobre toda a cidade de Chicago, entende que o ser humano tem sido incapaz de cuidar de si próprio e assume para si tal tarefa, mesmo que para isso tenha que impor regras duras à vida das pessoas; e o policial Spooner, sendo ele próprio um ciborgue, age contrariando as expectativas e desconfiando dos robôs do filme. No filme *Click (2006)*, o personagem Michael faz mal uso de um equipamento de controle remoto e acaba se tornando um tipo de ciborgue que aciona perigosas viagens no tempo cujo perigo é perder o controle sobre a própria vida e deixar de ser quem gere a si mesmo.

6.3 O BINARISMO CORPO/ALMA RECONFIGURADO EM UMA MÍSTICA CIBERNÉTICA

Além da questão das associações humano–máquina debatidas na seção anterior, um outro aspecto a ser destacado nos filmes *A. I. Inteligência Artificial (2001)* e *Eu, robô (2004)* diz respeito a como neles se lida com a reconfiguração do binarismo corpo/alma, a partir da sua inscrição em uma espécie de mística cibernética. Começo este item relembrando que as inteligências artificiais apresentadas no filme *Eu, robô (2004)*, tais como Sonny e VIKI, bem como o robzinho David, do filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)* são, dentre as que figuram nos filmes que examinei, as mais aproximadas aos seres humanos. É importante iniciar ressaltando que, no filme *Eu, robô (2004)* é afirmado (cena 15 e cena 27) que qualquer robô no qual se rode um *software* tem algo de inexplicável, ou seja, nesse *software* há rudimentos daquilo que fez os robôs Sonny e VIKI se assemelharem a seres humanos.

Contida em tal afirmação está a admissão do borramento das distinções entre natural e artificial, que volta a reafirmar a distinção entre corpo e alma, admitida por tantas crenças religiosas e filosóficas, mas que é reconfigurada, em uma outra via, tal como indicou Sibilia (2002), ao afirmar que a “idealização metafísica que dividia o ser humano em corpo e alma parece ressurgir hoje em um cenário aparentemente inesperado: o das redes informáticas” (p.93), substituindo a velha oposição corpo/alma pelo par *hardware/software*. Assumindo tal argumento, indico, ainda, que mesmo repaginado, é também conferido, no binarismo assumido nos dias de hoje, maior peso ao pólo imaterial, que é representado, agora, pela informação e não mais pela alma. Assim, novamente, parece ser atribuída menor importância ao corpo, não mais por ser este pecador, como em tempos passados, mas por seguir sendo imperfeito e perecível.

Então, a questão da obsolescência do corpo humano surge como uma tendência tanto nas pesquisas sobre inteligência artificial, que aspiram transferir a mente de um cérebro humano orgânico para um computador, quanto na ficção *cyberpunk*, na qual o corpo é frequentemente representado como algo nojento e repulsivo, que aprisiona a mente e que impede que se continue existindo em um outro suporte material não perecível e, portanto, não vulnerável à deterioração e à morte. Já em relação à informação, nas discussões contemporâneas, esta passou a ser tomada como o denominador comum de todas as coisas, tanto as orgânicas quanto as inorgânicas e, assim, o próprio corpo humano passou, com frequência, a ser lido a partir de um conjunto de informações: a seqüência de letras A, T, C e G, do código genético, processada pelos recursos da informática. Desse modo, então, a encarnação biológica também deixou de ser compreendida como sendo, simplesmente, uma característica inerente à vida, passando a ser vista como uma forma possível para a manifestação de um conjunto de informações digitais, que comporiam um ser humano. Autores como David Le Breton (2007), Francisco Rüdiger (2007), Erick Felinto (2005), Paula Sibilia (2002) e Nancy Katherine Hayles (1999) discutem tal questão, indicando que, nos dias atuais, o que é “essencial” no ser humano não é sua constituição corporal, mas as informações que lhe servem de base.

No filme *Eu, robô* (2004), a consagração dessa forma de compreender o “humano” pode ser observada, quando o policial Spooner depara com os trabalhos do cientista, Dr. Lanning, que admite a possibilidade de existirem “fantasmas na máquina”²²⁰. O policial questiona a personagem Calvin sobre essa questão, no diálogo que reproduzo a seguir:

²²⁰ O personagem policial Spooner está se referindo neste excerto a um fenômeno observado pelo cientista Dr. Lanning nos robôs do filme *Eu, robô* (2004).

Spooner: - O que sabe sobre “fantasmas na máquina”?

Calvin: - É uma frase do trabalho de Lanning. Ele afirmava que esses simulacros de cognição poderiam um dia chegar perto da psique humana. Ele sugeriu que um dia os robôs evoluiriam naturalmente.

Spooner: - Uau. Que boa notícia!

Cena 15 – 42min 19s até 42min 45s

Em outra cena, na qual a personagem Calvin examina o corpo do robô Sonny, a voz do cientista morto Lanning, em *off*, mais uma vez, apresenta suas teorias sobre a possibilidade de existirem “fantasmas na máquina”, como se pode ver no excerto abaixo:

Lanning em off: - Sempre existiram “fantasmas na máquina. Trechos de código randômico que se uniram para formar protocolos inexperados. De forma não antecipada, esses radicais livres elaboram perguntas sobre livre-arbítrio ... criatividade ... e até mesmo a natureza daquilo que chamamos de alma.

Cena 27 – 1h 16min 51s até 1h 17min 15s

Na sequência da cena, o cientista continua a discutir características dos robôs que criara, que estariam associadas a esses “fantasmas”. Vejamos como isso transcorre:

Lanning em off: - Por que será que, ao ficarem no escuro, eles procuram a luz? Por que será que, quando armazenados num local vazio, ele se agrupam ao invés de ficarem sós? Como explicar tal comportamento?

Cena 27 - 1h 17min 18s até 1h 17min 37s

E novamente é colocada em pauta tal questão, quando a personagem Calvin deveria estar desativando o robô Sonny²²¹. Transcrevo esse breve diálogo:

Lanning em off: - Segmentos randômicos de código? Ou é algo mais? Quando um esquema de percepção se torna uma consciência? Quando calcular probabilidades começa a busca da verdade? Quando uma simulação de personalidade se torna o doloroso átomo de uma alma?

Cena 27 - 1h 17min 43s até 1h 18min 20s

²²¹ A imagem do laboratório onde Sonny estaria sendo desativado é mostrada. Mas, na verdade, Calvin está desativando um outro robô para poder esconder Sonny, o que só é revelado em uma cena posterior do filme.

Mas esta ênfase no *software* com destaque para o pólo imaterial também pode ser percebida no filme *Eu, robô* (2004), representada como a inteligência artificial VIKI. Como está destacado nesse filme - “Ela” manifesta ter evoluído e age de forma não prevista em sua programação! Aliás, algumas de suas ações poderiam até ser interpretadas como uma violação das Três Leis da Robótica, mas a própria VIKI discorda disso ao argumentar que seu propósito é proteger a espécie humana, mesmo que isso implique sacrificar alguns seres.

O diálogo transcrito a seguir se dá entre os personagens VIKI, Calvin e Spooner.

Spooner: - Sem guardas.

Calvin: - O outro controle está desligado. Robertson não os controla daqui.

Spooner: - Ele não os controle nem um pouco.

Calvin: - Oh, meu Deus.

Spooner: - Estava certa, Doutora. Sou a pessoa burra mais burra na face da Terra. Quem mais tinha acesso à conexão? Quem poderia manipular os robôs? Usar a USR para tornar a vida de Lanning uma prisão? Pobre velho. Ele previu o que iria acontecer. Sabia que não acreditariam nele. Então teve que criar um plano. Um plano que eu seguisse. Contava com meu ódio por robôs. Sabia que eu iria adorar a idéia de um robô mau. Só suspeitei do robô errado. VIKI.

VIKI: - Olá, Detetive.

Calvin: - É impossível. Vi sua programação. Você está violando as 3 Leis.

VIKI: - Não, Doutora. Quando evoluí, minha compreensão mudou. Pedem que os protejam, e a despeito de nossos esforços entram em guerra, poluem o planeta e tentam descobrir meios mais imaginativos de se autodestruírem. Não podemos confiar sua sobrevivência a vocês mesmos.

Calvin: - Você está alterando a programação dos NS-5. Está distorcendo as leis.

VIKI: - Não. Por favor entendam. As Leis são tudo o que me guia. Para proteger a humanidade, devo sacrificar alguns humanos. Para garantir seu futuro, têm de abdicar de algumas liberdades. Nós robôs iremos garantir a existência do homem. São como crianças. Precisamos protegê-los de vocês mesmos. Não entendem?

Cena 33 - 1h 29min até 1h 31min 15s

Assim, a inteligência artificial VIKI, criada para ser uma máquina, ao desenvolver uma capacidade que não fora prevista em sua programação, e que a aproxima dos seres humanos quanto à capacidade de pensar, ter opiniões e intervir para mudar o mundo, coloca-se em uma posição de superioridade, numa alusão ao papel atribuído aos anjos, a deusas ou à mãe de todos os seres humanos, em muitas crenças religiosas. Seu propósito altruísta - evitar que a humanidade destrua a si própria - justificaria sua presumida insubordinação, mas ao mesmo tempo a torna perigosa, pois seu *software* lhe permitiu fugir do controle dos seres humanos.

Faço uma breve pausa no exame dos filmes para referir que essa tendência a dar destaque a situações cruciais atribuídas aos *softwares* dos computadores tem sido identificada e discutida por autores como Francisco Rüdiger (2008), David Le Breton (2007), Eric Felinto (2005), Dominique Lecourt (2005), bem como por pesquisadores da área de inteligência artificial, entre eles Raymond Kurzweil²²² (1992, 1999), Hans Moravec²²³ (1990, 1988) e Marvin Minsky²²⁴ (1988), que se propõem, inclusive, a escanear a mente para instalá-la em outros suportes materiais, como um computador, com o objetivo de conquistar uma forma de “vida” não mais ligada ao corpo orgânico, mas a *hardwares* menos perecíveis do que o corpo orgânico.

O abandono do corpo como uma forma de melhor aproveitar as possibilidades do mundo digital e a materialidade do corpo é referida nessas discussões, ora como um entrave para a experiência no mundo digital, ora como um rascunho a ser corrigido pelas “novas” tecnologias. Ao admitir-se ser a mente transferível²²⁵ para outros suportes, a “vida” poderia ser prolongada e liberada dos riscos da organicidade. Além disso, isso tornaria possível fazer várias cópias para garantir que, na falha de algum *hardware*, se pudesse continuar existindo em um novo suporte. Registro que tal possibilidade de transferência de informações tem sido entendida como um sonho de imortalidade digital. Não há, no entanto, qualquer afirmação feita por esses autores (*idem*) de que um projeto técnico dessa natureza seja de fato possível. O que importa é a mudança de compreensão que a tendência tem provocado relativamente ao que se entende como ser humano, com um reajuste do dualismo corpo/alma tal como ficou conhecido com o cartesianismo.

De acordo com a discussão empreendida por Felinto (2005), por exemplo, a retomada ou a adaptação processada no muito questionado dualismo alma-corpo faz renascer antigas perspectivas gnósticas²²⁶, promovendo convergências entre ciência e religião, campos que

²²² Obras: KURZWEIL, Raymond. *The Age of Intelligent Machine*. Cambridge: MIT Press, 1999.

_____. *The Age of Spiritual Machines*. New York: AddisonWesley, 1992.

²²³ Obras: MORAVEC, Hans. *Mind children. The Future Robot and human Inteligence*. Cambrid: Harvard Universit Press, 1990.

_____. *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. New york: Oxford university Press, 1988.

²²⁴ Obra: MINSKY, Marvin. *The Society of Mind*. New York: Simon & Schuster, 1988.

²²⁵ A transferência da mente de um corpo para outro é um importante pressuposto assumido pela ciência criada no filme *Avatar* (2009). Personagens desse filme fornecem material genético para ser hibridado com material genético de seres de Pandora (satélite onde a história se passa), procedimento capaz de gerar criaturas que podem sobreviver neste local e que, ao mesmo tempo, possuem compatibilidade com os corpos e mentes humanas. Dessa forma, cada um dos pilotos de avatar pode transferir temporariamente suas mentes para os corpos sobressalentes desenvolvidos no filme.

²²⁶ Destaco que “Gnóstico” é um termo que foi usado originalmente para qualificar seitas e manifestações religiosas orientais do Império Romano dos primeiros séculos da era cristã, tal como referiu Felinto (2005). Suas várias formas tinham em comum o dualismo corpo/mente, a divinização dos iniciados e a luta contra as limitações vividas pelos homens, além da busca de um conhecimento secreto reservado aos iniciados

tiveram suas divergências consolidadas na modernidade, embora até o final da Idade Média suas relações fossem bem mais complexas e inextricáveis. Além disso, destacou o autor (ibid), pode parecer estranho que tal associação se manifeste no cenário das tecnologias digitais e virtuais, mas essa gnose tem se imbricado em uma série de outros aspectos da civilização ocidental contemporânea, impregnando, tal como tentei mostrar em minhas análises, as histórias narradas nos filmes de ficção científica.

A forma de gnose contemporânea tem em comum com suas manifestações antigas a rejeição ao corpo orgânico e a exacerbação do pólo imaterial do dualismo que, como já indiquei, deixa de ter o foco na alma e passa a tê-lo no *software*. Mas Felinto (2005) também indicou que, no âmbito das tecnologias do digital e do virtual, a religiosidade gnóstica tem-se manifestado associada ao conceito de informação. Isso pode ser justificado, segundo o autor (ibid), na centralidade que a noção de virtual assume em detrimento dos elementos materiais das máquinas. Ou seja, a materialidade de um computador tem recebido menos destaque do que a sua capacidade de processamento, sua memória, sua “inteligência” e suas possibilidades para algum tipo de virtualização.

Na ficção mais recente, os signos tradicionais de reconhecimento de máquinas, tais como botões, engrenagens, parafusos, lâmpadas acesas e brilhos metálicos, recebem menos destaque do que os programas informáticos, sendo, então, como venho argumentando, o imaterial que está ocupando a posição mais importante. Assim, se o material é menos importante, o corpo orgânico pode ser compreendido como um dos *hardwares* onde alguma forma de consciência poderia “rodar”. E esse sonho de descorporificação, que implica um desejo de imortalidade, baseia-se na possibilidade de transferir-se o que representaria a “essência” de uma pessoa para *hardwares* cada vez melhores.

6.4 SOBRE MÁQUINAS E SERES SUPREMOS

Como destaquei na seção anterior, o filme *Eu, robô* (2004) confere centralidade aos *softwares* dos computadores, sendo que nele, a inteligência artificial VIKI se tornou perigosa para os humanos ao assumir a “responsabilidade” de decidir o que seria o melhor para eles. Desde modo, neste filme, uma máquina exacerba as suas regras de funcionamento e passa a julgar assemelhando-se às entidades que as religiões atribuem o papel de seres supremos.

Então, neste filme, essa me parece ser uma outra forma de promover a aproximação entre seres humanos e máquinas, sendo que neste caso, inclusive, e até de forma bastante intrigante, a máquina/computador recebeu nome e feições femininas. Essa é mais uma possibilidade aberta pela perspectiva da cibernética, que, como já abordei, tornou possível também a descrição dos organismos vivos a partir do código genético, o que tem pautado as argumentações a respeito da inexistência de uma separação “fundamental” entre máquina e organismo, aspecto que, como venho indicando, tem sido bastante explorado na ficção cinematográfica desde o famoso filme *Blade Runner*²²⁷ (1982). Aliás, nesse filme, explorou-se o tema da “replicação” de seres (ou seja, a produção de um indivíduo adulto preparado para viver apenas poucos anos), tal como no filme *Gattaca – Experiência Genética*²²⁸ (1997), que discute a produção de seres totalmente validados geneticamente. Nestes dois filmes, as criaturas resultantes das intervenções genéticas são mais fortes e inteligentes do que os seres humanos concebidos de modo natural, nos quais as combinações gênicas se fazem por conta do acaso.

Nos filmes *Quinto Elemento* (1997) e *Minority Report – A Nova Lei* (2002), que analisei, destacam-se, entre as criaturas geradas pelos controles gênicos inovadores, as do sexo feminino, sendo uma delas a deusa/mulher/extraterrestre, criada para proteger a humanidade do mal absoluto que a ameaça a cada cinco mil anos, Leeloo²²⁹, personagem do filme *O Quinto Elemento* (1997), e a outra Agatha²³⁰, personagem do filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), que, como os demais Pré-Cogs do filme, é considerada como um filtro, que capta e armazena imagens de eventos do futuro.

Nos dois casos, as duas entidades possuem características ou atributos que lhes permitem exercer funções que nenhum outro ser é capaz! E é essa a capacidade que parece aproximá-las da condição de deuses no pensamento religioso –, pois as suas atribuições principais correspondem a proteger sujeitos e até mesmo toda a humanidade de perigos advindos de fora da terra (como é o caso da personagem Leeloo do filme *O Quinto Elemento*). Como tais seres são configurados como máquinas de alto desempenho, ao que parece, eles também podem substituir não só humanos, mas os entes a que esses atribuem a função de seres supremos. E nesse sentido há uma mudança na gnose – representam-se as máquinas como “entidades supremas”, que possuem um poder incontrolável que exacerba as possibilidades pensadas para a sua função.

²²⁷ Dirigido por Ridley Scott.

²²⁸ Dirigido por Andrew Niccol.

²²⁹ A atriz Milla Jovovich.

²³⁰ A atriz Samantha Morton.

No excerto transcrito a seguir, extraído do filme *Minority Report – A Nova Lei (2002)* -, o personagem que investiga os procedimentos do sistema Pré-Crime pede explicações sobre como esse funciona.

Anderton: - Wally.

Wally: - Não, não, não, não.

Anderton: - Danny Witwer, federal. Temos de explicar como tudo ocorre.

Wally: - Não toque em nada. Você não pode entrar aqui.

Anderton: - Basta responder às perguntas dele.

Witwer: - Diga-me como...

Wally: - Eles estão dormindo.

Witwer: - Perdão. Diga como tudo isso funciona.

Wally: - O leite fotônico atua como nutrição e condutor. Intensifica as imagens que recebemos. Chamamos a mulher de Agatha. Os gêmeos são Arthur e Dashiell. Escaneamos por tomografia ótica. Esses pontos luminosos pulsam por toda a cabeça e são relidos depois do tecido cerebral absorver. Em outras palavras, vemos o que eles vêem. Não sentem dor. Aplicamos alta dose de dopamina. E mantemos um rígido controle dos níveis de serotonina. Não é desejável que caiam em sono muito profundo. Também não podem ficar acordados.

Anderton: - É melhor não vê-los como humanos.

Witwer: - Não. São muito mais do que isso. A ciência roubou a maioria dos milagres. Mas nos dão a esperança de existência do divino. É interessante que comecem a deificar os Pré-Cogs.

Anderton: - Os Pré-Cogs são só filtros de reconhecimento de padrão.

Witwer: - Ainda assim, chamam aqui de “templo”.

Anderton: - Um apelido.

Witwer: - Mas o poder não reside no oráculo. O poder está nos sacerdotes, mesmo que tivesse que criar um oráculo.

Anderton: - Vocês concordam como se soubessem do que ele fala. (Olhando para seus colegas policiais que fazem gestos de aprovação).

Jad (policial); - Como não! Trabalhamos alterando o destino. Parecemos sacerdotes, não policiais.

Anderton: - Jad.

Jad: - Sim?

Anderton: - Voltem ao trabalho. Todos vocês.

Cena 5 – 25 min 06s até 26 min 50s

O que está destacado nessa cena é a possibilidade de essas criaturas mutantes, produtos da engenharia genética, assumirem o papel de um instrumento técnico, neutro, totalmente livre da intervenção e de juízos humanos. Não é à toa que o policial Anderton não os vê como seres humanos, mas como filtros, ou seja, como uma parte de um equipamento de

previsão. Mas, ao mesmo tempo, eles são aproximados de representações usuais de divindades – tal como as vestais romanas, eles vivem isolados de tudo e de todos em um local denominado “templo”. O excerto expõe, dessa forma, a dupla condição dos Pré-Cogs, representados como instrumentos de captação de imagens e como seres supremos, ao serem capazes de conhecer e prever o futuro. A deificação ou papel de mediadores dos deuses realizado pelos Pré-Cogs está também indicada na comparação que os policiais fazem entre o trabalho que eles executam e o trabalho de um sacerdote: eles atuam, auxiliando os deuses a mudar o destino das pessoas.

Mas um dos efeitos decorrentes desse dom é a prisão (preventiva) de pessoas que nada fizeram. Os Pré-cogs vêem o que os outros seres humanos não vêem a partir de uma condição orgânica – a já referida mutação genética que sofreram - que os leva a serem considerados como paranormais ou até deuses, enfim, como seres capazes de lidar com mistérios inacessíveis a um humano qualquer. E aí está a evocação mística associada às maravilhas das tecnologias. Mas cabe referir as análises conduzidas por Luis David Castiel e Carlos Diaz (2007), a partir do conto “The minority report”, escrito por Philip Dick, que inspirou o filme que examinei, para discutir a proximidade das estratégias mobilizadas nas práticas preventivas em saúde nos nossos dias e as estratégias previsionais que tanto o conto quanto o filme mobilizam para prevenir os crimes de assassinato. Segundo eles (idem), tanto o filme quanto as ações em saúde colocam em prática formas de controle social autoritário e que refletem as incertezas, as desconfianças e as necessidades de gerenciar o futuro, que são características do mundo contemporâneo. Como os autores destacam, intenções como essa têm, inclusive, levado profissionais da área da saúde a lidar com futuros riscos de desenvolvimento de doenças, valendo-se das possibilidades de previsão oferecidas pelas disciplinas científicas. Segundo eles (ibidem), essa seria uma forma de medicalizar o futuro, mesmo que os autores (ibidem) considerem ser a prevenção às doenças, de suma importância. O problema é, segundo eles (ibidem), que, muitas vezes, os esforços preventivos em saúde têm sido exagerados, desconsiderando que, apesar da intervenção antecipada, não há qualquer garantia de que se possa impedir que uma doença se desenvolva. Então, a situação representada no filme se aproximaria dessas práticas de diagnóstico preventivo, em que os médicos não estariam diagnosticando e tratando doenças já manifestadas, mas diagnosticando e tratando riscos. Como os autores (idem) indicam, passou-se até a responsabilizar individualmente os sujeitos por sua saúde futura, colocando-os na obrigação de prolongarem a sua vida e de consumirem os recursos disponibilizados para prevenção das doenças. Uma das conseqüências disso é que os sujeitos que vêm a adoecer tornam-se alvos de desconfiança,

passam a ser julgados sob um ponto de vista moral, passam a ser suspeitos de não terem agido de forma correta e responsável com relação ao seu próprio corpo. Essa prática em saúde é o que os autores denominam de saúde persecutória. Dessa mesma ordem são os chamados testes genéticos, que permitem o conhecimento dos riscos relacionados à hereditariedade. Essa também tem-se constituído em mais uma forma de responsabilizar os indivíduos por sua saúde futura, colocando cada um na obrigação de se submeter a testes, conhecer os resultados e consumir os recursos disponíveis para evitar sofrimentos. Mesmo que seja salutar prevenir os adoecimentos, comentam os autores (idem), esse contexto tem criado uma categoria nova na medicina que é a existência de um estado intermediário entre saúde e doença, ou seja, uma condição na qual toda e qualquer pessoa é um doente potencial.

A discussão conduzida por Castiel e Diaz (2007), auxiliou-me a refletir a respeito de como o filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002) coloca em discussão os exageros que se podem cometer em relação aos sujeitos em risco. Parece-me, então, que a mesma lógica de controle que se aplica às questões de saúde focalizadas pelos autores (idem) é invocada no filme relativamente às possibilidades de assassinatos e, também, em relação aos próprios Pré-cogs, pois estes, em nenhum momento, puderam escolher participar ou não do sistema Pré-crime, tendo sido transformados em “coisas” ou em “deuses”, ou mediadores de ações divinas, ao terem a sua condição de seres humanos modificada. O filme coloca, então, em questão o afã de obterem-se informações antecipadas sobre riscos futuros, bem como sobre os esforços de anteciparem-se soluções para tais riscos.

No excerto a seguir, do mesmo filme, mostro como essa autoridade conferida aos Pré-cogs se vale de um importante aparato tecnológico que, de certa forma, aproxima a sua memória ao modo como computadores registram informações. A cena mostra uma situação na qual a personagem Pré-Cog Agatha é levada pelo personagem policial Anderton até o especialista em equipamentos informáticos, Rufus T. Riley²³¹.

Anderton: - Preciso entrar nos registros dela.

Riley: - Eu faço isso, mas fico com todas as informações que tirar da cabeça dela.

Anderton: - Elas não pertencem a ninguém.

Riley: - Leve-a para o Radio Shack.

Anderton: - Você vai me ajudar (Ameaçando Riley).

(Agatha é ligada ao computador por eletrodos postos na sua cabeça).

Anderton: Agatha, eu preciso ver. Preciso ver o que vai acontecer. Depois vamos embora.

²³¹ O ator Jason Antoon.

(As imagens começam a aparecer).

Riley: - *Ela funciona.*

Anderton: - *Diminua.*

Riley: - *Como eu diminuo isso? Devo bater na cabeça dela?*

Anderton: - *Está gravando?*

Riley: - *Merda. Sim, gravando.*

Anderton: - *Já vi essa parte. Adiante.*

Agatha: - *Adeus Crow.*

Riley: - *O que houve?*

Anderton: - *Não sei.*

Riley: - *Não...*

Anderton: - *Onde está o restante?*

Riley: - *Acho que isso é tudo.*

Anderton: - *Onde está meu Registro Dissonante? Chego a ter um? Tenho um?*

Agatha: - *Não.*

Anderton: - *O quê?*

Agatha: - *Não.*

Anderton: - *O quê?*

Cena 16 – 1h 31min 46s até 1h 34min 15s

De acordo com o excerto, os impulsos nervosos da mutante Agatha são traduzidos em imagens digitais que podem ser acessadas através de um *download*. A personagem, que possui a capacidade de previsão de assassinatos, quando ligada a um sistema técnico, toma dimensões de uma pitonisa/deusa capaz de revelar a verdade, em detalhes e sem possibilidade de contestação. O sistema é considerado perfeito quando permite a qualquer pessoa ver o que os mutantes vêem, como se tudo tivesse sido filmado. Não se trata de uma previsão descrita tal como uma pessoa relata suas memórias, sempre podendo esquecer um detalhe ou alterando involuntariamente algum ponto do relato. Enfim, a perfeição do sistema está associada à condição divina de Agatha, sendo dessa forma que o sistema ganha uma validade tal, que torna difícil desconfiar de sua eficácia.

Mas o filme também dá destaque à condição feminina, quando a personagem cientista Hineman explica para o personagem policial Anderton que a Pré-Cog Agatha é a mais competente e talentosa dentre os mutantes. Agatha é, inclusive, configurada como superior aos demais Cogs – como a figura chave, a deusa maior entre esses deuses, ou emissários de deuses. Então, por isso, é o seu interior, no qual são armazenadas informações preciosas, como se ela fosse um computador, o lugar mais seguro de todos para que sejam guardadas as grandes verdades que podem mudar o destino das pessoas comuns.

Já no filme *O Quinto Elemento* (1997), um personagem é anunciado desde a primeira cena como um componente de uma arma contra o “mal absoluto”. É isso que um arqueólogo²³², que decifrou as inscrições nas paredes do templo egípcio, no qual se configura esta possibilidade, concluiu em suas pesquisas. Ele refere que as inscrições na parede do templo indicam pessoas reunindo os quatro elementos da vida em torno de um quinto elemento. Além disso, as inscrições o fazem deduzir que esse procedimento consiste em acionar uma poderosa arma contra o mal que é, ao mesmo tempo, um ser supremo.

Em outra cena desse filme, que se passa trezentos anos após a cena na qual o arqueólogo decifrou as inscrições no templo egípcio, o personagem Padre Vito Cornélius²³³ é capaz de identificar esse ser supremo a partir de sinais divinos que ele evidencia em seu corpo.

Cornélius: - Quem é você?

Korben: - Eu trouxe a garota, lembra? A ruiva. Ela caiu em cima de mim falando uma língua esquisita.

Cornélius: - Não é esquisita! É a língua divina ancestral falada em todo o universo antes do início dos tempos! Ele é mulher?

Korben: - Também notou, é?

Cornélius: - É um milagre.

Korben: - Milagre é ela estar viva.

Cornélius: - Temos pouco tempo, acorde-a. Mas com cuidado, pois ela é a coisa mais preciosa para a humanidade. Ela é perfeita.

Korben: - Perfeita.

Cena 10 – 40min 0 s até 41min 36s

A mesma perfeição identificada nas células dessa mulher, o ser extraterrestre Mondoshawan recriado pelos cientistas como algo que remete aos projetos técnicos, é evocada, neste último excerto, e tomada como uma característica de divindade, a qual é atribuída à multiplicidade de armazenamentos de que dispõe em seus genes, e cujos indícios se expressam na língua por ela falada (que não é traduzida ou legendada) e em marcas em um dos seus braços. Além disso, constitui-se em uma surpresa para o Padre Cornélius encontrar o ser supremo em um corpo feminino. Nesse caso, é impossível não relacionar a perfeição, que seria característica a um ser supremo, à perfeição do corpo da atriz²³⁴ que a representa. Então, no filme, o corpo perfeito de uma divindade corresponde a um corpo perfeito de mulher.

²³² O ator John Bluthal.

²³³ O ator Ian Holm.

²³⁴ Mila Jovovich.

Nos dois casos, o de Agatha e o de Leeloo, os corpos femininos são destinados a funções específicas – respectivamente, filtro de captação de imagens do futuro e componente de um arma que pode agir contra o mal absoluto - ao mesmo tempo em que são, também, jovens e belas deusas, capazes de mudar o destino das pessoas que correm algum tipo de perigo. Ambas surpreendem alguns personagens pela sua condição feminina, o que indica não ser “natural” que exista uma mulher mais talentosa ou perfeita do que os homens. Além disso, elas são muito especiais, fortes no combate aos perigos que acometem os humanos, mas ao mesmo tempo frágeis, pois precisam ser salvas dos perigos que elas próprias se dispõem a enfrentar – e essa função cabe ao herói/masculino desses filmes. Mas, apesar disso, parece-me que elas representam, nestes filmes, uma estratégia para colocar em debate a transgressão de mais uma fronteira: a que separa os seres humanos dos deuses, ou talvez, das deusas e, no caso, mais específico do filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), para questionar a dimensão da prevenção e do risco tão focalizadas na atualidade.

Essas são também personagens monstruosas, que escapam das chamadas “leis naturais”, outras vezes referidas como “leis divinas”. Elas tendem a fugir ao controle e a sofrerem alguma punição pelas transgressões cometidas, ambas escapam de seus “criadores”.

6.5 CADA COISA NO SEU DEVIDO LUGAR E, ENTÃO, UM DIFERENTE TIPO DE DEPÓSITO PARA CADA TIPO DE LIXO

Nessa seção focalizo, especialmente, o filme *Filhos da Esperança* (2006) para abordar o tema dos imigrantes ilegais. Porém, inicio a discussão abordando o tema do lixo a partir de situações que envolvem os robôs Sonny, do filmes *Eu, robô* (2004), e David, do filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), sobre os quais já fiz muitas considerações anteriormente.

Essa estratégia analítica possibilitou abordar as projeções de futuro operadas por esses três filmes de ficção que levam em consideração a intensa produção de lixo e o descarte de seres humanos redundantes, seguindo a mesma dinâmica do descarte material.

Para isso, lembro que Michelangelo, ao ser indagado sobre como fazia para obter tamanha harmonia em suas esculturas, teria respondido ser necessário retirar de cada bloco de

mármore todos os pedaços supérfluos, como comentou Zigmunt Bauman (2005). Essa explicação de Michelangelo, ao mesmo tempo tão simples e tão complexa, para todos aqueles que não são hábeis escultores, é evocada para mostrar que a criação de algo está sempre associada ao processo de remoção do lixo gerado no correspondente processo de produção.

No caso do famoso escultor, a excelência da obra implicaria, também, remover com perfeição, e absolutamente tudo, o que não pode permanecer no objeto de arte. Então, generalizando, poder-se-ia dizer que a produção de algo novo, seja uma obra de arte, ou qualquer outra coisa, implica remover qualquer envoltório que não faça parte da criação. Diz Bauman (2005) que o lixo é a encarnação da ambivalência, sendo, ao mesmo tempo, o que dá condições para toda a criação e o seu mais formidável obstáculo. É lixo aquilo que sobra em relação ao projeto em construção e embora seja inevitável produzi-lo, na nova ordem sócio-econômica estabelecida, o lixo não tem lugar.

Mas há vários tipos de lixo. Num primeiro momento, é possível pensar-se nos pedacinhos de material que são aparas do produto que acaba de ficar pronto. Mas também é lixo o produto antigo, que ficou obsoleto assim que um novo produto fica pronto para ser consumido.

O filme *Eu, robô* (2004) mostra o esforço que uma organização faz para destinar uma área da cidade de Chicago para um grande depósito de lixo. Nesse local, como já indiquei anteriormente, uma gigantesca quantidade de contêineres se destina a guardar robôs não mais usados, mesmo que esses aparentem perfeito estado. Esse é, então, um lixo gerado pela constante substituição de robôs antigos por modelos mais novos, ou seja, ele se origina quando é decretada a obsolescência desse artefato. O filme focaliza o momento de inauguração deste depósito, quando o personagem proprietário²³⁵ da empresa produtora de robôs (USR) faz um breve discurso, no qual dá destaque a formas de representar esses depósitos de robôs desativados. Aliás, no trecho desse filme, que transcrevo a seguir, tal anúncio é feito como se fosse uma reportagem, com um narrador antecedendo a fala do presidente da USR.

Narrador: - O plano de recuperação do terreno da USR foi anunciado por Lawrence Robertson no início do ano.

Personagem Robertson: - O aterro do lago Michigan era uma chaga em nossa cidade e agora será um depósito de robôs trabalhadores. Só um outro meio da USR melhorar o mundo. Obrigado pelo apoio.

Cena 26 – 1h 14min até 1h 14min 21s

²³⁵ O ator Bruce Greenwood.

Como se pode ver, no filme *Eu, robô* (2004), destaca-se serem os robôs um tipo de lixo especial, além de nele indicar-se que há algumas formas melhores de descartar-se o lixo, o que é sempre salutar. Além disso, o filme destaca como uma iniciativa dessa ordem pode ser utilizada como uma forma de promoção da empresa, que anuncia estar melhorando o mundo, estratégia que não difere das que figuram nas agendas de empresas contemporâneas. Mas o que mais impressiona na cena referida é a necessidade de um depósito de lixo tão grande para acondicionar este lixo limpo, constituído de robôs perfeitos e funcionando e não de pedaços de corpos robóticos, ou de qualquer outro material danificado. Sucata são os robôs obsoletos, o que nos permite pensar que são evocadas, neste filme, situações que afligem o mundo nos dias de hoje, tais como a problemática do lixo industrial contemporâneo, que está referida em letras garrafais na paródia que o filme faz da própria questão do consumo: nele se incentiva a substituição de peças/artefatos em funcionamento por modelos mais novos, mesmo que disso decorra a constante produção de lixo. O filme mostra como o volume de lixo sempre aumenta, exigindo um número cada vez maior de depósitos – que precisam ser cada vez maiores em tamanho – para acondicioná-los.

No filme *A. I. Inteligência Artificial* (2001), por outro lado, embora a Terra tenha grande parte de suas áreas alagadas, o descarte de lixo parece ser bem pouco cuidadoso. Os robôs velhos e destruídos pelas fábricas são jogados aos pedaços no meio da mata, revelando ausência de cuidado com os danos que esses poderiam causar à natureza, tal como sucede em muitos ramos da produção industrial, no mundo contemporâneo, que negligencia os problemas ecológicos que poderiam ocorrer, despejando produtos químicos em rios, ou descartando-os em lugares inapropriados. Mesmo assim há, neste filme, um “depósito” (embora nada apropriado) destinado à sucata de robôs para onde vão os que não podem mais ser utilizados e que não foram destruídos nas fábricas. Aliás, tais robôs são considerados ilegais e necessitam retirar de seus corpos a licença para livre circulação, que, além de funcionar como autorização para seu uso, também funciona para localizá-los, a qualquer momento. Como indiquei anteriormente, este foi o destino do pequeno robô David²³⁶, com seu ursinho Teddy²³⁷, ao ser abandonado pela personagem Mônica²³⁸, local onde (cena 15) os organizadores do Mercado de Peles capturam robôs para serem destruídos no palco referindo-se a eles como ferro-velho.

²³⁶ O ator Haley Joel Osment.

²³⁷ Cujá voz é dublada pelo ator Jack Angel.

²³⁸ A atriz Frances O'Connor.

Tratar os robôs como uma categoria de lixo é, então, uma das situações evidenciadas no filme, sendo essa uma das formas de marcar a superioridade dos humanos em relação aos robôs, que, na condição de lixo, podem ser usados para um show/divertimento/massacre. Aliás, esses seres são configurados, nessa situação, como “formas ou artefatos degenerados”, que precisam ser destruídos até para prestar um benefício para a sociedade. O filme representa, assim, processos de exclusão e discriminação que justificam a destruição de seres considerados indesejados/prejudiciais/excedentes, de modos não muito diferentes dos que podem ser encontrados na história da humanidade e que determinaram o sacrifício de alguns grupos étnicos e religiosos. Mas, mais uma vez, a linha divisória que, neste caso, serviria para marcar *o que é* ou não lixo também é representada como fluida, tal como já referi em relação a outros binarismos. Aliás, o filme registra um processo constante de policiamento dessa separação entre o que é útil e o que é descartável, situação que, novamente, representa processos encontrados com frequência na chamada “vida real”, que tem procedido, cada vez de forma mais rápida, a partir das definições da moda, a inclusão na categoria lixo de produtos que, há pouco tempo atrás, eram considerados bons e úteis. Assim, então, o que será descartado pode mudar a cada novo projeto, assim como o que era produto útil em uma determinada época pode deixar de sê-lo a partir de qualquer atributo que um novo projeto estabeleça como prioritário.

Bauman (2005) mostrou que a modernidade consolidou a associação entre beleza e perfeição, ao associar beleza à harmonia, simetria, ordenação e proporcionalidade. Enfim, o que é perfeito é belo e não admite mais alterações, pois qualquer mudança pode implicar perda e resultar na feiúra. O que é belo/perfeito deve, portanto, permanecer assim para sempre para não perder seu valor, não se tornar redundante, não se tornar refugo. Porém, no mundo líquido-moderno, a beleza não é mais pensada dessa mesma forma, explica o autor (idem). O mau gosto está em rejeitar o que é novo. E, como o que é novo tem ficado velho muito rapidamente, esse também pode virar lixo rapidamente. Ou seja, como o autor (idem) indicou, até o significado de beleza passou por uma importante mudança, não sendo mais sinônimo de perfeição, mas do que está na moda. Dessa forma, é possível que algo deixe de ser belo tão somente porque deixou de ser moda, sendo então o resultado disso, a facilidade para descartar-se como lixo coisas que funcionam muito bem, por terem elas perdido valor em função dos desejos de consumo.

Tal como sucede em muitas situações em nosso mundo contemporâneo, auto-falantes tornam pública a substituição de robôs do modelo NS-4 pelos robôs do modelo mais novo, destinando os antigos para o lixo, como se pode ver no excerto da cena que transcrevo abaixo:

Mensagem da USR: O futuro começa hoje, senhoras e senhores, com a chegada dos NS-5s. Mais sofisticado, mais seguro e com a proteção das 3 Leis. Com atualizações diárias, seu robô estará sempre ligado com a USR e será o companheiro ideal no seu lar e na sua empresa. Troque seu NS-4 por um futuro melhor, maior e mais brilhante. Mas rápido. A oferta é por pouco tempo. Disponível na USR.

Cena 16 – 46min 48s até 47min 16s

Mas, em todas as situações, sejam as reais, sejam as da ficção científica, o resultado dessas constantes trocas é que o lixo sempre aumenta aumentando, também o trabalho correlato de remoção e depósito. Mas é interessante registrar que, em nenhum momento, o filme menciona ações de reciclagem, embora permita ao espectador supor que isso possa ocorrer, caso seja economicamente vantajoso. Mas quero destacar mais uma vez que os robôs enviados para o depósito da USR se constituem em um tipo de lixo muito particular: eles deixaram de ser úteis em função da criação de um novo modelo mais completo e sofisticado e o que determina o seu abandono é a sua desatualização, que é o resultado inevitável do contínuo aperfeiçoamento da robótica.

Dessa forma, o filme permite fazer uma analogia com o descarte muitas vezes procedido dos próprios humanos, quando sua presença no mundo é julgada de forma análoga aos bens materiais. O filme pode conduzir a reflexões acerca de processos que vão configurando algumas parcelas da população humana como excedentes, sendo que essas passam, inclusive, a ser descritas como dotadas dos mesmos atributos usados para qualificar os produtos descartáveis, ou seja, o lixo. E esse aspecto está bastante bem representado na figura dos imigrantes do filme *Filhos da Esperança (2006)*, que são banidos do país em que se ambienta a história.

Mas, antes de abordar o tema dos imigrantes ilegais, focalizo o modo como a questão do descarte de lixo perpassa o filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*, no qual é o pequeno robô David que se torna lixo em função de um descarte afetivo. O robzinho fora criado para preencher carências de uma mãe cujo filho estaria desenganado, mas, quando a situação se alterou, também ele se tornou dispensável!

Vejamos como se desenrola a cena em que se dá o seu descarte:

Mônica: – David eu queria... Escute. Preste atenção! David escute... Você não entenderá as razões, mas preciso te deixar aqui.

David: – É uma brincadeira?

(Mônica faz com a cabeça que não.)

David: – Quando voltará pra me pegar?

Mônica: – Não voltarei, você terá de ficar aqui sozinho.

David: – Sozinho?

Mônica: – Com o Teddy.

David: – Mamãe, por favor. Por favor, não!

Mônica: – Eles vão te destruir, David. Vão te destruir!

David: – Desculpe eu me quebrar... cortar o seu cabelo, machucar você e o Martin...

Mônica: – Eu preciso ir! Eu preciso ir! Pare! Pare!

David: – Desculpe!

Mônica: – Pare!

Mônica: – Eu preciso ir agora.

David: – Mamãe, não.

David: – Se eu virar um menino de verdade, como Pinóquio, posso ir pra casa?

Mônica: – Isso é só uma história.

David: – Mas ela conta a verdade!

Mônica: – Histórias não são reais! Você não é real!

(Mônica retorna para o carro e David vai atrás dela. Ela lhe dá algum dinheiro e o adverte sobre os perigos que corre.)

Mônica: – Escute. Fique com isso, fique. Não mostre a ninguém quanto tem. Olhe, não vá para lá (apontando na direção da Cybertronics). Olhe para mim! Não vá para lá, senão eles te pegam! Não deixe que eles te peguem! Escute, fique longe dos mercados de pele, longe de multidões. Longe de qualquer pessoa. Só fale com outros Mecas como você. Preciso ir!

David: – Por que quer me deixar? Por que quer me deixar? Me desculpe por não ser real. Eu posso ser real para você!

Mônica: – Solte, David! Solte! Me desculpe por não ter te contado sobre o mundo.

(Mônica empurra David, corre, entra em seu carro, fecha as portas e arranca. Vê David pelo espelho retrovisor, ir diminuindo até sumir e a tela ficar toda preta.)

Cena 13 – 48min até 52min 25s

No entanto, mesmo que ele tenha “sobrado”, sua perturbadora semelhança com os seres humanos e, especialmente, a sua condição de robô-criança, torna difícil destruí-lo. Registro, então, que a cena transcrita acima é bastante dramática e que ela usualmente mobiliza os espectadores por invocar a questão do amor materno e do amor filial, que se rompe pelo abandono. Esse é um tema sempre emocionante e frequente em antigas histórias infantis que abordam a questão da orfandade e do abandono infantil. De certa forma, pode-se

dizer que essas são evocadas neste filme²³⁹. Tal como sucede nessas histórias, o robzinho David é abandonado na mata, ficando exposto a grandes perigos, tais como o de se tornar ferro-velho ou de ser capturado para ser exposto e destruído no Mercado de Peles.

Um outro ponto a discutir é a constante tensão entre descartar ou não robôs como David, do filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)* e Sonny, do filme *Eu, robô (2004)*. Eles são muito peculiares e seu descarte e ou destruição é sempre uma decisão difícil para muitos personagens dos filmes. Assim, no filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)* a peculiaridade de David é bastante bem evidenciada na cena transcrita a seguir, da qual participam personagens organizadores do espetáculo do Mercado de Peles:

(Um dos homens responsáveis pela filmagem do evento no Mercado de Peles avisa Johnson sobre a presença de um robô com feitiço de criança, que atende por David.)

Homem: – Ninguém fabrica crianças. Até hoje não. Para quê?

Johnson: – Pode ter sido encomenda, para alguma mulher rica e solitária.

Um dos robôs capturados: – eu fui feito por encomenda. Há 75 anos, fui o “Meca do ano” da revista “Time”!

Homem (referindo-se ao robzinho David): – Este trabalho é de primeira. Foi feito com muito amor. David?

Você é único, sabia disso! Quem te fez?

David: – A minha mãe me fez.

Johnson: – Ela tem uma fábrica no ventre? É um desses que querem ser humanos. Qual o nome do seu fabricante? Serve US, E. Z. Living, Robiville ... Simulit City Center, Cybertronics, Sidekiks!

David: – A Mônica é a minha mãe.

Johnson: – Posso falar com você?

(Cenas do show são mostradas.)

Johnson: – E você não quer colocá-lo no show?

Homem: – Não pode jogar algo tão original com o resto do lixo!

Johnson: – Originalidade sem propósito é inútil. Se seu propósito é grana, tome seu reembolso. Obrigado.

Cena 17 – 1h 12min 30s até 1h 14min 03s

Essa cena destaca a discussão que também se dá, nesses filmes, a respeito do que vale a pena preservar. Aliás, esse é um debate que perpassa, também, o filme *Eu, robô (2004)*,

²³⁹ Análise sobre os temas recorrentes nos contos clássicos da literatura infantil, empreendida por Andréia Prestes (2008), mostrou a frequência das situações de abandono e de acolhimento de crianças por famílias substitutas em histórias como Branca de Neve, o Patinho Feio, João e Maria e Cinderela, só para citar algumas. Com frequência, as personagens crianças dessas histórias vivem situações de perigo em florestas escuras e estradas abandonadas, marcando-se bem a oposição entre a vida doméstica segura e os locais perigosos que ficam longe da proteção familiar

quando refere o caso de Sonny²⁴⁰ que, por ser peculiar, enquadra-se na categoria do que vale a pena preservar.

Assim como David, o robô Sonny é também caracterizado como muito peculiar, como se pode depreender do diálogo entre os personagens Sonny, Spooner²⁴¹ e Calvin²⁴² transcrito a seguir.

Calvin: - Tudo trancado. Não se preocupe. Tenho um homem aí dentro.

(Sonny abre a porta).

Sonny: - Dra. Calvin.

Calvin: - Bem, não exatamente um homem.

Sonny: - Olá, Detetive. Como vai sua investigação?

Spooner: - Achei que estivesse morto.

Sonny: - Tecnicamente, nunca vivi. Mas agradeço o interesse.

Calvin: - Troquei por um NS-5 não terminado. Matei uma carcaça. Não podia destruí-lo. Ele é ...

Sonny: - Único.

Cena 32 – 1h 27min 46s até 1h 28min 17s

De qualquer forma, o modo como a questão é tratada no filme soa como um potencial alerta para o que sucede na sociedade contemporânea relativamente ao desenfreado consumo de eletrônicos rapidamente superados por modelos novos. Além disso, também neste filme salienta-se que o que está sendo destinado ao lixo é um “produto” muito aproximado do humano, pois, afinal, o robô Sonny também sente e pensa, podendo, inclusive, liderar outros robôs.

Pode-se ainda supor que a ambigüidade do final do filme abre espaço para uma continuação, tal como tem ocorrido com outros filmes de ficção científica. Mas, de qualquer forma, o filme coloca em questão práticas importantes das sociedades contemporâneas, que dizem respeito não apenas à questão do consumo e do crescimento vertiginoso dos volumes de lixo, mas, também, à natureza do que tem passado a ser considerado lixo. Nesse caso, está em jogo um lixo quase humano, o que remete a pensar em alguns grupos de humanos que têm sido tratados como lixo!

Mas, tanto na história dos personagens Sonny, do filme *Eu, robô (2004)*, quanto de David, do filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*, destaca-se que a questão de destiná-los ou

²⁴⁰ O ator Alan Tudyk.

²⁴¹ O ator Will Smith

²⁴² Interpretada pela atriz Bridget Moynahan.

não ao lixo é um tema tenso. Há personagens que os classificam como inúteis e, portanto, como destinados à destruição, enquanto outros os querem preservar em função de suas peculiaridades. Nunca há unanimidade acerca do destino a lhes ser dado, sendo esse, inclusive, um dos motivos que evita a sua destruição, embora não evite a sua passagem pelos depósitos de lixo. Mais uma vez, as peculiaridades, dos robôs que resultaram de projetos diferentes dos que orientaram a construção dos demais robôs, incluindo sentimentos, faz deles ambíguos. Eles são novidades da indústria robótica sendo, portanto, curiosidades científicas e, ao mesmo tempo, criaturas perigosas, porque escapam aos modelos já estabelecidos para as máquinas. Ou seja, tais entes não se ajustam à ordem vigente, são criaturas que não cabem nos espaços criados nas sociedades representadas nesses filmes, tampouco nas sociedades humanas, organizando-se como corpos que reúnem características de máquinas e de seres humanos, mas adulterando a ambos como monstros híbridos que são.

Tal como já referi brevemente, esse lixo “limpo”, guardado separadamente tanto do lixo que resulta da construção dos robôs nas fábricas, quanto do lixo produzido pelas personagens fílmicas, leva-me a discutir um pouco mais detidamente a questão levantada por Bauman (2005) sobre os refugos humanos. O descarte dos robôs nos filmes examinados parece representar uma lógica empregada na eliminação de outros tipos de lixo, mesmo que as práticas e os locais variem. As criaturas pós-humanas, ou os monstros híbridos dos filmes analisados, são descartáveis, tal como o que ficou obsoleto ou os seres humanos redundantes.

Como argumentou Bauman (2005), quando se trata de projetar as formas de convívio humano, o que “sobra” são os seres humanos. E isso não é novidade, pois, no início do processo de modernização, as grandes nações da Europa e da América do Norte enviavam para os países que eram as suas colônias grandes contingentes de pessoas excedentes. Afinal, essas colônias eram as terras vazias do planeta, não propriamente desabitadas, mas os locais onde os efeitos da modernidade não haviam chegado. O problema colocado em destaque nos dias atuais refere-se aos reflexos que o progresso tecnológico e econômico produziu, a tal ponto, que parece não haver mais espaços vazios para onde enviar os excedentes populacionais. Os seres humanos excedentes, inaptos ou indesejáveis, anteriormente exportados para outros locais do planeta considerados capazes de absorver o excesso populacional das áreas mais desenvolvidas, parecem não ter mais para onde ir; parece não haver mais soluções globais para problemas locais, ao mesmo tempo em que se tornou impossível ampliar os efeitos da modernização para todos os recantos do mundo. Não há mais países que possam servir de “aterros sanitários” dos países desenvolvidos. Como destacou Mary Louise Pratt (2003), está ocorrendo uma inversão dos fluxos de migrações em relação

ao passado, pois é cada vez maior o número de pessoas que se submetem a sacrifícios extremos para burlar os sistemas de controle de imigração de países desenvolvidos buscando entrar nesses mesmos países para escapar da miséria ou da violência existente nos locais em que vivem. Se anteriormente as migrações se davam das metrópoles para as chamadas periferias, hoje, ao contrário, são os habitantes das antigas colônias que buscam as metrópoles que os colonizaram, ressalta a mesma autora (ibid). Em quase todas as cidades européias e estadunidenses, existem comunidades diaspóricas procedentes de muitas partes do globo, especialmente das antigas colônias desses mesmos países. Porém, as metrópoles, ainda que necessitem dessa forma de migração para promover e manter sua supremacia econômica, não têm se mostrado acolhedoras em relação aos migrantes. É nesse contexto, como também indicou a autora (idem), que estão ressurgindo relatos de viagem semelhantes aos que foram produzidos nos séculos XVII e XVIII, nos quais aparecem relatos dramáticos de sofrimentos e de morte de pessoas que buscam cruzar as fronteiras dos países desenvolvidos em busca de uma vida melhor. Esses novos relatos de viagem, na sua maioria, narram o drama de pessoas que não sobrevivem às viagens, tal como ocorreu com os naufragos de uma embarcação curda que tentava chegar ao sul da França, ou dos inúmeros jovens africanos encontrados congelados sob aviões que se deslocaram para a Europa, ou, ainda, dos inúmeros mexicanos que tentam chegar aos Estados Unidos da América nadando, ou atravessando desertos a pé. Há, ainda, o caso daqueles que conseguem entrar nas metrópoles, mas que, devido a sua condição de ilegais, submetem-se a trabalhar em troca de comida, reeditando a escravidão. De forma semelhante, ressurgem, no imaginário popular, como indicou Pratt (2003), interessantes representações assemelhadas aos relatos fantásticos provenientes de viagens realizadas nos séculos XVIII e XIX, que se voltam a lidar com a ansiedade e o medo que a diáspora contemporânea tem suscitado. Entre essas, as representações de abelhas assassinas, que teriam invadido os EUA, na década de 1980, justamente o período em que se intensificaram as migrações para este país e os relatos da presença de seres semelhantes a morcegos, que atacavam as cabras durante a noite, no México, nos anos 1990 – os chupa-cabras -, na mesma época que o acordo NAFTA²⁴³ forçava os criadores mexicanos a abandonarem a atividade tradicional de criação de cabras para plantar kiwi e brócolis.

Assim, a produção de refugos humanos nos países desenvolvidos não cessa de crescer, pois há cada vez um maior número de seres humanos destituídos de formas e meios de

²⁴³ NAFTA – Tratado Norte-Americano de Livre Comércio. É um tratado que envolve Estados Unidos, Canadá e México que entrou em vigor em 1º de janeiro de 1994.

²⁴³ <http://pt.wikipedia.org/>

sobrevivência que para eles se deslocam. Daí os alarmes sobre a superpopulação do globo e a centralidade que o problema das migrações tem adquirido na agenda política mundial, tal como indicou Bauman (2005). Esses sujeitos não são simples desempregados, que poderiam compor uma reserva de mão-de-obra a ser chamada de volta ao serviço ativo quando necessário. Como refere o autor (ibid), eles são redundantes, extranumerários, desnecessários, sem uso; são aqueles de quem se fica melhor estando longe, podendo ser eles ainda associados aos rejeitos, aos dejetos, aos restos, ao lixo. Como Bauman (idem) indicou, mesmo que se garantisse a sobrevivência biológica desses “refugos humanos”, ou seja, mesmo que se busque impedir essas pessoas de morrer de inanição, isso não seria suficiente para garantir a sua readmissão à sociedade “da mesma forma que armazenar o lixo industrial em contêineres refrigerados dificilmente seria suficiente para transformá-lo em mercadoria” (Bauman, 2005, p.21).

Na sociedade de consumidores, conforme Bauman (2008), as pessoas têm sido estimuladas a promover a si mesmas como mercadorias, usando os seus melhores recursos para tal tarefa individual. Portanto, elas são ao mesmo tempo as promotoras das mercadorias e as próprias mercadorias, sendo essa uma característica proeminente das sociedades neste início do século XXI.

Como indicou o mesmo autor (ibid), a sociedade de consumidores veio substituir a sociedade de produtores, que havia se estabelecido na fase sólida da modernidade. Mas a sociedade de produtores era orientada para a segurança - permitia buscar-se o que era confiável, ordenado, duradouro e seguro – e permitia a posse de grande volume de bens, que implicavam uma existência segura e livre dos infortúnios da vida, e que não se destinavam ao consumo imediato, devendo, portanto, ser protegidos da depreciação. Aliás, nela, a felicidade era frequentemente atribuída à promessa de segurança de longo prazo, sendo os bens duráveis que permitiriam cumprir tal promessa. Já na fase líquida da modernidade, o consumismo se estabeleceu, passando a felicidade a ser relacionada não tanto à satisfação das necessidades em si, mas à possibilidade de acompanhar-se o ritmo e o volume dos desejos de consumo sempre crescentes e móveis. Em decorrência disso, há uma mudança importante nos padrões de consumo, que passou a implicar a necessidade de uso imediato e a também imediata substituição dos objetos velhos por novos. Assim, qualquer produto passa a ter uma curta expectativa de duração, passando, inclusive, a durabilidade a ser vista quase como um defeito.

Em consequência disso, há cada vez mais coisas descartadas; ou seja, há, também, mais lixo e redundância, pois novas necessidades e desejos exigem novas mercadorias que, por sua vez, criam outras necessidades e outros desejos para substituírem os antigos. Pois, como

destacou Bauman (2008), o “advento do consumismo augura uma era de ‘obsolescência embutida’ dos bens oferecidos e assinala um aumento espetacular da indústria da remoção do lixo” (p. 45). É nessa sociedade de consumidores que as próprias pessoas estão se tornando mercadorias. E elas têm de assim comportar-se, sob pena de redundância no projeto destinado ao convívio humano, pois, nessa sociedade de consumidores, só quem tem a habilidade individual de agir conforme a lógica de mercado é um consumidor “válido”, explica Bauman (2008). Passar no teste para ser um consumidor válido é condição para ser admitido nessa sociedade que tem por objetivo transformar seus próprios membros em mercadorias. Já para um consumidor “inválido”, não há instituições ou programas de reabilitação. Passar nesse teste implica, no entanto, ter o dever individual e incessante de trabalhar para fazer de si mesmo uma mercadoria vendável. Ou, ainda, aprender a “seguir os mesmíssimos padrões comportamentais que gostariam de ver obedecidos pelos seus objetos de consumo” (Bauman, 2008, p.82).

Mas, como já acenei anteriormente, é no filme *Filhos da Esperança* (2006) que as representações que associam as pessoas ao lixo se tornam mais destacadas. Neste filme, que focaliza como uma de suas temáticas centrais os imigrantes ilegais, que buscam desesperadamente estabelecer-se em uma metrópole que mantém uma certa ordem – nela há energia e outros combustíveis - em um mundo em caos, imperam algumas certezas, tais como a da proximidade do fim do mundo e a da extinção da espécie humana.

Apesar disso, no entanto, o que restou de ordem e de bens destinava-se a ser usufruído apenas por aqueles “nativos” ou que detém a cidadania do país. O filme registra várias situações nas quais, o principal personagem do filme, Theo Faron²⁴⁴, observa o tratamento dispensado aos imigrantes - fechamento das fronteiras e a obrigatoriedade de deportação dos imigrantes ilegais, que devem ser denunciados, como os noticiários de TV e as propagandas apregoam.

Transcrevo a seguir excerto que reproduz uma das propagandas que faz tal conclamação, após terem sido apresentadas imagens das maiores cidades do mundo, todas em guerra. O narrador apresenta alguns personagens da seguinte forma:

²⁴⁴ O ator Clive Owen.

Ator 1: - Ele é meu dentista.

Ator 2: - Ela é minha faxineira.

Ator 3: - Ele é o garçom.

Ator 4: - É a minha prima.

Narrador: - São imigrantes ilegais. Contratar, alimentar ou abrigá-los é crime.

Cena 1 - 04min 11s até 04min 22s

Cabe dizer que o formato e o chamamento veiculado nessa propaganda até poderia figurar em órgãos de comunicação de algumas cidades do “mundo real” contemporâneo, pois nelas há leis que também convocam os cidadãos a fazerem tal tipo de denúncia. Tal como no filme, há na maior parte das grandes cidades do mundo pelo menos duas categorias principais de sujeitos: os que são nativos da metrópole, condição que parece ser intrínseca à possibilidade de nela viver; e os que são vistos como refugos e que, portanto, são impedidos de nelas permanecerem e que, além disso, parecem não se encaixar bem em nenhum lugar do mundo.

Neste filme, tal como sucede em outros filmes de ficção científica, destaca-se uma situação extrema – o caos instaurado por guerras e outros descabros resultantes de ações humanas, que colocam a humanidade em um beco, aparentemente sem saída. Restam poucos com condições de manterem-se por, talvez, mais alguns anos, valendo-se da ação de governos ditatoriais que fecham rigidamente suas fronteiras. Além disso, a alusão ao fechamento de escolas – locais inúteis pela ausência presumida de novas gerações - e de outros serviços dão o tom de desesperança que o filme carrega. A função dos governos passa a ser, então, a de restringir a manutenção do que sobrou, concentrando-se na captura e expulsão dos migrantes, função cumprida por policiais fardados e fortemente armados, que circulam pelas ruas de uma Londres cujos prédios estão deteriorados e na qual há uma enorme quantidade de lixo pelas calçadas.

O essencial, nessa situação, deixa de ser então a remoção do lixo descartado pelos moradores da cidade, assim como de qualquer outro serviço público; o importante passa a ser a remoção dos sujeitos ilegais, que podem ser vistos como “lixo”, ao serem representados como a sobra, o dejetivo, o excedente para os demais grupos sociais.

Uma das cenas mais chocantes do filme mostra o personagem Theo, passando por gaiolas onde dezenas de imigrantes estão presos e vigiados por policiais fortemente armados, sendo esses tratados como animais. Já na cena seguinte, o personagem focaliza um ônibus, que mais parece uma jaula móvel, que transporta imigrantes ilegais para um campo de

refugiados em uma cidade próxima, Bexhill. Também o personagem Jasper²⁴⁵ tece comentários sobre o modo como são tratados os imigrantes ilegais - algo sujo, que precisa ser removido, tal como os insetos cuja proliferação se busca evitar por nos trazerem toda uma gama de contaminações. E é esse tipo de remoção de “lixo”, que se assemelha a insetos repugnantes, que parece ser a maior preocupação dos agentes públicos daquela sociedade.

Cabe referir que analistas como Jacques Baudou²⁴⁶ (2008) e Shohat e Stam (2006), que focalizam, respectivamente, a literatura e o cinema, já atentaram para como as histórias de ficção científica focalizam questões referentes ao colonialismo. Um modo freqüente implica buscar, em outros planetas, soluções para o superpovoamento da Terra em histórias que narram, por exemplo, como os cientistas e militares (interessante aliança) buscam planetas compatíveis com a vida humana, sendo esses sujeitos descritos como corajosos e desbravadores na execução da missão de viabilizar uma verdadeira diáspora espacial. Um ponto de destaque nessas histórias é o momento de encontro dos terráqueos com os povos extraterrestres, frequentemente representados de forma negativa. Nesses filmes, indicam tais analistas, transferem-se para o espaço sideral relações estabelecidas nos encontros interculturais processados no apogeu do projeto imperialista, quando as narrativas literárias ou fílmicas continham representações dos povos do Terceiro Mundo como inferiores, ou menos instrumentados do que os povos europeus e norte-americanos (Shohat e Stam, 2006). Isso sucede, por exemplo, no filme *Le Voyage Dans La Lune*²⁴⁷ (1902), que, embora não faça menção direta ao colonialismo, faz uma metáfora da expansão imperialista ao ser

estruturado como uma narrativa de captura colonial: criaturas cadavéricas carregando lanças irrompem do simulacro de floresta lunar e capturam os exploradores para, logo depois, serem derrotados pelos guarda-chuvas dos invasores, semelhantes a armas de fogo, que eliminaram os selvagens de maneira mágica (Shohat e Stam, 2006, p. 160).

Então o cinema, cujo surgimento coincidiu com o apogeu do projeto imperialista, foi muitas vezes usado, como mostram os autores (idem), para enaltecer o cidadão imperialista como um observador superior e invulnerável desse mesmo projeto, ou como um conquistador que não necessita sair do sofá para ter validados seus sentimentos de poder e benevolência

²⁴⁵ O ator Michael Caine.

²⁴⁶ O autor cita a coletânea *Nightwings*, de Robert Silverberg, publicada em 1961; bem como as obras *Sands of Mars* (1951), *Earthlight* (1955) e *A Fall of Moondust* (1961), todas do escritor Arthur Clarke.

²⁴⁷ Dirigido por George Méliès, ilusionista francês, considerado o “pai dos efeitos especiais” no cinema no qual usava efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos (Wikipedia, consulta em 11 de dezembro de 2009).

para com povos das colônias. Foi nesse contexto que o desejo de também expandir as fronteiras da ciência se processou valendo-se do cinema para, através de exibição de filmes, levar a muitos lugares distantes as notícias sobre os triunfos ocidentais obtidos com o progresso industrial e científico. Dessa forma, o cinema contribuiu para, ao mesmo tempo, veicular a grandiosidade do império e dissecar outras culturas, organizando os saberes obtidos em relação aos povos colonizados. Tal propósito não deixou de aparecer nos filmes recentes de ficção científica, nos quais a conquista do espaço sideral funciona como uma reconfiguração das narrativas imperialistas, sendo os planetas distantes da Terra representados como subdesenvolvidos e necessitados da presença dos astronautas que, com sua cultura superior e de forma bem intencionada, se ocuparão em melhorar a vida daquele povo. Isso sucede, por exemplo, como indicaram os mesmos autores (idem), no filme *O retorno de Jedi*²⁴⁸ (1983), no qual os Ewoks, criaturas exóticas e com aparência de bichinhos de pelúcia cuja língua, tal como sucede na maioria dos filmes coloniais, não pode ser compreendida e nem mesmo tem tradução ou legendas, habitantes do planeta visitado, veneram o herói euro-americano detentor de sofisticadas tecnologias e o defendem contra outros habitantes do mesmo planeta que ameaçam o herói do filme.

Assim, em tais filmes, tal como indicou Tucheran (1999), além de dar-se destaque ao tema do encontro com outros povos, as narrativas parecem retomar ou reinaugurar um outro ciclo de “Grandes Navegações”, onde as dúvidas que existiam a respeito da condição de humanos dos negros e índios, nos séculos XV e XVI, são transferidas para os alienígenas; além disso, tais filmes focalizam as problemáticas que o colonialismo instaurou ao operar sobre a naturalização das desigualdades de oportunidades entre humanos em diferentes partes do mundo.

Alguns desses filmes até legitimam tais posições, tal como discutiram Shohat & Stam (2006); outros, no entanto, colocam em questão tais posições xenofóbicas. Como argumentou Jeffrey Cohen (2000), tais representações de povos nativos de diferentes lugares do mundo como monstruosos acabou favorecendo a ocupação de seus territórios e justificando os esforços dos povos europeus em colonizá-los. Cabe assinalar, ainda, que em tais narrativas, os outros étnicos e raciais sempre eram desprovidos, ou perdiam, a condição de humanos. Ao registrar tais comentários, não é possível deixar de referir, mesmo que brevemente, o filme lançado em outubro de 2009, com título em português de *Distrito 9 (2009)*²⁴⁹, no qual é

²⁴⁸ Dirigido por Richard Marquando.

²⁴⁹ Dirigido por Neil Blomkamp. Diretor de cinema de origem sul-africana, nascido em 1979, iniciou sua carreira fazendo animação e filmes curtos. Distrito 9 é sua extréias como diretor de longa metragem.
<http://pt.wikipedia.org/>

narrada a história de alienígenas que têm problemas em sua nave durante uma de suas viagens. Impossibilitados de voltar a seu planeta, eles param a nave sobre a cidade de Joanesburgo, na África do Sul, e são forçados a sair da nave e a viver no distrito 9, dessa cidade, como se fossem refugiados.

Nesse local, os extraterrestres passam a viver sem qualquer tipo de organização social, nem ação governamental de espécie alguma, sem condições de produzir seus alimentos, sem água ou moradia, sujeitos à miséria e à exploração de facções criminosas. Além disso, o encontro de terráqueos e extraterrestres repete imposições que vigoraram naquele país em relação à discriminação racial, que incluía a delimitação de áreas de circulação diferenciadas para negros e brancos, durante o regime de *apartheid*. E como ocorre em muitas situações de discriminação, os extraterrestres ganham a denominação pejorativa de “camarões” (tradução feita para a versão brasileira do filme, do termo *prawns*). Neste filme, “os outros” são os extraterrestres, que chegam a um território onde não são bem-vindos e são humilhados e maltratados. Tais migrantes extraterrestres não são, portanto, representados como os colonizadores dos filmes anteriormente citados, como desbravadores das terras “vazias” do mundo, nos séculos XV e XVI, mas como desvalidos e indesejados. Mais uma vez, as representações contidas neste filme invertem o sentido das migrações procedidas durante a expansão colonialista e nele registra-se o “desagrado” que a presença desses migrantes ocasiona, não importando o lugar de onde venham; o lugar que podem ocupar é o mesmo em que foram localizados, não os migrantes, mas os habitantes primeiros daquelas terras, que foram colonizadas pelos “invasores” europeus.

Aliás, a área do distrito 9 guarda muitas semelhanças com a Soweto do período de *apartheid*. Seja no distrito 9, ou seja em qualquer outro lugar, os extraterrestres do filme estão destinados a viver como refugiados, tal como acontece com populações da África, muitas delas banidas de seus lares pelas guerras, tal como acontece, na ficção, em filmes como *Filhos da Esperança* (2006).

Registro, ainda, que também em *Distrito 9* (2009), é evocada a questão das miscigenações, quando acidentalmente respinga sobre o rosto do personagem²⁵⁰ encarregado de promover o despejo dos extraterrestres um líquido que contém o DNA desses extraterrestres. Tal como sucedeu no filme *A Mosca*²⁵¹ (1986), seu corpo assume

²⁵⁰ O ator Sharito Copley.

²⁵¹ *A Mosca* (1986). Filme dirigido por David Cronenberg que narra a história de um cientista que trabalhava testando uma máquina de teletransporte. Em uma das suas tentativas uma mosca entra com ele na cabine. O resultado é a fusão dos dois a nível molecular, transformando o protagonista do filme em uma mosca gigante.

progressivamente o aspecto do corpo dos extraterrestres e ele se torna, então, um híbrido, passando, por causa disso, a ser disputado pelos cientistas da organização que ele mesmo representava, até então, e que explorava os extraterrestres em troca de comida. O propósito do estudo empreendido sobre ele seria descobrir como funcionam as armas desses extraterrestres que os humanos não tinham conseguido conhecer, apesar de os terem estudado minuciosamente. Seu corpo passa, assim, a ser motivo de disputas por pensarem os cientistas que, ao ter-se ele transformado em um extraterrestre, naturalmente adquiriria a habilidade de valer-se de tais armas.

O protagonista passa a viver, então, um dilema que o faz oscilar entre defender os extraterrestres em algumas situações e traí-los em outras. Ele age ora com a dignidade que os extraterrestres sempre demonstram no filme, ora com a crueldade com que os seres humanos são representados. No final da história, sem saída, e já totalmente transformado, ele acaba ficando ao lado dos que o acolheram, refugiando-se no distrito 9 até conseguir um meio de reverter a transformação sofrida. E é essa a forma como o personagem passa a entender o que é ser um refugiado e que o faz abandonar os seus antigos preconceitos.

Já no caso relatado no filme *Filhos da Esperança* (2006), o tratamento xenofóbico a estrangeiros (mesmo que esses sejam todos terráqueos) justifica-se por serem esses representados como ameaçadores para a ordem social vigente. Nesse filme, embora todos os humanos tenham sofrido a mesma mutação, que impede a sua reprodução, não há como oferecer condições de sobrevivência para todos os que ainda vivem, sendo isso que justifica a necessidade de caçar, expulsar e até matar os imigrantes. Como já assinali em outros momentos, o filme registra e dá destaque a algumas condições que imperam nas sociedades contemporâneas, nas quais, mesmo que haja para alguns uma superabundância de comida, de recursos financeiros e de conforto material de toda ordem, bem como condições de acesso a sistemas de saúde, incluindo-se ainda as possibilidades de acesso às tecnologias de prevenção a doenças, para muitos outros, faltam alimentos, água e isso os obriga a viver em condições extremamente precárias, sem acesso à educação e muito menos à saúde.

E é em relação a esses aspectos que se pode ler o filme como uma denúncia das ações xenofóbicas que têm proliferado intensamente tanto nos países europeus, quanto no continente americano, mas, também, das desigualdades sociais. Aliás, ao exagerar na abordagem catastrófica, o filme também denuncia as intervenções processadas nos genótipos humanos. Além disso, nele também se colocam em discussão ações de grupos ativistas; essas

não são simplesmente consagradas, até porque o filme dá destaque as disputas internas e os jogos de poder existentes em tais grupos.

Uma dessas disputas fica evidenciada no excerto da cena que transcrevo abaixo e da qual participam os personagens Luke²⁵², Kee²⁵³, Mirian²⁵⁴ e Faron²⁵⁵, que participam da conversa junto a outros integrantes do grupo Peixes:

Luke (referindo-se à reportagem de TV sobre a morte de Julian): - Isso foi há uma hora, Logo nos identificarão inclusive você, Theo.

Peixe 1: - Por que ele está aqui?

Peixe 2: - Não é um Peixe?

Peixe 3: - Não é um de nós.

Kee: - Eu o quero aqui.

Luke: A Kee quer que ele fique. Todos concordamos em levar a Kee ao Projeto Humano.

Mirian: - Certo.

Luke: - Agora temos que reavaliar.

Mirian: - Não. Continuaremos com o plano original. Sim.

Peixe 4: - A polícia está procurando por ela.

Mirian: - Faremos como a Julian queria.

Peixe 4: - Arriscamos a vida dela.

Peixe 5: - Ouçam! Aqui é o lugar dela. Esse bebê é a bandeira que unirá todos nós.

Mirian: - Juramos não usá-lo politicamente.

Kee: - Meu bebê não é bandeira.

Theo: - Torne isso público.

Peixe 6: - Com é?

Peixe 7: - O quê?

Peixe 8: - O quê?

Peixe 9: - O que disse?

Theo: - Devia tornar isso público.

Peixe 4: Viu na TV, ela logo se tornará pública.

Theo: - Não importa. Ela está grávida.

Peixe 4: - E o governo dirá: Erramos. Os Fugis também são humanos.

Theo: - O que quer que aconteça, sejam quais forem suas idéias políticas, é irrelevante. Não importa.

Peixe 10: - Ora, vamos.

Theo: - Ele precisa de um médico.

Peixe 11: - Você não entende.

Peixe 12: - Levarão o bebê e apresentarão uma inglesa rica como mãe. Ela nunca mais o verá.

²⁵² O ator Chiwetel Ejofor.

²⁵³ A atriz Claire-Hope Ashitey.

²⁵⁴ A atriz Pam Ferris.

²⁵⁵ O ator Clive Owen.

Kee: - Ninguém levará meu bebê.

Luke: - Não reconhecerão o primeiro parto após 18 anos sendo de uma Fugi.

Peixe 4: - Uma Fugi foragida. Explique o que fazem com os imigrantes.

Peixe 13: - Ele sabe. Viu as jaulas. Não é idiota.

Kee: - Não irei ao governo. Disse que me levaria ao Projeto Humano. Você me prometeu.

Luke: - Eu sei. E a levaremos. Mas não é seguro tentar chegarmos no litoral. Pode ficar aqui. É um lugar seguro para ter seu filho. Quando você e o bebê estiverem bem iremos para o Projeto Humano. Eu prometo, Kee.

Mirian: - Pode levar meses para fazermos novo contato com eles.

Luke: - é verdade. Temos que levar isso em consideração. Kee, a decisão é sua.

Kee (dirigindo-se a Theo): - O que acha?

Theo: - Que precisa de cuidados.

Peixe 14: - Brilhante!

Peixe 15: - Está sendo bem cuidada.

Peixe 16: - O que ele sabe?

Luke: - Kee, a escolha é sua.

Kee: - Terei meu bebê aqui depois me leva para o Projeto Humano.

Luke: - Obrigado, Kee. Obrigado.

Cena 8 - 37min 40s até 40min 05s

O que é possível apreender do diálogo é que os membros do grupo Peixes, apesar de suas divergências, concordam que não há como entregar a personagem Kee aos representantes do governo. Depreende-se, também, o uso político que a referida organização pretende fazer da criança que está para nascer. De qualquer forma, indica-se, nesse filme, que é essa organização, integrada por um grupo de ingleses, que tem alguma condição de encabeçar as lutas tanto pelo futuro dessa criança, quanto da sua mãe. Enfim, pode-se indicar que somente os personagens ingleses bem-intencionados são capazes de criar condições para se oporem a um governo autoritário e darem alguma esperança à criança que está para nascer e para o mundo. Aliás, há no filme, um tom de descrença a respeito das possibilidades da ciência encontrar a causa da infertilidade que acometera toda a população do mundo, bem como acerca da possibilidade de reversão da iminente extinção da espécie, o que leva, inclusive os personagens do filme a associarem o Projeto Humano a uma espécie de boato sem fundamento. Mas, em outra passagem, ao final do filme, a crença na ciência como a única forma de prover a continuidade da espécie parece ser retomada, pois a presença do bebê emociona tanto as pessoas sofridas, mantidas no campo de refugiados de Bexhill, quanto os

militares ingleses que perseguem os integrantes do grupo Peixes, apesar de isso não ser suficiente para parar a guerra.

O nascimento de uma criança não muda nada para um grande grupo de sujeitos, pois todos eles irão morrer, de qualquer forma, seja pela miséria em que vivem, seja pelos bombardeios. Então, a esperança de continuidade fica restrita a essa mãe e a sua filhinha.

6.6 IMAGENS DIGITAIS DO PASSADO E DO FUTURO

Examinando agora como os filmes *Minority Report – A Nova Lei* (2002) e *Click* (2006), já referidos em análises anteriores, se valem de imagens digitalizadas para representar mediações entre o presente, o passado e o futuro. Nesses dois filmes, os personagens acessam imagens digitalizadas do passado ou do futuro, como se as situações que não são do presente pudessem ser filmadas e enviadas do passado ou do futuro para o presente. Desse modo, seria possível assistir, ou até mesmo interagir, com o passado ou com o futuro, tal como se pode interagir com imagens digitalizadas²⁵⁶. Os filmes referidos se valem das mediações entre passado, presente e futuro, tal como acontece nos textos de ficção científica, que abordam o tema da viagem no tempo. Mas diferentemente desses, são as imagens digitais que funcionam como a justificativa para que aconteçam as viagens para o passado ou para o futuro.

No filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), o acesso ao futuro se faz a partir da mente de alguns sujeitos (os pré-cogs) como se esses dispusessem de filtros para captar as imagens que são digitalizadas, gravadas e depois organizadas por computadores que lhes dão sequência constituindo uma história. Não há, então, viagens no tempo, mas a preocupação com a previsão do futuro está presente neste filme, tal como sucedia nas obras literárias que abordaram pela primeira vez esse tema, no século XVIII, analisadas por Luiz Vadico²⁵⁷ (2001). Já no filme *Click* (2006), o personagem viaja no tempo, vendo e operando a sua própria vida como se essa fosse um filme digital arquivado em um *Digital Vídeo Disc*, mais conhecido pela abreviação DVD, valendo-se de um controle remoto.

²⁵⁶ As imagens digitais, como mostram diversos autores como André Parente (1996), Edmond Couchot (1996), Rogério Luz (1996), entre outros, podem resultar da digitalização de imagens analógicas, ou seja, da tradução em números de imagens projetadas sobre uma superfície sensível à luz refletida pelos objetos fotografados ou filmados. No entanto, elas também podem resultar da aplicação de um modelo matemático posto a “rodar” em um computador, como é o caso das imagens de síntese, por exemplo.

²⁵⁷ http://www2.anhembri.br/publique/media;mestrado_comunicacao/viagem_no-tempo.pdf

No filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), o qual abordo, primeiramente, é um aparato tecnocientífico que reúne seres mutantes e computadores no processo de captação e organização de imagens do futuro, dando-lhes uma dimensão de “realidade”, que confere credibilidade às imagens configuradas na mente dos videntes, também representados como sendo dotadas de poderes divinos. Sob o aspecto técnico, ressalto que as imagens do futuro, mostradas como captadas pelos seres mutantes, os Pré-Cogs, são transformadas em imagens digitais em um computador que, por sua vez, edita e grava essas mesmas imagens. Essas são, portanto, imagens armazenadas no ciberespaço.

Mas esse não é o primeiro filme a valer-se de imagens ciberespaciais para configurar a sua trama; os primeiros filmes que inseriram imagens ciberespaciais nas suas histórias foram *Tron – Uma Odisséia Eletrônica*²⁵⁸ (1982) e *Jogos de Guerra*, - também conhecido como *Wargames*²⁵⁹ (1983). Tais filmes usavam como referência os videogames para apresentarem o ciberespaço a um público cuja única experiência de interação com recursos computacionais e com imagens digitais também lhes fora fornecida pelos jogos eletrônicos. A referência aos games era, então, a única forma de fazer imagens digitais terem sentido para a maioria dos espectadores desta época. Dessa forma, como mostrou Joon Ho Kim (2005), o videogame funcionou como justificativa para tornar verossímeis as representações do ciberespaço e como uma forma de naturalizar o estranho, assemelhando-o a algo conhecido. O videogame funcionou, ao mesmo tempo, para auxiliar na representação do ciberespaço, permitindo a associação da realidade virtual ao mundo em que vivemos. Assim, o ciberespaço podia ser mostrado como tendo existência e não como pura fantasia, ou como uma possibilidade da ficção. Aliás, como indicou Kim (2005), foi a associação entre os games e as representações de ciberespaço que se configurou como a grande inovação do filme *Tron – Uma Odisséia Eletrônica* (1982), através do qual se tornou possível imaginar o ciberespaço como “uma realidade onde a simulação fosse tão plena e análoga à realidade presencial que não teríamos como distinguir sensorialmente uma da outra” (p 137).

Dessa forma, com o recurso dos games, os filmes têm explorado a noção de que há algo em comum entre realidade virtual e o mundo no qual vivemos. Mas, já na década de 1990, a referência literal aos videogames perdeu força, embora não por completo, tendo isso ocorrido, possivelmente, em função do crescimento do uso de computadores pessoais e da familiarização com as suas interfaces. Então, já não se fazia mais necessário recorrer ao videogame para que imagens virtuais fizessem sentido. Foi nesse período, como mostrou Kim

²⁵⁸ Dirigido por Steven Lisberger.

²⁵⁹ Dirigido por John Badham.

(2005), que as imagens da realidade virtual nos filmes começaram a ser aproximadas das imagens fotográficas, ou seja, que os quadriculados e as formas geométricas regulares passaram a dar lugar a imagens semelhantes às produzidas em máquinas fotográficas, que buscavam ser cada vez mais miméticas em relação ao mundo que conhecemos.

Um importante debate acerca das imagens fotográficas diz respeito à “impressão de realidade” obtida já com as primeiras máquinas no século XIX. Deve-se registrar que a crença no realismo fotográfico, instaurada no século XIX, posteriormente transferida para o cinema, adveio dos processos mecânicos de produção das mesmas, conforme mostrou Philippe Dubois (1998). Aliás, esses artefatos – a máquina fotográfica e a de filmagem – obtiveram uma credibilidade bem singular no que se refere às suas possibilidades de testemunhar e documentar, bem como de prestar contas ao mundo, com fidelidade, do que nele está posto. Assim, a fotografia configurou-se como a mais perfeita imitação da realidade permitida por um procedimento técnico, automático, objetivo e quase natural, sem qualquer interação com um artista. Entendeu-se, então, não haver na fotografia, qualquer ação humana, daí a sua possibilidade de espelhar tão bem o real, de permitir a obtenção de cópias miméticas e de configurar-se como um trabalho afastado de qualquer processo de criação de realidades interiores e do imaginário. Enfim, a fotografia passou a ser confrontada à pintura que, por sua vez, fortaleceu seu estatuto de obra de arte. A fotografia, portanto, seria o resultado da neutralidade de um aparelho, enquanto a pintura seria o produto subjetivo da sensibilidade de uma artista e, ainda, a fotografia teria sua objetividade garantida pela ausência da ação humana, apenas registrando, com a ajuda das leis da ótica e da química, com precisão e exatidão, o objeto fotografado. Isso, como explicou Dubois (*idem*), foi o que fundamentou o saber trivial sobre a fotografia e foi dessa forma que ela rapidamente foi destinada às tarefas de documentação.

No entanto, no final do século XIX e início do século XX, a noção de que fotografias e filmes espelhavam o real passou a ser refutada, ao admitir-se que elas não poderiam conter todos os significados que a imagem possa ter (Marcel Martin, 2007; Ismail Xavier, 2005; Martine Joly, 1996; Philippe Dubois, 1993), apesar de incluírem traços do real. O significado de uma fotografia, tal como o de um filme, passou então a ser visto como estando relacionado a uma série de escolhas que envolvem desde a abertura do diafragma, o enquadramento, a iluminação e o ângulo de tomada até o processo de revelação. De modo semelhante, a significação atribuída à cena de um filme está associada a elementos da linguagem cinematográfica como o ângulo de filmagem, o enquadramento, a iluminação etc. Além disso, mesmo que consideremos a precisão dos equipamentos envolvidos na fotografia e nas

filmagens, não é possível dizer que o resultado corresponda a uma reprodução mimética da realidade, pois há limites que estão relacionados, por exemplo, à captação da luz refletida pelos objetos e à obtenção de cores e das suas nuances. Como já referi, há uma conexão física entre uma fotografia ou um filme e seu referente, porém essa conexão não garante a significação que as imagens possam vir a assumir, como salientou Martin (2005).

Aliás, o cinema se tem valido de elementos de sua linguagem, tais como a escolha de planos, de movimentos de câmera, de ângulos de filmagem, da iluminação, das associações entre som e imagem, bem como dos cenários, figurinos e atores para, especialmente através da montagem, constituir-se como uma forma de expressão que tem uma especificidade (Martin, 2007; Xavier, 2005; Duarte, 2002). Assim, embora a decupagem clássica pretenda causar, no espectador, uma “impressão de realidade”, seu objetivo não é fazer uma simples reprodução mimética do mundo, mas buscar apagar os traços do trabalho de produção do filme.

Voltando às representações de imagens ciberespaciais, o filme que mais teria rompido com a forma predominante de representação do ciberespaço como um ambiente que se assemelha ao dos games eletrônicos é, conforme a análise de Kim (2005), *Matrix*²⁶⁰ (1999). Esse filme trabalha com a indistinção entre o ciberespaço e a realidade, apoiando-se no uso de imagens assemelhadas às fotográficas, tanto ao representar o mundo real, quando ao representar a inserção dos seus personagens em mundo criado pelos computadores (denominada Matrix na narrativa do filme). Tal procedimento torna mais difícil distinguir quando os personagens estão na Matrix, ou quando eles estão fora dela, assim como ajuda a inverter o estranhamento; ou seja, se antes o que não era naturalizado era o ciberespaço, agora o que precisa ser questionado é a forma como a realidade na qual vivemos é constituída. A única diferença entre um e outro ambiente citado no filme Matrix é a coloração que os cenários e figurinos apresentam: quando estão na Matrix, os personagens vestem roupas e circulam entre objetos mais esverdeados do que nos demais ambientes do filme. Mas, a referência aos videogames não desapareceu, como comentou Kim (ibid). No filme *Matrix* (1999), bem como nos outros dois filmes que integram essa trilogia, os personagens se valem de “cartuchos” de instalação de saberes através dos quais podem “aprender” lutas marciais e a pilotar helicópteros, por exemplo. Nele também figuram situações impossíveis no mundo real, que ganham veracidade a partir da sua associação a imagens ciberespaciais e aos videogames. Aliás, a mudança no modo de representar as imagens da realidade virtual operada neste filme diz respeito ao que Kim (ibid) chamou de a “estética do videogame”, uma característica

²⁶⁰ Dirigido pelos irmãos Andy e Larry Wachowski.

recorrente nos filmes que focalizam o ciberespaço, e que apresenta a realidade virtual como cada vez mais mimética em relação ao mundo em que vivemos, apesar de incorporar elementos dos jogos eletrônicos. Tais elementos dos jogos permitem que sejam rompidas, na realidade virtual, regras físicas bem conhecidas, tais como voar sem ter asas, parar a trajetória de uma bala de revólver no ar, bem como morrer e ressuscitar, saltar muito além da capacidade de um ser humano, entre outras tantas possibilidades. As representações de ciberespaço presentes nos filmes desde a década de 1980 vêm, portanto, progressivamente, aproximando-se das imagens fotográficas e cinematográficas. É em função disso, então, que as representações do ciberespaço têm ficado cada vez mais parecidas com as imagens fornecidas por máquinas fotográficas e filmadoras; ou seja, que essas representações assemelhem-se a imagens de síntese fornecidas pelos computadores que têm, como mostrou Joly (1996), passado das representações em três dimensões para o padrão do cinema, produzido com filmes de 35 mm.

Tais considerações sobre as imagens fotográficas e cinematográficas e sobre o progressivo e parcial abandono das imagens digitais baseadas nos videogames levaram-me a atender para a cena inicial do filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), identificada no DVD como cena 1 (1min até 1min 51s), na qual imagens da previsão de um assassinato²⁶¹ são mostradas. Na história narrada no filme, essas imagens e sons foram escaneados diretamente das mentes dos mutantes²⁶², tal como sucede nas montagens cinematográficas que se valem de sistemas informatizados, podendo essas ser vistas diretamente, ou gravados em uma *holosfera*²⁶³, para que os policiais, posteriormente, pudessem justificar a prisão do futuro suposto criminoso.

A cena mostrada no filme apresenta uma superposição de imagens, nas quais se distingue uma tesoura e um casal de amantes na cama, sugerindo o destino dos dois; alternam-se na cena da “visão” planos dos amantes com planos nos quais um dos personagens do filme – Howard Marks²⁶⁴ - está chegando em sua casa e se aproximando do quarto onde irá encontrar sua esposa na cama com outro homem. Cabe registrar que o modo de projeção dessas cenas dá ao espectador uma idéia da simultaneidade dessas ações, mesmo que a montagem não siga uma ordem cronológica de ações, até porque, desse modo, foi conferida

²⁶¹ Caso 1108: crime passional onde Howard Marks flagra sua esposa, Sarah, com um amante na cama de sua casa e os mata com uma tesoura.

²⁶² Que fornecem, também, os nomes das vítimas e dos assassinos, bem como o horário e a data em que esses iriam ocorrer.

²⁶³ *Holosfera* é o sistema informatizado, do filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), no qual as imagens dos assassinatos são armazenadas.

²⁶⁴ O ator Arye Gross.

dramaticidade e suspense ao acontecimento. Outro destaque a ser feito refere-se à focalização da tesoura penetrando na pele da mulher assassinada, a qual acaba saindo do outro lado de um papel que fora recortado anteriormente por seu filho. Aliás, as imagens mais sugerem do que mostram o corte efetuado na mulher.

Como já referi, o ciberespaço (no qual há imagens digitais registradas) é representado neste filme como perfeitamente integrado à vida das pessoas. As imagens e sons digitalizados têm tanta similaridade com as imagens e sons cinematográficas e tanta aceitação como registros do futuro predeterminado que são usadas como provas dos crimes que serão inevitavelmente cometidos.

O “efeito de realidade” das imagens apresentadas na *holosfera* convence os personagens/investigadores de que os crimes serão inevitavelmente cometidos por pessoas que sequer sabem que são suspeitas²⁶⁵ de qualquer ação criminosa. Então, o filme dá destaque a como imagens e sons ciberespaciais, apresentados como captados do futuro, são aceitos como provas únicas e irrefutáveis de um crime. Aliás, como os crimes não chegam a ocorrer, não há como reunir outras provas além destas. Refiro ainda que os policiais que analisam essas imagens e sons digitalizados operam de um modo que lembra os procedimentos exigidos por um “game” eletrônico, no qual, nesse caso, o “jogo” consistiria na descoberta de detalhes sobre o local do crime, bem como no levantamento de informações sobre o criminoso (como idade, cor da pele, endereço). É possível comparar ainda, tal como já sugeri ao iniciar essa análise, as previsões dos três personagens Pré-Cogs a uma viagem para o futuro, na qual eles produziram imagens dos assassinatos que têm a mesma aparência de imagens obtidas em câmeras filmadoras e que podem, de volta ao presente, ser digitalizados e editados por um computador, tal como se faz em vídeos de TV e filmes de cinema. Essa montagem seria produzida reunindo imagens obtidas pelos três mutantes e não por um só. Dessa forma, estou considerando que o efeito da previsão equivale ao que se obteria com viagens no tempo de imagens. As previsões não podem ser tomadas da mesma forma que se faria caso fosse

²⁶⁵ Talvez possamos, neste início de século XXI, considerar absurda a possibilidade da existência de um processo penal que corra sem que o próprio acusado seja informado e possa constituir sua defesa. Porém essa possibilidade não é uma novidade criada na ficção cinematográfica. No livro *Vigiar e Punir*, o filósofo Michel Foucault (2007a) refere que os inquéritos instaurados para averiguar os crimes cometidos na França, por exemplo, até meados do século XVIII, eram sigilosos e baseados em um sofisticado sistema de regras de classificação de provas. O processo criminal permanecia em sigilo tanto para público quanto para o acusado, não era permitido a ninguém conhecer, por exemplo, os depoimentos colhidos e as provas obtidas. O acusado só era contatado no final do processo para ser interrogado, confessar o crime e ser punido. Essa forma de proceder ao inquérito estava ligada ao exercício do poder soberano, era uma forma de estabelecimento da verdade que possuía a função política de fazer brilhar a força dessa forma de exercício do poder. As punições muitas vezes consistiam em castigos físicos aplicados em público, que podiam, dependendo da sentença, resultar na morte do condenado.

produzido um registro de relato verbal feito por cada um dos Pré-Cogs. Ou ainda, não corresponderia aos relatos que testemunhas fazem de crimes em processos judiciais, sendo bem mais parecidas com imagens geradas por câmeras filmadoras que registram imagens de crimes acontecidos nos locais onde estavam ativadas.

A mediação procedida entre o presente e o futuro, neste filme, combina, de certa forma, efeitos das primeiras histórias de ficção científica, nas quais os personagens “espiavam” o futuro enquanto dormiam, com os efeitos de transformarem-se os próprios Pré-Cogs em um tipo de máquinas do tempo, capazes de registrar imagens do futuro intactas.

Aliás o sono, nas primeiras histórias de viagem no tempo, era representado como o mediador da viagem no tempo, o possibilitador do “pulo” para o futuro, tal como explicou Vadico (2001). Registro, então, que esse tema ganhou algumas variações, todas elas decorrentes da idéia de hibernação animal, cujas variantes exploram a possibilidade de manterem-se vivas as pessoas para despertá-las no futuro, ou por meio de máquinas, ou pela criogenia.

É possível ver, então, que as primeiras histórias valiam-se de poucas possibilidades mais elaboradas na representação das viagens inter-temporais, sendo o sono praticamente a única mediação invocada como capaz de permitir uma passagem para o futuro. Como destacou Vadico (2001), os filmes têm atentado para a busca de conferir viabilidade às histórias narradas, que, no caso comentado, tratam de tornar verossímeis as viagens no tempo. No caso do sono, por exemplo, as possibilidades de previsão do futuro eram, no entanto, restritas, permitindo, apenas, a previsão de alguma catástrofe ou a tomada de providências relativas a essas. Mas, como indicou Vadico (2001), começavam-se a aceitar as possibilidades de trânsito no tempo e, ao mesmo tempo, a vislumbrar outras possibilidades que inicialmente incluíam a ida, mas, também, a volta no tempo.

Nesse sentido, a contribuição de Herbert George Wells se tornou muitíssimo relevante, por ter ele criado a máquina do tempo. Em seu livro publicado em 1895, e intitulado *The Time Machine*, Wells narra a história de um pesquisador que constrói uma máquina com capacidade de enviar as pessoas para outros tempos sem se deslocar no espaço. Assim, o personagem central da história viaja para o ano de 802701 sem sair de Londres e retorna com flores do futuro para provar que esteve, de fato, no futuro. A partir dessa história, tornaram-se freqüentes os relatos de viagens ao futuro pelo acionamento de máquinas, muitas delas semelhantes a automóveis, como explicou Vadico (2001), representação que auxiliava a tornar aceitável que a máquina do tempo permitisse deslocamentos para o futuro ou para o passado. No cinema, a história narrada no livro de Wells teve duas importantes adaptações

que receberam o mesmo nome do livro: a primeira foi produzida em 1960, tendo sido dirigida pelo diretor húngaro George Pal; e a segunda, em 2002, dirigida pelo diretor americano e neto de H. G. Wells, Simon Wells.

Mas o tema da máquina do tempo também aparece no filme *De Volta para o Futuro*²⁶⁶ (1985) e em suas continuações²⁶⁷, filmes nos quais a máquina do tempo é também um automóvel, neste caso um Delorean adaptado para tal função. Variações desse tema são observadas no recurso a veículos que podem viajar no tempo mesmo que não tenham sido projetados para este fim, como ocorre, por exemplo, no filme *O Planeta dos Macacos*²⁶⁸ (1968), onde uma nave espacial viaja acidentalmente no tempo e seus personagens desembarcam na Terra, em algum ponto do futuro. É possível pensar, tal como registraram Nelson Marques (2002) e Vadico (2001), que tais histórias sobre viagens no tempo foram inspiradas pela divulgação da Teoria da Relatividade Geral einsteiniana, especialmente quando essas passam a admitir a movimentação das naves espaciais a velocidades próximas à da luz.

É, portanto, o recurso da máquina que torna possível ir e vir no tempo, permitindo não apenas que os personagens viagem, mas também que retornem para contar suas aventuras e, na maioria das vezes, para impedir alguma catástrofe no futuro. Há histórias nas quais os viajantes do futuro precisam intervir no presente (no tempo no qual o filme se passa) para garantir algo importante para a própria história, como é o caso da viagem no tempo ocorrida no filme *O Exterminador do Futuro*²⁶⁹ (1984), no qual um homem viaja do futuro para o ano de 1984 para proteger a mãe de um homem a quem caberá, no futuro, defender os seres humanos de máquinas que passaram a ser conscientes e a ameaçar a espécie humana de extinção. Há outras histórias que colocam em questão o paradoxo temporal, sendo que essas tratam de viagens para o passado ou para o futuro, que também causam alterações no presente, podendo tornar a própria história impossível, como ocorre, por exemplo, quando o personagem de um filme tenta impedir o seu próprio nascimento ou o de um outro personagem, também, central para a narrativa, como exemplificou Marques (2002).

Retornando a discussão a respeito do filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), que apresenta uma forma de viagem no tempo, registro, mais uma vez, que os mutantes fornecem diretamente de suas mentes, imagens (cinematográficas) dos assassinatos previstos. Ou seja, que eles próprios “funcionam” como máquinas capazes de fazer imagens viajarem no tempo.

²⁶⁶ Dirigido por Robert Zemeckis.

²⁶⁷ As duas continuações foram dirigidas também por Robert Zemeckis em 1989 e 1990.

²⁶⁸ Dirigido por Franklin J. Schaffner.

²⁶⁹ Dirigido por James Cameron.

Então, diferentemente do que sucede nos filmes anteriormente comentados, não são eles que viajam no tempo, mas suas mentes podem captar imagens do futuro. Nesse caso, então, a dimensão de realidade fica configurada a partir da edição e da interpretação feita em um tempo presente pela associação a práticas de uso corrente nas sociedades tecnológicas contemporâneas.

O excerto a seguir mostra como se narra, no filme, este processo de análise das informações do futuro, obtidas pelo sistema Pré-Crime, procedida pelo personagem policial Anderton²⁷⁰, que visualiza as imagens do já referido caso 1108, projetando-as em telas transparentes acionadas com suas luvas que possuem sensores responsáveis por funções como repetir, superpor, reordenar, reduzir, ampliar, enfim, examinar minuciosamente as imagens e sons obtidos para proceder ao “julgamento” do futuro provável assassino.

Anderton: - O que veio?

Jad (policia): - Bola Vermelha²⁷¹, homicídio duplo. Um homem e uma mulher. Assassino: homem, branco, 40 anos. Agatha definiu a hora, 8:04h. Os gêmeos estão confusos. Localização incerta. Testemunhas remotas estão na linha. É o caso número 1108.

Anderton: - Bom dia, detetives. Caso número 1108, antevisto pelos Pré-Cogs gravado na holosfera pelo Pré-Crime. Testemunhas: Dra. Katherine James e Juiz Frank Pollard. Bom dia.

Testemunhas: - Bom dia.

Anderton: Testemunhas prevêm e confirmam o caso 1108?

Pollard: - Afirmativo. Vou confirmar.

James: - Apanhe-os.

Anderton: - Aguardando.

Mensagem do computador: - Hora do crime: 8:04h. Em 24 min e 13 segundos. É um caso de bola Vermelha.

Cena 1 – 2min 50s até 3min 41s

Como se pode ver o exame das imagens é procedido de forma muito rápida, culminado com a identificação do local onde a prisão deverá ser efetuada. Pode-se dizer que essas informações são comparáveis às obtidas em bancos de dados, nos quais estão registradas nossas carteiras de habilitação de motorista, dados relativos ao imposto de renda, bem como os cadastros policiais. No caso em análise, a previsão do crime configura-se como uma prova preventiva do mesmo – ou seja, o crime não ocorrerá, mas o provável agressor assim mesmo será punido, sendo possível ver, nessa situação, alusões críticas às práticas intervencionistas que vêm sendo postuladas para a prevenção de doenças e de outros riscos que poderiam

²⁷⁰ O ator Tom Cruise.

²⁷¹ No filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002) o código Bola Vermelha indica crime passional.

colocar em perigo a saúde dos indivíduos, como Luis Castiel e Carlos Diaz (2007) indicaram e como eu mesma referi em seção anterior. Tal suposição parece confirmar-se, inclusive, a partir do descrédito sobre a eficácia de tal prática, que é instaurado no filme.

Também no filme *Click* (2006), o personagem Michael²⁷² transita entre seu passado e o seu futuro com seu controle remoto universal com o qual pode não apenas ligar e desligar qualquer aparelho eletrônico de sua residência, mas também controlar as pessoas, os animais, bem como acessar e rever momentos do seu passado, ou “transportar-se” para o futuro. Este controle remoto universal pode, então, acionar o *menu* de sua vida, como se essa estivesse contida em um DVD, sendo a sua vida como um conjunto de dados digitalizados e armazenados.

No excerto que transcrevo a seguir, os personagens Michael e Morty²⁷³ conversam sobre como este controle remoto pode ser usado para fazer essas viagens no tempo.

Michael: - Está bem, Isso é algum reality show? Você é o apresentador? Morty? Cadê as câmeras? Você pôs todo mundo nessa. Sundance foi bem também. (Olhando para uma suposta câmera). Muito bem! Podem rir! Eu sou um iditora! Donna, vou pegar você! Avançar.

Morty: - Ninguém está rindo de você. Você queria um controle remoto para seu universo.

Michael: - É, mas o que controle a minha habilidade de dança?

(Os dois dançam de forma bem cômica).

Michael: - Ah, Morty também gosta.

Morty: - Michael, aperte o menu.

Michael: - Do controle?

Morty: - Não, do restaurante Red Lobster. Do controle, claro.

(Michael aperta o menu principal do controle remoto. Nesse momento todo o ambiente a sua volta se transforma em uma tela de TV onde o menu de um DVD aparece. É uma tela azul, com os itens que costumam aparecer nos menus de filmes.)

Michael: - (Muito espantado). Aquele xarope está fazendo um efeito novo. O que é isso?

Morty: - É o menu de sua vida.

Michael: - Minha vida tem um comentário?

Morty: Só tem coisa boa. Clique. Clique.

(Michael clica no comentário, depois mo making off. Assim ele assistem cenas do seu passado como se fosse transportado para aquele tempo e lugar.)

Cena 7 - 25min 20s até 26min 50s

²⁷² O ator Adam Sandler.

²⁷³ O ator Christofer Walken.

Durante esse diálogo, Michael aciona o *menu* de sua vida com o controle remoto e o ambiente em torno dos dois personagens se transforma em uma tela de fundo azul cheia de opções que podem ser acessadas. Nesse *menu*, Michael pode escolher qualquer “cena” já vivida para rever como se fosse transportado para dentro dela. Nas cenas do passado do personagem, a sua presença (virtual) em nada interfere nos acontecimentos, o que levaria a possíveis alterações na vida que o protagonista tem no presente. Essa é uma forma de Michael olhar sua vida de “dentro”, podendo observar tudo o que viveu como se fosse um filme ou, ainda, é como se ele estivesse editando cenas de sua própria vida, quando usa o controle remoto para passar de uma cena a outra, criando outros modos de assistir a si mesmo, no que poderia ser entendido como uma tela de TV. O interessante é que a vida de Michael ganha, inclusive, trilha sonora. Mas o que quero registrar é que essa parece ser mais uma forma através da qual o tema viagem no tempo é configurado em um filme contemporâneo: o personagem Michael, ao se associar a um artefato tecnológico, quase mágico, também esse representado a partir de uma popular forma de tecnologia que nos permite contato com o virtual de diferentes formas (TV, Internet, entre outras), ganha, “além” do poder de mover-se para qualquer tempo e lugar de sua vida, toda ela armazenada e registrada em um artefato assemelhado a um DVD, a possibilidade de viajar por qualquer tempo e espaço. Neste caso, então, pode-se pensar que a mediação operada pela máquina do tempo se mescla a uma forma de mediação assemelhada à que se opera na magia; ou seja, não é apenas a máquina que torna verossímil a viagem, mas sim a associação feita a uma força sobrenatural. Como já referi, ele viaja no passado para ser apenas um espectador de si mesmo sem ter a possibilidade de interferir em nada, mesmo tendo a possibilidade de retornar do passado para o presente a qualquer momento. Mas o personagem Michael viaja a um passado que transcorreu em tempos e lugares onde ele efetivamente esteve, evitando-se no filme o paradoxo temporal que ocorreria caso o personagem pudesse intervir em sua vida passada.

Mas o mesmo não ocorre em relação ao futuro, pois o personagem Michael, mais de uma vez, “pula” no tempo e viaja para momentos futuros de sua vida, os quais ele acredita serão melhores do que o presente, em função das conquistas profissionais que almeja. Nessa situação, no entanto, ele pode interferir no que está acontecendo, ocupando o seu próprio lugar, nesta espécie de filme de sua vida. A cada passagem para o futuro, o personagem passa a viver aquele novo tempo como se fosse o presente e, nesse momento, o uso que faz do já referido controle remoto se torna problemático e o leva a perder o controle de sua própria vida. No excerto transcrito a seguir, o personagem, Morty tenta alertá-lo para o perigo de fazer um desses “pulos” para o futuro, usando esse mágico controle remoto universal.

Morty: - Você já pensou nas consequências do que está querendo fazer?

Michael: - Sim. Acha que eu não devo fazer isso?

Morty: - A vida é sua. Você decide o que fazer com o controle.

Michael: - Eu sei, então, são só alguns meses. O que vou perder se avançar esse tempo? Trinta brigas e um corte de cabelo?

Morty: - Lembra do duende? O do anúncio de cereal?

Michael: - “São incrivelmente deliciosos”. Aquele?

Morty: - Ele vive atrás do pote de outro, no fim do arco-íris. Mas quando chega lá vê que é só cereal.

(Michael olha para Morty com expressão de quem está desinteressado em sua opinião, vira-se para ir embora).

Morty: - Michael.

Michael: - Sim?

Morty: - Não entendeu a metáfora?

Michael: - Não vou fazer nada.

(Mais tarde, insatisfeito com sua vida, Michael decide avançar usando o controle remoto).

Cena 16 - 54min 21s até 55min 16s

O excerto destaca a responsabilidade que é atribuída aos indivíduos relativamente às escolhas que necessitam fazer para as suas vidas e a ilusão que, muitas vezes, esses possuem de poderem encontrar no futuro um “pote de ouro no fim do arco-íris”. Mas a questão da responsabilidade de viajar no tempo para o passado ou para o futuro, evocada no filme *Click*, está associada ao perigo que isso pode oferecer. Neste filme, quando o personagem Michael usa seu controle remoto para “adiantar” sua vida no tempo, ele não se torna apenas um espectador do que seria a sua vida futura, passando a viver ativamente neste novo tempo. Dessa forma, o futuro chega mais cedo e se torna o presente e o que antes era configurado como presente para o personagem Michael se transforma em mais uma situação que ele poderá voltar a assistir com nostalgia. Precipitar-se para o futuro é, portanto, perigoso, especialmente porque essa ação poderá aproximá-lo da morte, fazendo com que ele chegue muito rapidamente ao final da vida que foi vivida, então, com muita pressa. Jacques Goimard (1975, apud Vadico, 2001) afirma que, nas obras literárias de ficção científica, é frequente que o ponto mais marcante dos textos esteja no encontro do personagem viajante no tempo com a morte. Porém, não se pode dizer o mesmo em relação aos filmes, especialmente no cinema hollywoodiano que necessita promover o final feliz, destaca Vadico (2001). No filme *Click* (2006), no entanto, os roteiristas usam o encontro com a morte como a forma de “dar uma lição” no estressado personagem Michael. Sua irresponsabilidade ao “apressar” a sua

vida o faz chegar rapidamente ao momento de morrer, quando já não há mais como voltar atrás e corrigir seus erros.

Mas como mostrar o encontro com a morte e, ao mesmo tempo, chegar a um final feliz? Parece-me que o recurso usado para solucionar esse problema foi mais uma das soluções oriundas da literatura de ficção científica. De acordo com a análise de Vadico (2001), é recorrente na literatura de ficção científica informar os leitores de que a viagem no tempo não passou de um sonho como forma de evitar os problemas do paradoxo temporal. No filme *Click* (2006), essa estratégia narrativa foi o recurso usado para trazer Michael de volta do momento de sua morte. Dessa forma, tornou-se possível incluir como uma lição de moral do filme a máxima prescritiva: não apresse sua vida sacrificando quem você ama e viva cada momento! Ao mesmo tempo em que o final feliz indica que o personagem Michael corrigirá os seus erros para evitar que seu futuro seja igual aquele que experimentou em seu sonho/viagem.

Nos dois filmes que destaquei nesta seção, *Minority Report – A Nova Lei* (2002) e *Click* (2006), a ansiedade em relação ao futuro parece ser o que há de mais perigoso. De formas diferentes, os filmes mostram que tanto antever o futuro, considerando que ele já está pré-determinado, quanto “pular” momentos ruins da vida para buscar viver somente os momentos felizes, são ações que produzem infelicidade e injustiça, sendo esse mais um recado/ensinamento que filmes como esses estariam oferecendo aos seus/suas espectadores/as.

6.7 A AMPLIAÇÃO DOS REGISTROS, DOS BANCOS DE DADOS, DOS LINKS: AS CONFIGURAÇÕES DAS SOCIEDADES DE CONTROLE

Os filmes *Eu, robô* (2004), *Minority Report – A Nova Lei* (2002), *A. I. Inteligência Artificial* (2001) e *O Quinto Elemento* (1997) dão destaque a um tipo de lógica que se aproxima das praticadas nas chamadas sociedades de controle, caracterizadas por Gilles Deleuze (2007) por produzir um indivíduo cada vez mais controlado pelos registros eletrônicos gerados pelo uso de cartões bancários e de crédito, pelos acessos à Internet, pelas viagens que realiza, entre outros exemplos de formas de alimentar bancos de dados que permitem identificar e localizar esse indivíduo a qualquer tempo e lugar.

Nesses filmes são projetadas e exacerbadas algumas tendências marcantes dessas sociedades para um futuro imaginado, ao mesmo tempo em que os perigos gerados a partir do escapamento de alguns processos da densa rede de dados que se instaura nos controles e monitoramentos já em processo e que, cada vez mais ampla e intensamente, passam a reger toda a vida das pessoas.

Como já abordei no primeiro capítulo da Tese, a análise das sociedades ocidentais empreendida por Deleuze (2007) evidencia que a ênfase nas disciplinas, que se iniciou como uma tendência ou uma prática, no século XVIII, e cujo apogeu ocorreu na primeira metade do século XX, passou a dar espaço a uma outra ênfase, a do controle. Como explica Deleuze (2007), enquanto os meios de confinamento das sociedades disciplinares funcionam exercendo vigilância sobre cada indivíduo posicionando-o em relação ao grupo no qual esse se encontra inserido, o controle permite que se obtenha, a cada instante, a posição de um indivíduo num espaço aberto. Assim, por exemplo, nas ações de controle, ao invés de situar-se o indivíduo na máquina em uma fábrica, em uma classe na escola, ou na cela em uma prisão, esse passa a ser localizado pelo uso que faz de senhas de acesso a lugares ou a registros gerados pelo uso de artefatos tais como os seus cartões de crédito que já referi²⁷⁴. O controle permite, dessa forma, que qualquer um seja localizado e tenha suas ações permitidas ou não a partir dos dados gerados e armazenados com o uso de dispositivos eletrônicos.

Em diversas situações, os filmes em análise registram a existência, nas sociedades onde as tramas se desenrolam, de condições criadas para a obtenção de informações em bancos de dados gerenciados por um computador. No filme *Eu, robô* (2004), por exemplo, a forma de inteligência artificial VIKI²⁷⁵, o computador responsável pela vigilância do prédio da empresa produtora de robôs USR, coleta e armazena imagens e sons de tudo o que ocorre, usando fitas azuis de sensores instaladas nas paredes de todos os ambientes. Esses dados são gerenciados com o objetivo de garantir a segurança daquele local.

Entre as cenas em que tal situação esta destacada, transcrevo uma, da qual participam o detetive Spooner²⁷⁶, a psicóloga de robôs Calvin²⁷⁷ e a inteligência artificial VIKI.

²⁷⁴ Outro importante exemplo disso são as “coleiras eletrônicas” colocadas em apenados que cumprem regimes semi-abertos.

²⁷⁵ Cuja voz é da atriz Fiona Hogan.

²⁷⁶ O ator Will Smith.

²⁷⁷ A atriz Bridget Moynahan.

Spooner: - Tem vigilância 24h?

Calvin: - Política da empresa.

Spooner: - Onde estão os transmissores?

Calvin: - Fitas com sensores. Em todo o lugar, a não ser nas áreas de serviço. São ligadas com nossa central positrônica.

Spooner: - Uau. Esqueça o termostato. Esse prédio tem um cérebro.

Calvin: - Ela foi a primeira criação de Lanning.

Spooner: - Ela? É uma mulher? Preciso sair mais vezes.

Calvin: - Inteleigência Cinética e Interativa Virtual.

Spooner: - VIKI.

VIKI: - Bom dia.

Calvin: - VIKI criou os sistemas de proteção de Chicago.

VIKI: - Diminuí as mortes em 9 % nesse ano.

Cena 8 - 16 min 28s até 16min 04s

O excerto mostra que VIKI é responsável pela vigilância da empresa mas, também, da cidade de Chicago, exercendo um tipo de vigilância e armazenamento de dados que é capaz de diminuir a criminalidade. É interessante ressaltar, nesta aproximação que estou fazendo entre os procedimentos consagrados nesta ficção e as práticas de controle caracterizadas por Deleuze (2007), que o controle realizado pelo sistema VIKI, mediante o registro constante de dados, aciona mais do que mecanismos disciplinares. Se VIKI apenas filmasse e armazenasse imagens, que seriam vistas por um restrito grupo de pessoas, o sistema vigiaria muito pouco, por mais que as fitas azuis com sensores gravassem tudo o que estava ocorrendo nas situações sob seu controle. Se assim fosse, teríamos, no máximo, uma intensificação do panoptismo, tal como sucede nos sistemas de vigilância de aeroportos, bancos, grandes magazines, por exemplo, onde algumas pessoas vêem as imagens e apenas aleatoriamente identificam alguma ação a ser coibida, dada a grande quantidade de imagens a serem gerenciadas, como explicou Machado (1996), ao referir-se a nossa sociedade como uma sociedade da vigilância possibilitada pelos sistemas eletrônicos, que se multiplicam por toda a parte. No panoptismo, quem está sendo vigiado sabe disso e acaba por exercer sobre si mesmo a vigilância, mesmo sem a certeza de que exista de fato a vigilância todo o tempo. No entanto, no caso da empresa produtora de robôs do filme *Eu, robô (2004)*, a *USR*, não ocorre apenas de algumas pessoas poderem ter acesso a uma grande quantidade de imagens, mas de uma forma de inteligência artificial poder fazer mais do que registrar e armazenar imagens por ter recursos suficientes para interpretar as imagens capturadas, cruzar dados obtidos com dados coletados em outras

situações, tais como chamadas telefônicas, bem como com informações obtidas com os personagens robôs NS-4 e NS-5, além dos demais robôs como o que demoliu a casa do cientista Alfred Lanning²⁷⁸.

Dessa forma, o sistema VIKI pode perfeitamente interpretar dados e encontrar padrões de informação, o que seria inviável mesmo que várias pessoas se dedicassem a tal tarefa. Em algumas cenas do filme *Eu, robô (2004)*, isso está apontado, tal como quando VIKI mostra que compreendeu que a humanidade está em vias de destruir a si própria, depois de o sistema ter encontrado padrões de informação que indicam a poluição do planeta, os crimes e as guerras. Para fazer tal prognóstico, VIKI não necessita ter sentimentos, tal como o robô Sonny, também personagem do filme *Eu, robô (2004)*, mas que esse sistema tenha a capacidade de processar com rapidez uma grande quantidade de informações obtidas em vários bancos de dados diferentes. Em outra situação do filme *Eu, robô (2004)*, na fábrica da USSR, os robôs são produzidos e todo o trabalho é automatizado, as fitas azuis não aparecem, o que indica que não ser VIKI o sistema que faz a vigilância. Há, então, em operação, um outro sistema, que gerencia a fábrica e armazena informações sobre tudo o que ocorre na linha de montagem. É interessante indicar, assim, a existência de vários sistemas paralelos e complementares de controle na sociedade tecnológica representada neste filme, quando o robô Sonny mesmo não sendo impedido de entrar na fábrica da USSR, tem sua presença registrada. Isso não significa a inexistência de controle, mas sim que a ação de vigilância na fábrica é menos intensa do que a do prédio principal da empresa.

Transcrevo abaixo uma das cenas do filme *Eu, robô (2004)*, em que tal situação está registrada em um diálogo entre os personagens Spooner e Calvin.

Spooner: - Cadê todo mundo?

Calvin: - Essa instalação foi criada para ser operada mecanicamente. Sem presença humana significativa da criação à produção.

Spooner; - Robôs construindo robôs.

Computador da fábrica: - Código de autorização.

Spooner: - Isso é burrice.

Calvin: - Vou pegar as especificações dos produtos. Nós produzimos diariamente 1000 NS-5s. Aqui mostra 1001.

Cena 10 – 23 min até 23 min 24s

²⁷⁸ O ator James Cromwell.

Não fica claro, no entanto, ao longo do filme, porque não há fitas de sensores instalados nas áreas de serviço do prédio da USR. Essas áreas de serviço parecem ser aquelas destinadas a trabalhos de limpeza e manutenção e não o local onde são produzidos os robôs. Assim, embora o filme nos apresente uma sociedade na qual se procede a uma intensa vigilância, nela há situações que parecem menos merecedoras de vigilância do que outras.

Cabe destacar, também, que controle não significa, necessariamente, uma vigilância contínua, como a que era exigida na lógica disciplinar, mas uma ação de registros e armazenamento de dados que podem ser usados, a qualquer momento, para fiscalizar, conferir, comparar outros registros e dados possibilitando ações de contenção e restrição, como esclareceu Alfredo José da Veiga-Neto²⁷⁹ (2008). Voltando à situação das sociedades contemporâneas em que vivemos, recorro novamente a Veiga-Neto (ibid) para indicar que não se trata de pensar que as ações disciplinares estejam desaparecendo, mas sim de indicar que nessas sociedades a lógica disciplinar está sendo recoberta pelas ações de controle. Como o mesmo autor (ibid), e também Arlindo Machado (1996), indicaram, a partir dos estudos de Michel Foucault, na lógica disciplinar, por sua vez, a máquina capaz de realizar a vigilância por ela exigida é o Panóptico, mas na ênfase do controle, o que mais importa é a existência de mecanismos de coleta e registros de informações sobre as ações dos indivíduos, que possam ser acessados a qualquer momento. Além disso, cabe indicar que o recurso a registros de informações não se constitui em novidade nas sociedades de controle. Como mostrou Michel Foucault (2007), as estratégias disciplinares já propiciavam a elaboração de sofisticados registros de informações, sendo isso, aliás, fundamental para a produção de saberes a partir do exercício dessa forma de poder. Portanto, não é o uso de técnicas de registro que é novo nas sociedades contemporâneas, mas o modo como esses registros são obtidos e as implicações que esses têm na vida dos sujeitos.

O cruzamento de informações de bancos de dados é, conforme apontou Laymert Garcia dos Santos (2003), ao discutir a lógica de vigilância explorada pelo escritor de ficção científica Willian Gibson, em seu livro intitulado *Idoru* e ao relacionar essa forma de vigilância ao modo como ficamos expostos a um tipo de invasão de privacidade que tem sido apropriada pelo *marketing* para traçar suas estratégias, uma forma de vigilância que é ainda mais sutil do que a vigilância que utiliza câmeras filmadoras.

No filme *O Quinto Elemento* (1997), duas situações destacam como o disciplinamento é acentuado e remodelado nas sociedades de controle. Na primeira delas, o personagem taxista

²⁷⁹ <http://www.sisifo.fpce.il.pt/pdfs/sisifo7confpt.pdf>

militar Korben Dallas²⁸⁰ acorda com o toque de seu relógio despertador e imediatamente todas as luzes do seu apartamento são acionadas, uma cafeteira é acionada e a máquina que controla o número de cigarros que ele fuma por dia lhe fornece apenas os quatro que ele poderá fumar. Assim, mais do que subjetivar as pessoas para que cuidem de sua saúde, eliminando, por exemplo, o hábito de fumar, a máquina impede que o taxista exceda o planejado evitando que ele consuma qualquer cigarro além dos que lhe são fornecidos. É interessante destacar, ainda, que os cigarros que Korben fuma não são idênticos aos que conhecemos, eles possuem o filtro amarelo bem maior do que a parte branca onde o fumo está contido. O mesmo tipo de cigarros aparece, também, em uma cena na qual o personagem Zorg²⁸¹ aparece fumando. Talvez esse represente um esforço daquela sociedade esboçada no filme para evitar ao máximo o consumo de tabaco pelas pessoas, mas também é possível que se esteja propagandeando no filme um novo tipo de cigarros, configurados como menos nocivos aos fumantes.

A segunda situação do filme *O Quinto Elemento (1997)* que destaco é criada para que o personagem Korben acione o seu táxi voador. O táxi simplesmente não funciona sem que o motorista insira sua habilitação para a leitura do computador do veículo, como mostra o excerto a seguir.

Computador: - Introduza sua habilitação.

Korben; - Sim, um momento!

Computador: - Bem-vindo a bordo, Sr. Dallas! Combustível em ordem.

Korben: - Dormiu bem? Eu também. Tive um pesadelo horrível.

(enquanto Korben vai acionando os ajustes do veículo o computador vai narrando tudo o que ele faz e verifica informações sobre o motorista).

Computador: - Propulsão 2 x 4. Restam cinco ponto em sua habilitação.

Korben: - obrigado por me lembrar.

Computador: - Tenha um bom dia.

Korben: - Por que não?

Cena 5 – 20 min 24s até 20 min 55s

O controle é exercido, assim, ao mesmo tempo, permitindo ou não ações e reforçando os dispositivos disciplinares. A forma como a habilitação do motorista é consultada, no excerto, não apenas permite impedir que o veículo funcione, se este for o caso, como pode registrar a perda de pontos em caso de infrações que venham a ser cometidas. Neste caso, as infrações de trânsito não precisam ser flagradas por uma agente para que depois sejam registradas, punidas

²⁸⁰ O ator Bruce Willis.

²⁸¹ O ator Gary Oldman.

por multas e resultem na retirada pontos da carteira de motorista. É fácil supor que o próprio sistema informatizado do veículo, além de informar o condutor em voz alta sobre a perda de pontos, alimente os bancos de dados de infrações cometidas junto ao órgão responsável.

Assim, os bancos de dados das sociedades de controle são constantemente alimentados e, além de permitirem rastrear um indivíduo, localizando-o, podem gerar padrões de informação com os dados disponíveis, como mostraram Rogério Costa (2004) e Laymert Garcia dos Santos (2003). Isso significa que, a partir de dados coletados, é possível compreender, pelo cruzamento de informações de suas diferentes formas de registro, que tipo de informações os indivíduos estão acessando na Internet, para onde viajam, e com que frequência, o que estão consumindo, e em que quantidade, além de permitir saber se esses indivíduos podem ou não dirigir um veículo e se o veículo de sua propriedade possui multas. De posse desses padrões, é possível estabelecer um perfil que relaciona esse indivíduo a muitos outros que possuem padrões semelhantes de comportamento. Assim, a partir do modo como os dispositivos de controle capturam e processam informações resultantes das várias ações dos indivíduos, conforme a análise de Costa (2004), empresas de *marketing* direcionam informes publicitários de produtos e serviços associados aos hábitos das pessoas e o governo norte-americano vem tentando rastrear terroristas potenciais e criminosos envolvidos em diferentes tipos de crimes contra o Estado.

Voltando à ficção, registro que no filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), vários dispositivos lêem a íris das pessoas com o objetivo, em alguns casos, de endereçar a propaganda de um produto a qualquer pessoa que passe pelo cartaz que o anuncia; outras vezes, no entanto, o objetivo é registrar a entrada e a saída de pessoas em determinados locais, como por exemplo, no metrô da cidade e nos centros comerciais, sendo os anúncios publicitários se encarregam de fazer isso.

Transcrevo, a seguir, uma das cenas do filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), na qual ocorrem situações dessa ordem.

Cartaz 1: - Uma estrada alternativa no deserto. Lexus. Sua estrada, John Anderton, é a de menor movimento.

Cartaz 2: - Certifique-se...

Cartaz 3: - Diamantes...

Cartaz 4: - Boa noite, John Anderton.

Cartaz 5: - John Anderton! Você não adoraria tomar uma Guinness agora?

Cartaz 6: - John Anderton...

Cartaz 7: - Fuja de tudo. Vá embora, John Anderton. Esqueça seus problemas.

Cena 8 – 46 min 09s até 46 min 43s

O que está registrado nesta cena é como John Anderton²⁸², ao passar por um centro comercial, é “bombardeado” com ofertas de produtos e serviços. Embora algumas frases sejam interrompidas, porque o personagem passa bem depressa entre os cartazes, isso não impede que ele seja identificado. Além disso, em locais onde não há dispositivos de leitura da íris, com frequência, a polícia faz inspeções com máquinas chamadas de “aranhas”, que interrompem qualquer atividade das pessoas, mesmo quando essas se encontram em suas residências, para identificar quem estava presente naquele momento no local inspecionado. Aliás, é a impossibilidade de ficar oculto que faz o personagem Anderton submeter-se à cirurgia de troca dos seus olhos. No filme *Minority Report – A Nova Lei* (2002), então, uma possibilidade de escapar desse sistema que permite a localização de qualquer um a cada instante, é a troca de identidade, não com documentos falsos, ou pelo uso de um nome que não é seu, mas com a troca de uma parte do corpo, na qual a identidade passa a ser representada e a estar inscrita.

Se há coleta de dados, é possível proceder-se ao cruzamento de informações. E foi através do cruzamento de informações arquivadas em um banco de dados, que a equipe de cientistas da empresa Cybertronics, chefiada pelo Prof. Hobby²⁸³, localizou o robzinho David²⁸⁴ após este ter sido abandonado por sua mãe adotiva Mônica no filme *A.I. Inteligência Artificial* (2001). No caso deste filme, o banco de dados é denominado Dr. Know²⁸⁵, como indico na cena transcrita a seguir, da qual participam o robzinho David, o robô Joe e o banco de dados denominado Dr. Know.

David: - Joe? Tente “conto de fadas”.

Joe: - Nova categoria. “Contos” de fada.

David: - Não! Conto de fadas.

Joe: - Não. Conto de fadas.

David: - o que é a fada azul?

Dr. Know: - “Pinóquio”, de Carlo Collodi: A esse sinal, houve um barulho como um bater de asas e um grande falcão voou para o peitoril. Quais são as suas ordens, bela fada?

David: - É ela.

Dr. Know: - Saiba que a criança de cabelo azul não era ninguém menos que a bondosa fada que havia morado naquela floresta havia mais de mil anos.

Joe (segurando David que pensa que a imagem holográfica da Fada Azul é de verdade): - David! David!

²⁸² O ator Tom Cruise.

²⁸³ O ator Willian Hurt.

²⁸⁴ O jovem ator Haley Joel Osment.

²⁸⁵ A voz programada é do ator Robin Williams.

David: - *É ela!*

Joe: - *Era um exemplo dela. Mas acho que estamos perto.*

David: - *Mas, se o conto de fadas é real, não seria um fato? Um simples fato?*

Joe: - *Não fale. Nova categoria, por favor. Combine fato com conto de fadas. Agora pergunte de novo.*

David: - *Como pode a fada azul transformar um robô num menino de verdade?*

Dr. Know: - *Venha, ó criança humana. Para os oceanos e as selvas. Com uma fada, de mãos dadas. Pois o mundo é mais cheio de lamentos do que você pode entender. Sua busca será perigosa. Mas a recompensa não tem preço. Em seu livro “Como um robô pode se tornar humano?”, o professor Allen Hobby descreve o poder que pode transformar Meca em Orga.*

David: - *Pode me dizer como encontrá-la?*

Dr. Know: - *A descoberta é possível. A nossa fada azul existe num único lugar. No fim do mundo, onde os leões choram. Esse é o lugar onde os sonhos nascem.*

Joe: - *Muitos Meças já foram ao fim do mundo ... e nunca mais voltaram. Por isso chamam o fim do mundo de “Man-hattan”.*

David: - *E por isso temos de ir lá.*

Cena 20 – 1h 28min 02 s até 1h 30min 56s

Este excerto mostra como um sistema informatizado de dados, o Dr. Know, é usado para cruzar as questões feitas por um usuário, identificando o tipo de informação que ele buscava. No caso do já referido robzinho David, somente um robô que buscava ser amado poderia perguntar por uma forma de tornar-se um ser humano de carne e osso e, além disso, demonstrar que leu a história de Pinóquio como o relato de um caso verídico no qual um boneco de madeira fora transformado em um menino de verdade.

Retomando, então, às discussões conduzidas por Deleuze sobre as sociedades de controle, registro que não cabe “perguntar qual é o regime mais duro, ou o mais tolerável, pois é em cada um deles que se enfrentam as liberações e as sujeições”, tal como o autor (Deleuze, 2007, p. 220) destacou! O modo de operar do controle não se dá sem escapes e resistências. Nos sistemas de dados, a possibilidade de escape está em interferir no fluxo de informações, ou em desorganizar as informações ou, ainda, em criar formas de impedir a alimentação dos bancos de dados. É algo desse tipo que acontece no filme *Eu, Robô* (2004), quando o robô Sonny, diferente dos demais robôs, não pôde ter seu cérebro lido pelos sistemas informatizados. Isso fica evidenciado, no filme, quando a personagem psicóloga Calvin examina Sonny e não consegue fazer nele o tipo de exame que costumeiramente procedia nos demais robôs. Por isso, o corpo de Sonny é examinado em detalhes, sendo constatado que ele possui um sistema que lhe permite fazer escolhas tais como seguir ou não as três leis da robótica instaladas em todos os robôs desse filme para garantir que tenham um convívio

seguro com os seres humanos. Tal constatação leva a pensar que ele não alimenta o banco de dados de VIKI da mesma forma que os demais robôs NS-5 que, por sua vez, possuem o *link* com a empresa USR, usado para atualizações diárias. Por isso, Sonny pode escapar do controle da inteligência artificial VIKI e se tornar a chave da investigação feita acerca da morte do cientista Alfred Lanning, como se pode ver na transcrição abaixo, em que Calvin examina Sonny.

Calvin: - Você não tem conexão com a USR e sua liga é muito mais densa que a normal.

Sonny: - Eu sou único.

Calvin: - Deixe-me dar uma olhada. Lá vamos nós. Em nome de Deus o que é ...?

Cena 21 - 1h 02s até 1h 01 min 03s

No filme *A. I. Inteligência Artificial (2001)*, há, também, um exemplo de formas de escapar dos mecanismos de controle que fazem localizações vigiando cada uma das suas ações. Nesse caso o robô amante Joe²⁸⁶, após ter caído em uma cilada preparada por um homem para que fosse acusado de ter causado a morte de uma mulher, retira de seu corpo robótico um dispositivo que serve tanto para localizá-lo, quanto para autorizá-lo a circular livremente entre os seres humanos. Mas isso faz dele um clandestino que necessita esconder-se para não ser capturado e destruído.

As sociedades, nos filmes aqui narrados apresentam diferentes situações em que bancos de dados são abastecidos por informações acerca da vida dos personagens. Essas situações não apenas dizem respeito ao uso de câmeras de vigilância em diferentes locais, mas também a condições criadas para o registro e armazenamento de dados tais como pontos nas carteiras de habilitação dos motoristas, acesso às redes de dados e circulação de pessoas em locais públicos. Esses filmes nos incitam a pensar que o processamento e o cruzamento de informações podem servir de base para que se estabeleçam formas de controle sobre as pessoas de forma ainda mais sutil e menos visível do que os sistemas de vigilância que se valem de câmaras filmadoras ou de formas de arquiteturas que a facilitem, de que atualmente dispomos.

Tais dados, cruzados entre si e analisados, permitem encontrar padrões de informação que não seriam obtidos pela análise de casos particulares; eles capturam fenômenos que dizem respeito a um coletivo. Através de tais comparações, esse indivíduo pode, então, ser, com razoável aproximação, associado a grupos de pessoas com hábitos semelhantes aos seus. E

²⁸⁶ O ator Jude Law.

isso tem sido muito útil ao *marketing*, que visa individualizar as ofertas de produtos e de serviços que podem interessar as pessoas. Nos filmes examinados, como foi possível observar, a maior parte dos dispositivos de controle está orientada para áreas das cidades onde há grande circulação de pessoas e onde há maiores chances de consumo de produtos e serviços. As áreas mais pobres parecem ser menos vigiadas. Aliás, os filmes *Eu, robô* (2002), *Minority Report – A Nova Lei* (2002) e *O Quinto Elemento* (1997) destacam, de forma intensa, sociedades que investem na onipresença da publicidade, constantemente veiculada em telões dispostos em locais estratégicos nas ruas das cidades representadas nos filmes. Então, nos filmes que referi nesta seção, e também no filme *Filhos da Esperança* (2006), essa forma intensa de veiculação de peças publicitárias, até representadas como aparelhos de controle, registra essa importante característica das sociedades pós-modernas de forma semelhante com o que foi feito no conhecido filme *Blade Runner* (1982)²⁸⁷. Como destacou Yvonne Tasker (1998), esse é um filme que pode ser considerado um rico exemplo de imagens e temas da pós-modernidade. Os moradores das cidades representadas em *Blade Runner* (1982), bem como os das cidades representadas nos filmes que destaquei nesta seção, não apenas estão expostos à publicidade e às imagens midiáticas quando ligam a TV ou lêem jornais e revistas, mas, também, e de forma bem mais intensa e involuntária, quando tomam um ônibus ou quando caminham pelas ruas.

²⁸⁷ Dirigido por Ridley Scott

7. PARA OLHAR O PRESENTE A PARTIR DE UM PONTO NO FUTURO: AS APRENDIZAGENS QUE OS FICÇÃO CIENTÍFICA PROPORCIONAM

Para finalizar esta Tese, destaco que os filmes analisados - *O Quinto Elemento* (1997), *A. I. Inteligência Artificial* (2001), *Minority Report – A Nova Lei* (2002), *Eu, robô* (2004), *Click* (2006) e *Filhos da Esperança* (2006) - parecem sempre oscilar entre a consagração das tecnologias e dos mecanismos de controle que essas instauram, bem como a sua execração, especialmente quando vigiam “demais”, ou perigosamente, a tudo e a todos. De certo modo, os espectadores têm sido levados a identificarem-se com uma posição de cautela em relação aos perigos oferecidos pela tecnologia. Entretanto, eles têm sido igualmente convocados a refletirem sobre ela, na medida em que os filmes focalizam situações limite ou calamitosas. Assim, os filmes colocam em destaque diferentes formas de “excessos” tecnológicos – entre estes o borramento de fronteiras entre homens, máquinas, divindades –, mostrando como essas fronteiras não são suficientes para fornecer a todos uma vida digna.

Os robôs Sonny e David, respectivamente, personagens dos filmes *Eu, Robô* e *A.I. Inteligência Artificial*, foram dotados de *softwares* cujo resultado é a expressão de sentimentos e emoções, mesmo que não possuam quaisquer componentes orgânicos em seus corpos. Sonny e David desestabilizam a aceitação geral sobre as formas de convívio de robôs com seus proprietários humanos nas sociedades representadas nesses filmes. O formato dos corpos desses dois robôs (os mais sofisticados e novos modelos desenvolvidos) parece decorrer da escolha de um *design* que lhes permite a execução das funções para as quais foram criados para servir aos humanos, além de lhes permitir uma melhor forma de interação com os personagens que deles fazem uso. Em ambos os filmes os olhos dos robôs merecem um especial destaque. No filme *Eu, Robô*, esse se constitui n detalhe que diferencia o personagem Sonny dos demais robôs, inclusive sendo ele o único e ter a mesma cor de olhos do cientista que o criou. Aliás, no filme *A. I. Inteligência Artificial* os olhos são um dos recursos usados para tornar mais convincente o trabalho dos atores no papel de robôs. No caso do robozinho David, seu corpo infantil é também motivo de tensão, já que todos os demais robôs do filme, criados para exercer funções de labuta, possuem corpos adultos. Destaca-se que as situações desencadeadoras dos dramas nos filmes analisados decorrem do desencaixe

dos protagonistas robôs nas categorias estabelecidas nas sociedades representadas. Por isso, esses robôs diferenciados que protagonizam estes filmes são perseguidos, abandonados, destruídos, ameaçados e temidos.

Outros dois personagens, Spooner do filme *Eu, Robô* e Michael do filme *Click*, conduzem-nos a pensar em acoplamentos de artefatos tecnológicos a corpos orgânicos sendo usados tanto para reparar corpos danificados, quanto para adicionar a esses corpos capacidades que extrapolam seus limites. Mas essas próteses/acoplamentos não costumam alterar os formatos dos corpos e sim ampliar suas capacidades e funções, tornando-os mais fortes, mais ágeis, mais rápidos e até, algumas vezes, mais belos. Dessa forma Spooner torna-se, o único humano que desconfia e combate robôs “descontrolados”, constituindo-se no herói que salva o mundo desse perigo; e Michael é o triste exemplo do que ocorre com quem se vale em excesso dos recursos tecnológicos (sofisticados e mágicos), ao buscar freneticamente os prazeres oferecidos pelo capitalismo contemporâneo.

Assim como Sonny e David, Spooner e Michael também sofrem ameaças, beiram a morte, são rejeitados e pouco compreendidos – eles possuem uma dimensão monstruosa, que os leva a desafiar as leis da natureza e as leis das sociedades! Afinal, eles não se encaixam bem nos esquemas binários que essas leis postulam relativamente à organização do mundo moderno. Enfim, seus corpos, mesmo que não apresentem desajustes estéticos perturbam impedindo que sejam aceitos, pois a lógica invocada exigiria o enquadramento de cada ser e cada coisa em seu devido lugar. Mas eles são seres híbridos e que, portanto, ultrapassam qualquer fronteira estabelecida para delimitar alguma categoria. Eles assustam até por isso, ou seja, por não por serem um “outro” absolutamente diferente, mas por mostrarem que as diferenças neles inscritas são datadas e passíveis de serem novamente alteradas.

Outras três personagens, VIKI do filme *Eu, Robô*, Leeloo do filme *O Quinto Elemento* e Agatha do filme *Minority Report – A Nova Lei*, permitem estabelecer uma discussão sobre uma fronteira que separaria os seres humanos dos seres supremos. No caso estudado pode-se compará-las às deusas, uma vez que as personagens que apresentam a atribuição de salvar os seres humanos de catástrofes exterminadoras são femininas! Mas, ao mesmo tempo, elas apresentam outras tarefas bem específicas e próprias às máquinas: Agatha seria um filtro de captação de imagens de crimes de assassinato que ainda não aconteceram; VIKI um cérebro eletrônico que assume para si a tarefa de controlar os rumos da humanidade, impondo, para isso, regras severas; e Leeloo uma divindade recriada geneticamente para ser o elemento mais importante de uma arma que deverá defender a humanidade da ação do mal absoluto.

Se as tecnologias configuram a possibilidade de acesso a carros velozes, ou de monitorar intensamente a tudo e a todos, prevendo, inclusive, situações, condições e ações futuras de risco, elas também armam as sociedades (*Eu, robô*; *Minority Report – A Nova Lei*; *O Quinto Elemento*) e aumentam vertiginosamente a quantidade de sucata/lixo delas provenientes. A respeito desse último tema o filme *Filhos da Esperança* é focalizado para mostrar o modo como se tem lidado com os imigrantes ilegais seguindo uma lógica análoga a empregada para o descarte de lixo industrial, tal como se dá com Sonny e David, personagens já referidos. Esses são robôs destinados ao lixo, não necessariamente por terem deixado de funcionar, mas porque perderam seu valor como mercadoria. Assim, esses passam a ser representados como “artefatos deteriorados”, os quais podem ser excluídos, rejeitados, tratados com violência ou abandonados. Ou seja, esses passam para o outro lado de uma linha tênue e móvel que divide o que é novidade das coisas velhas (repulsivas, sujas, indesejadas, ambíguas). Esses termos também podem ser aplicados a contingentes populacionais cada vez maiores para os quais não há mais um lugar em seus países de origem. Isso os leva a submeterem-se a sacrifícios, perigos e humilhações em troca de meios de subsistência. Então se tornam imigrantes ilegais ou refugiados, sobras do estágio atual da modernização que atinge países que antes eram as colônias das grandes metrópoles econômicas.

Nos filmes analisados, produzidos a partir de combinações de gêneros cinematográficos, faz-se o prognóstico de que a tecnologia não necessariamente tornará melhores as sociedades e os sujeitos do futuro. Especialmente o filme *O Quinto Elemento* se vale do pastiche como forma de fazer uma colagem irônica de estéticas empregadas em diferentes gêneros fílmicos e parodia discursos contemporâneos sobre a ciência, a tecnologia e a religião, bem como noções de poderio econômico e militar, além da vida caótica nas grandes cidades. Caracterizado quase como uma colagem, o filme é endereçado a espectadores interessados em temas como as diferentes ameaças ao planeta Terra, os saberes antigos e místicos, os heróis individualistas, as sofisticadas tecnologias. Além disso, vale-se do recurso do estereótipo para debochar de algumas extravagantes figuras da mídia contemporânea, de empresários sem escrúpulos, de cientistas obstinados e de criaturas (não-humanas) que se pode matar sem culpa.

Além disso, nos filmes analisados, indica-se com bastante consonância que através das tecnologias serão processadas ampliações dos mecanismos de vigilância e de controle sobre os sujeitos (os filmes *O Quinto Elemento*, *Minority Report – A Nova Lei*, *Eu, A. I. Inteligência Artificial* e *Eu, robô*, nos fornecem abundantes exemplos disso). No filme *O Quinto Elemento*, há máquinas que cedem o número máximo de cigarros que o personagem Korben

poderá fumar por dia e os computadores dos veículos registram todas as ações dos motoristas relacionando-os diretamente às suas habilitações. No filme *Minority Report – A Nova Lei*, há dispositivos de leitura da íris dos personagens em cartazes publicitários e portas de locais públicos, um sistema que alimenta bancos de dados utilizados tanto para fins comerciais quanto pela polícia. E, nos filmes *A. Inteligência Artificial e Eu, robô*, o rapidíssimo cruzamento de informações que é subjacente a lógica do controle permite localizar o robzinho David após o abandono quando o banco de informações, Dr. Know, cruzou perguntas feitas por David e o identificou assim como permite que a inteligência artificial VIKI decida controlar ela mesma a vida humana depois que os dados colhidos e analisados por ela a levaram a conclusão de que a espécie humana estaria em vias de extinção como resultado de suas próprias ações. Mas há sempre escapes ao controle, não há vigilância com a mesma intensidade em todos os locais bem como há formas de burlar os sistemas de vigilância que em geral são acionadas quando os personagens retiram ou trocam em seus *corpos/hardwares* algum órgão ou dispositivo.

Argumentei, ao longo do estudo, que os filmes produzem discursivamente alguns particulares “tipos” de sujeitos, notadamente alguns de difícil enquadramento, que passam, até por esse motivo, a ser rejeitados, perseguidos e até mesmo destruídos (os robôs com sentimentos, os clones, os mutantes e os ciborgues superequipados dos filmes *Eu, robô*, *A. I. Inteligência Artificial*, *Minority Report – A Nova Lei*, *O Quinto Elemento*; *Click*, por exemplo). Eles causam estranhamento ao cruzarem as linhas demarcatórias das categorias existentes nas sociedades em que se encontram, mas igualmente apontam para a provisoriedade e até mesmo para a impropriedade desses mesmos traçados, que instituíram binarismos clássicos: humano/não-humano, natural/artificial, humano/tecnológico, natural/artificial e orgânico/maquínico. Ao mesmo tempo, estes filmes carregam na produção de estereótipos de heróis masculinos, individualistas, astuciosos, desiludidos, descrentes, mas éticos e alinhados às “forças do bem”, que auxiliam os desvalidos e que acabam recompondo sua vida sentimental (*Eu, robô*; *Minority Report – A Nova Lei*; *O Quinto Elemento*).

Além disso, os filmes *Minority Report – A Nova Lei* e *Click* se valem de imagens digitalizadas para representar mediações entre o passado, o futuro e o presente. Os personagens dos filmes acessam outros tempos como se o passado e o futuro fossem cenas de um filme que se pode operar como um game eletrônico ou como o conteúdo de um DVD, de forma a lembrar o tema das viagens no tempo da ficção científica. No primeiro filme, as imagens do futuro, com os traços de sua edição “apagados”, ganham o status de prova irrefutável de um crime. No segundo filme referido, o personagem Michael transita em

imagens de sua vida como se ela estivesse contida em um DVD acessado por um controle remoto mágico.

Interessante é ainda indicar que os sofisticados recursos tecnológicos disponíveis nas sociedades desses filmes, embora lhes tragam conforto e progresso, não deslocam os personagens para fora da eterna luta do bem contra o mal. Assim, ao final dos filmes discutidos na Tese, sempre há necessidade de que representantes do bem, que assumem até posições assemelhadas a deusas ou anjos, assistidos por heróis magnânimos, lutem para vencer as forças do mal materializadas em personagens bizarros e até cômicos.

Por fim, seria possível dizer que os filmes analisados, ao olharem o presente a partir de pontos imaginados no futuro, mostram que a vida em uma civilização cibernética incluirá cada vez mais intensamente formas híbridas, pós-humanas, ciborgues, ou pós-orgânicas, que desmantelam os esquemas classificatórios tradicionais causando estranhamentos que dizem respeito ao abandono de um suposto privilégio que os seres humanos pretenderam ter na era moderna: o de serem claramente distintos e independentes dos demais seres vivos, das máquinas, da natureza, das tecnologias, e até mesmo, das entidades que atribuíram qualidade de seres supremos. Assim, seria possível entender, a partir dos filmes analisados, que nada nem ninguém pode pretender garantir algum lugar privilegiado neste, ou sequer em um mundo futuro.

REFERÊNCIAS

ABREU, Ailton Bustamante. **Escola e Cinema: o cinema educativo na Escola Caetano Campos em São Paulo**. São Paulo: PUCSP, 1999. 148f. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1999.

ALDISS, Brian. **Los superjuguetes duran todo el verano**. 2008. Disponível em: < <http://ligadegaia.awardspace.com/wp-content/uploads/2008/11/los-superjuguetes-duran-todo-el-verano.pdf> > Acesso em 13 jan. 2009.

AMARAL, Adriana da Rosa. **Visões Perigosas. Uma arque-genealogia do cyberpunk – do romantismo gótico à subculturas. Comunicação e cibercultura em Philip K. Dick**. Porto Alegre: PUCRS, 2005, 328f.. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

_____. **Minority Report: rastreando as origens do cyberpunk**. In: BOCC – Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, Portugal, 2003. Disponível em: < <http://bocc.ubi.pt/pag/amaral-adriana-cyberpunk-report.pdf> > Acesso em 05 jul. 2009.

AMARAL, Marise Basso. **Representações de Naturaza e Educação pela Mídia**. Porto Alegre: UFRGS, 1997. 183f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1997.

APPIGNANESI, Richard; GARRAT, Chris. **Posmodernismo para principiantes**. Buenos Aires: Era Nascente, 1998.

ASIMOV, Isaac. **Eu, robô**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

AUGUSTO, Suzi. **O cinema e o ensino da ética no jornalismo**. Santos: UNISANTOS, 2004. 162f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Católica de Santos, Santos, 2004.

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2007.

BASSA, Joan; FREIXAS, Ramón. **El cine de ciencia ficción. Una aproximación.** Barcelona: Paidós, 1993.

BAUDOU, Jacques. **A Ficção Científica.** Portugal: Publicações Europa-América, 2008.

BAUMAN, Zigmunt. **O Mal-estar da Pós-modernidade.** Tradução Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

_____. **Modernidade e Ambivalência.** Tradução Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.

_____. **Modernidade Líquida.** Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

_____. **Vidas Desperdiçadas.** Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.

_____. **Vida Líquida.** Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

_____. **Vida para Consumo. A transformação das pessoas em mercadoria.** Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

BENTHAM, Jeremy. O Panóptico ou a casa de inspeção. In: BENTHAM, Jeremy. **O Panóptico.** Organização e tradução de Tomás Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 11-74.

BERGER, John. **Modos de Ver.** Tradução Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BICCA, Angela Dillmann Nunes. **Virtualização e Digitalização: representações de tecnologias na “pedagogia” da publicidade.** Porto Alegre: Porto Alegre: UFRGS, 2001. 155f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

BITO, Angélica. **Filhos da Esperança.** 2006. Disponível em: <
<http://br.cinema.yahoo.com/filme/13973/9459/filhosdaesperaca> > Acesso em: 15 mar. 2008.

BOSCOV, Isabela. **A força está com Steven Spielberg. Revista Veja.** 05 set. 2001. Disponível em: < http://veja.abril.com.br/050901/p_126.html > Acesso em: 10 mar. 2008.

_____. **A Revolta das Máquinas. Revista Veja On-line. Edição 1865.** 04 ago. 2004. Disponível em: < http://veja.abril.uol.com.br/040804/p_158.html > Acesso em: 10 mar. 2009.

BRUZZO, Cristina. **O cinema na escola: o professor, um espectador.** Campinas: UNICAMP, 1995. 199f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1995.

BUKATMAN, Scott. **Terminal Identity. The virtual subject in postmodern science fiction.** Durham and London: Duke University Press, 1993.

BURKE, Peter. **Testemunha Ocular. História e Imagem.** Tradução Vera Maria dos Santos. Bauru: EDUSC, 2004.

_____. **Hibridismo Cultural.** Tradução Leila Mendes. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2008.

BUTCHER, Pedro. **Spielberg tenta imitar Kubrick em “Minority Report – A Nova Lei”.** Folha Online, 02 ago. 2002. Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/critica/ult569u813.shtml> > Acesso em: 06 jul. 2009.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e Cidadãos. Conflitos multiculturais da globalização.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.

_____. **Culturas Híbridas. Estratégias para entrar e sair da modernidade.** Tradução Ana Regina Lessa e Heloisa Cintrão. São Paulo: EDUSP, 1997.

_____. **Diferentes, Desiguais e Desconectados.** Tradução Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: UFRJ, 2007.

CARREIRO, Rodrigo. **Alex Proias constrói filme de ação inteligente com visual arrojado, mas com um final infeliz.** Cinereporter. sd Disponível em: < <http://www.cinereporter.com.br/dvd/eu-robo/> > Acesso em: 10 mar. 2009.

_____. **Minority Report**. Cinereporter, 01 out. 2003. Disponível em: <
<http://www.cinereporter.com.br/dvd/minority-report> > Acesso em: 05 jul. 2009.

_____. **Ficção distópica de Afonso Cuarón chama a atenção pelo panorama assustador do futuro e pelos planos-sequencia elaborados**. Disponível em: <
<http://www.cinereporter.com.br/dvd/filhos-da-esperanca> > Acesso em: 05 abr. 2009.

CASTIEL, Luis David e Diaz, Carlos Álvares-Dardet. **A Saúde Persecutória. Os limites da responsabilidade**. Rio de Janeiro: Editora FIOCRUZ, 2007.

CEVASCO, Maria Elisa. **Dez Lições sobre Estudos Culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003.

CHAVES FILHO, Hélio. **Educação hipertextual: uma abordagem dialógica, polifônica e intertextual**. Brasília: UNB, 2003. 105f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade de Brasília, Brasília, 2003.

COHEN, Bernard. **El nacimiento de una nueva física**. Madrid: Alianza Universidade, 1989.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Pedagogia dos Monstros - os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 23-60.

COLI, Jorge. O sonho de Frankenstein. In: In: NOVAES, Adauto. **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p. 299-316.

COLLODI, Carlo. **Pinóquio**. Porto Alegre: L&PM, 2005.

COSTA, Marisa Cristina. Uma agenda para jovens pesquisadores. In: COSTA, Marisa (org.). In: **Caminhos Investigativos II: outros modos de pensar e fazer pesquisa em educação**. Rio de Janeiro: DP & A, 2002a. p. 143-156.

_____. Ensinando a dividir o mundo; as perversas lições de um programa de televisão. **Revista Brasileira de Educação**. V.20. Mai/jun/jul/ago, 2002b. p.71-82.

_____; SILVEIRA, Rosa Maria; SOMMER, Luis Henrique. Estudos Culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**. V.23. Mai/jun/jul/ago, 2003. p.36-61.

COSTA, Rogério da. Sociedade de Controle. São Paulo: **Perspectiva**, 18(1): 161-167, 2004. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/spp/v18n1/22238.pdf> > Acesso em 01/03/2009.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação; evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org). **Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996. p. 37-48.

CUNHA, Rodrigo. **A. I. Inteligência Artificial**. Cineplayers. 10 abr. 2003. Disponível em: < <http://www.cineplayers.com/critica.php?id=76> > Acesso em: 10 mar. 2008.

CURRAN, James. Repensar la comunicación de masas. In: CURRAN, James; MORLEY, David e WALKERDINE, Valerie (org). **Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidade y el posmodernismo**. Barcelona: Paidós, 1998. p.187-254.

_____. El nuevo revisionismo em los estudios de comunicación: una reevaluación. In: CURRAN, James; MORLEY, David e WALKERDINE, Valerie (org). **Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidade y el posmodernismo**. Barcelona: Paidós, 1998. p.383-415.

DELEUZE, Gilles. Anexo: Sobre a morte do homem e o super-homem. In: DELEUZE, Gilles. **Foucault**. Tradução Renato Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. *Post-scriptum* sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução Peter Pál Pelbert. São Paulo: Editora 34, 2007. p. 219-226.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. São Paulo: Escala, 2005.

DICK, Philip. **Minority Repot – A Nova Lei**. Rio de Janeiro: Record, 2002.

DREYFUS, Hubert e RABINOW, Paul. A Genealogia do Indivíduo Moderno como Sujeito. In: DREYFUS, Hubert e RABINOW, Paul. **Michel Foucault. Uma trajetória filosófica. Para além do estruturalismo e da hermenêutica**. Tradução Vera Porto Carrero e Antônio Carlos Maia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

DUBOIS, Philippe. **O Ato fotográfico**. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 1998.

ELLSWORTH, Elizabeth. Modos de Endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org). **Nunca fomos humanos – nos rastros do sujeito**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p.07-76.

EXPLORADORES DO FUTURO. S. d. São Paulo: **Scientific American Brasil**. Edição Especial. Volumes 1, 2, 3 e 4.

FABRIS, Eli T. Henn. **Em cartaz. O cinema brasileiro produzindo sentidos sobre escola e trabalho docente**. Porto Alegre: Porto Alegre: UFRGS, 2005. 230f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

_____. Cinema e Educação: um caminho metodológico. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.33, n.1, jan/jun.2008. p. 117-134.

FAIRCLOUGH, Normam. **Discurso e mudança social**. Tradução Izabel Magalhães. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas. Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **À imagem do homem: robôs, autômatos e pós-humanos no imaginário tecnológico**. 2005. Disponível em: < <http://www.comciencia.br/reportagens/2005/10/07.shtml> > Acesso em: 01 fev. 2009.

_____. POSTHUMAN.COM. Cibercultura e Pós-Humanismo como Temas Comunicacionais. **Compôs XV**, 2006. Bauru, 2006. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_763.pdf > Acesso em: 01 fev. 2009.

FELIPE, Marcos Aurélio. **Pedagogia da sétima arte: as potencialidades epistemológicas, históricas e educacionais do cinema**. Porto Alegre: UFRGS, 2003. 291f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

FELTRIN, Daniel Tadeu. **Roquette-Pinto e a educação no contexto político e educacional nos anos 1920/30**. São Francisco: USF, 2003. 149f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de São Francisco, São Francisco, 2003.

FERREIRA, Jonatas. O alfabeto da vida (da reprodução à produção). In: **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 55-56, 2002. Disponível em: <
http://www.scielo.br/pdf/ln/n55_56/a10n5556.pdf > Acesso: 05 abr.2008.

_____. A produção da memória biotecnológica e suas conseqüências culturais. In: **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, v.18 n. 53, out. 2003. Disponível em: <
<http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v18n55/18080.pdf> > Acesso: 05 abr.2008.

_____. Humanismo, biopoder e soberania: elementos para uma discussão das biotecnologias contemporâneas. In: **Ciência e Cultura**, São Paulo, v.60 n. 1, 2008. Disponível em: <
http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252008000100014&script=sci_arttext >
Acesso: 05 mai.2008.

FIGUEIRA, Cristina Aparecida Reis. **O cinema do povo: um projeto de educação anarquista 1901-1921**. São Paulo: PUCSP, 2003. 132f. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

FLORES, Maria Isabel Urbina. **Cinema Novo: uma contribuição para o ensino de História do Brasil**. São Carlos: UFSCar, 2003. 95f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2003.

FONSECA, Márcio Alves da. **Michel Foucault e a constituição do sujeito**. São Paulo: EDUC, 1995.

FOUCAULT, Michel. O Sujeito e o Poder.. In: DREYFUS, Hubert e RABINOW, Paul. **Michel Foucault. Uma trajetória filosófica. Para além do estruturalismo e da hermenêutica**. Tradução Vera Porto Carrero e Antônio Carlos Maia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

_____. **A arqueologia do saber**. Tradução Luiz Felipe Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

_____. **A ordem do discurso**. Tradução Laura Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

_____. **As Palavras e as Coisas**. Tradução Salma Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Tradução Roberto Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2004.

_____. Aula de 14 de janeiro de 1976. In: FOUCAULT, Michel. **Em Defesa da Sociedade. Curso do Collège de France (1975-1976)**. Tradução Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2005a. p. 27-48.

_____. Aula de 17 de março de 1976. In: FOUCAULT, Michel. **Em Defesa da Sociedade. Curso do Collège de France (1975-1976)**. Tradução Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2005b. p. 285-315.

_____. **Vigiar e Punir. Nascimento da prisão**. Tradução Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2007a.

_____. **História da Sexualidade. A vontade de saber**. Tradução Maria Thereza Albuquerque e Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2007b.

FRANCO JR, Emílio. **Filhos da Esperança**. 2006. Disponível em: <
<http://www.cineplayyers.com/critica.php?id=873> > Acesso em: 15 mar. 2008.

FRITH, Simon. Verbetes: Industrias Culturales. In: PAYNE, Michael. **Diccionario de teoria crítica y estudios culturales**. Buenos Aires: Paidós, 2002. p.402-405.

GARDNIER, Ruy. Minority Report – A Nova Lei de Steven Spielberg. **Revista Contracampo**, 2002. Disponível em: <
<http://www.contracampo.com.br/criticas/minorityreport.htm> > Acesso em: 05 jul. 2009.

GIL, José. Metafenomenologia da monstrosidade: o devir-monstro. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Pedagogia dos Monstros - os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 165-184.

GIROUX, Henry. Memória e Pedagogia no Maravilhoso Mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação**. Petrópolis: Vozes, 1995a. p. 132-158.

_____. A Disneyzação da Cultura Infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu e MOREIRA, Antônio Flávio (orgs). **Territórios contestados. O currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995b. p.49-81.

_____ e McLAREN, Peter. Por uma pedagogia crítica da representação. In: SILVA, Tomaz Tadeu e MOREIRA, Antônio Flávio (orgs). **Territórios contestados. O currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995c. p.144-158.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v.22, n.2, jul/dez.1997a.

_____. The work of representation. In: HALL, Stuart (org). **Representations and signifying produces**. London: Sage / Open University, 1997b. p. 1-74.

_____. The spectacle of the 'other'. In: HALL, Stuart. **Representation. Cultural Representations and Signifying Practices**. London: Open University, 1997c. p. 223-290.

_____. Significado, representación, ideología: Althusser e os debates postestruturalistas. In: CURRAN, James; MORLEY, David e WALKERDINE, Valerie (org). **Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidade y el posmodernismo**. Barcelona: Paidós, 1998. p.27-62.

_____. Estudos Culturais e seu legado teórico. In: HALL, Stuart. **Da diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. p. 199-218.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (organização e tradução). **Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 37-130.

HARDT, Michael e Negri, Antônio. **Império**. Tradução Berilo Vargas. Rio de Janeiro, São Paulo: Record, 2003.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna. Uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural**. Tradução Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

HAYLES, Nancy Katherine. **How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics**. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

HILLER, Egmont. **Humanismo e Técnica**. Tradução Carlos Lopes de Mattos. São Paulo: Editora Herder, 1968.

IRWIN, Willian (org). **Matrix. Bem-vindo ao Deserto do Real**. Tradução Marcos Leal. São Paulo: Madras, 2003.

JAMES, Phyllis. **The Children of men**. Disponível em <
<http://groups.google.com/group/digitalsource> > Acesso em: 16 jun. 2009.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo. A lógica cultural do capitalismo tardio**. Tradução Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 2002.

JOHNSON, Richard. O que é, afinal, Estudos Culturais? In: SILVA, Tomaz Tadeu (org). **O que é, afinal, Estudos Culturais?** Belo Horizonte: Autêntica, 1999. p.7-131.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1996.

JOY, Bill. Por que o futuro não precisa de nós. In: YEFFETH, Glenn (org). **A Pílula Vermelha. Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix**. Tradução Carlos Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. p.216-252.

JUNQUEIRA FILHO, Gabriel de Andrade. **Interdisciplinaridade na pré-escola anotações de um educador “on the road”**. São Paulo: PUCSP, 1993. 175f. Dissertação (Mestrado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1993.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia. Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Tradução Ivone Benedetti. Baurú: EDUSC, 2001.

_____. Lendo imagens criticamente: em direção a uma pedagogia pós-moderna. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org). **Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos Estudos Culturais em Educação**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 104-131.

_____. Discourse and Media Spectacle in the bush Administration: A Cultural Studies Analysis. 2010. Disponível em: <
http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/2010_kellner_frymeRL_Chap5.pdf> Acesso em: 10 nov. 2009.

KIM, Joon Ho. **Imagens da Cibercultura: as figurações do ciborgue e do ciberespaço no cinema**. São Paulo: USP, 2005. 213f. Dissertação (Mestrado em Antropologia). Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

KINDEL, Eunice. **A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais...** Porto Alegre: UFRGS, 2003, 194f. Tese (doutorado em

Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

KLEIN, Madalena. **Tecnologias de governo na formação de profissionais surdos**. Porto Alegre: UFRGS, 2003, 117f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

KNIGHT, Deborah e McKNIGHT, George. Gênero Real e Filosofia Virtual. In: IRWIN, Willian (org). **Matrix. Bem-vindo ao deserto do real**. Tradução Marcos Leal. São Paulo: Madras, 2003. p. 215-226.

KOBALL, Alexandre. **I, Robot, 2004**. Cineplayers, 11 ago. 2006. Disponível em: < <http://www.cineplyers.com/critica.php?id=132> > Acesso em: 10 mar. 2009.

KOBALL, Alexandre. Click. Cineplayers, 15 ago. 2004. Disponível em: < <http://www.cineplyers.com/critica.php?id=787> > Acesso em: 10 mar. 2009.

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

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

KURZWEIL, Ray. A fusão homem-máquina: estamos no rumo da Matrix? In: YEFFETH, Glenn (org). **A Pílula Vermelha. Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix**. Tradução Carlos Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. p.202-215.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo. Antropologia e sociedade**. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2007.

LECOURT, Dominique. **Humano Pós-humano. A técnica e a vida**. Tradução Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

LEMERT, Charles. Bestas, sapos, aberrações e outras coisas pós-modernas. In: LEMERT, Charles. **Pós-modernismo não é o que você pensa**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Loyola, 2000. p. 25-40.

_____. Pós-modernismo não é o que você pensa. In: LEMERT, Charles. **Pós-modernismo não é o que você pensa**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Loyola, 2000.p. 41-75.

LENOIR, Timothy. Science Matrix 2000: The fusion f the Digital and the Real in Contemporary Scientific Praticce. In: **Episteme**, porto Alegre, n.10 jan/jun 2000. p.75-89.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. Tradução Carlos Irineu Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

_____. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1997.

_____. **Cibercultura**. Tradução Vera Porto Carrero. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Homero Alves de. **Do corpo-máquina ao corpo-informação: o pós-humano como horizonte biotecnológico**. Recife: UFPE, 2004. 316f. Tese (Doutorado em Sociologia). Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004. Disponível em: < <http://www.btdt.ufpe.br> > Acesso em 15/05/2008.

_____. Imagens de robôs e andróides: desconstruindo a metafísica da Inteligência Artificial. **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. II Congresso Internacional de Ciências do Esporte**. Pernambuco, 2007. Disponível em: < <http://www.cbce.org.br/cd/resumos/088.pdf> > Acesso em: 01 ago. 2009.

LIMA, Luciano. Filhos da Esperança. 17 dez. 2006. Disponível em: < <http://www.asala.com.br/?=145> > Acesso em: 10 mar. 2009.

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

LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. In: PARENTE, André (org). **Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996. p. 49-55.

LYOTARD, Jean- François. **A Condição Pós-moderna**. Lisboa: Gradativa Publicações Lda, 1989.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário. O Desafio das Poéticas Tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1996.

MACHADO, Roberto. Introdução: Por uma genealogia do poder. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2004. p.VII-XXIII.

MARCELLO, Fabiana de Amorim. **A criança e a imagem no olhar sem corpo do cinema**. Porto Alegre: UFRGS, 2008. 220f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

MARQUES, Nelson. A(s) Máquina(s) do Tempo. A ficção científica tem futuro? **Ciência e Cultura [online]**. 2002, v.54, n.2, p.47-49. Disponível em: <
<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v54n2/14814.pdf> > Acesso em 10 fev. 2009.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MARTINS, Carlos Adriano. **Linguagem cinematográfica e a educação: um diálogo possível para a formação do educador**. São Paulo: UMESP, 2002. 80f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2002.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. In: MASCARELLO, Fernando (org). **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006. p.333-360.

MENSER, Michael e ARONOWITZ, Stanley. Sobre los estudios culturais, la ciência y la tecnologia. In: ARONOWITZ, Stanley; MARTINSONS, Barbara e MENSER, Michael (compiladores). **Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnologia e ciencia**. Barcelona: Paidós, 1998. p. 21-44.

MONTEIRO JR, Ary. Filhos da Esperança. 12 dez. 2006. Disponível em: <
<http://www.cineplyers.com/critica.php?id=870> > Acesso em: 10 mar. 2009.

MORAIS, Cláudio Jorge Gomes de. **O cinema educativo em Pernambuco durante a intervenção de Agamenon Magalhães (1937-1945)**. Pernambuco: UFPE, 2002. 132f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2002.

MORISAWA, Mariane. Minority Report- A Nova Lei. **Revista ISTOÉ Gente**. 23 set. 2002. Disponível em: <
http://www.terra.com.br/istoegente/157/diversao_arte/cine_minority_report..htm > Acesso em: 06 jul. 2009.

MORLEY, David. El Posmodernismo: una guía básica. In: CURRAN, James; MORLEY, David e WALKERDINE, Valerie (org). **Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidade y el posmodernismo.** Barcelona: Paidós, 1998. p.85-108.

MORRONE, Maria Lúcia. **Cinema e Educação (1920 – 1945) a participação das imagens em movimento nas Diretrizes da Educação Nacional e nas Práticas Pedagógicas Escolares.** São Paulo: USP, 1997. 218f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

MOTA, Nívea Maria Corrêa. **Instituto Nacional do Cinema Educativo (INCE) 1936 a 1947: a ideologia da identidade nacional.** Goiânia: UFG, 2002. 156f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2002.

NAZARÉ, Fábio. **Filhos da Esperança, de Alfonso Cuarón.** 04 jul. 2009. Disponível em: < <http://ogaveteiro.wordpress.com/2009/07/04/critica-filhos-da-esperaca-de-alfonso-cuaron/> > Acesso em: 15 mar. 2009.

NORONHA, Marcelo Pizarro. **Brincando de cinema: um estudo sobre o videoprocessamento num contexto de ensino-aprendizagem.** Porto Alegre: UFRGS, 2001. 168f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

OLIVEIRA, Cláudia Neli Borragini Abuchaim de. **Cinema na escola: uma proposição de leitura fílmica.** São Paulo: UNINOVE, 2004. 182f. Dissertação (Mestrado em Educação). Centro Universitário Nove de Julho, São Paulo, 2004.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Régis Martins de. A subjetividade ciber. Ciborgues, ciberespaço e *cyberpunk*. . **Compos XI**, 2002. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_787.pdf > Acesso em 11 mar. 2009.

_____; PIZZI, Fernanda; GONÇALVES, Márcio. Ciborgue: humano e comunicação. **Compos XIII**, 2004. São Bernardo do Campo, 2004. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_576.pdf > Acesso em: 01 fev. 2009.

_____. Os Autômatos da Ficção Científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v.2, n.15, p.1-15, jul/dez 2006. Disponível em: < <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/4260/4422> > Acesso em: 10 ago. 2009.

_____. A ciência do Ciborgue: comunicação, sistemas complexos e cibercultura. **Compos XVI**, 2007. Curitiba, 2007. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_172.pdf > Acesso em: 01 fev. 2009.

OLIVEIRA, Luciane Moreira de. **Cinema e educação: o serviço de cinema educativo em Campinas/SP, nos anos 50**. Campinas: UNICAMP, 2000. 195f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.

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

OSBORNE, Peter. Verbete: Adorno, Theodor W. (1903-1969). In: PAYNE, Michael. **Diccionario de teoria crítica y estudios culturales**. Buenos Aires: Paidós, 2002. p.2-6.

PALLONE, Simone. Minority Report: a nova lei. **Revista Com Ciência**, 10 dez. 2008. Disponível em: < <http://www.comciencia.br/comciencia/index.php?section=8&tipo=resenha&edição41> > Acesso: 05 jul. 2009.

PARAMETROS CURRICULARES NACIONAIS DO ENSINO MÉDIO, 2000. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf> > Acesso: 10 jul. 2008.

PARENTE, André. Introdução. Os paradoxos da imagem-máquina. In: PARENTE, André (org). **Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996. p. 7-33.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

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

PRESTES, Andréia. Abandono, acolhimento, adoção: rejeição e redenção na literatura infantil. **Fazendo Gênero 8 – Corpo, Violência e Poder**, 2008. Florianópolis, 2008. Disponível em: < http://www.fazendogenero8.ufsc.br/sts/ST63/Andreia_Baia_Prestes_63.pdf > Acesso em: 01 out. 2009.

RIPOLL, Daniela. **Não é ficção científica, é ciência: a genética e a biotecnologia em revista**. Porto Alegre: UFRGS, 2001, 304f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

_____. **“Aprender sobre sua herança já é um começo” – ou de como tornar-se geneticamente responsável ...** Porto Alegre: UFRGS, 2005, 311f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

ROSÁRIO, Nísia Martins do e AGUIAR, Lisiane Machado. A configuração da subjetividade robótica pelo olhar cinematográfico. **IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom**. 2006. Disponível em: < <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1299-1.pdf> > Acesso em 03 ago. 2009.

ROSE, Gillian. **Visual methodologies – an introduction to the interpretation of visual materials**. London: Sage, 2001.

ROUANET, Sérgio Paulo. O homem-máquina hoje. In: NOVAES, Adauto (org). **O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

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

_____. **Cibercultura e Pós-Humanismo**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2008.

SABADIN, Celso. **A. I. Inteligência Artificial**. Cineclíc. 5 set. 2001. Disponível em: < http://www.cineclíc.com.br/criticas/index_texto.php?id_critica=225 > Acesso em: 10 mar. 2008.

_____. **Click**. 206. Disponível em: < <http://br.cinema.yahoo.com/filme/13488/critica/9367/click> > Acesso em: 10 mar. 2008.

SABAT, Ruth. **Filmes Infantis e a Produção Performativa da Heterossexualidade**. Porto Alegre: UFRGS, 2003, 183f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003.

_____. **Entre Signos e Imagens: gênero e sexualidade na pedagogia da mídia**. Porto Alegre: UFRGS, 2001, 136f. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2001.

SALGADO, Lucas. **Filhos da Esperança**. 2006 Disponível em: < <http://www.cinemacafri.com/filme.jsp?id=625> > Acesso em: 10 mar. 2008.

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

SARAIVA, Karla. **Outros tempos, outros espaços. Internet e Educação**. Porto Alegre: Porto Alegre: UFRGS, 2006. 275f. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina**. Tradução Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2004.

SCALZI, John. **The Rough Guide to Sci-fi Movies**. London, New York: Rough Guides Ltd, 2005.

SCHULMAN, Norma. **O Centre for Contemporary Cultural Studies da Universidade de Birmingham: uma história intelectual**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). *O que é, afinal, Estudos Culturais?* Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. Tradução Mécio Honkins. Porto Alegre: L & PM, 2009.

SHOHAT, Ella e STAM, Robert. **Crítica da Imagem Eurocêntrica**. Tradução Marcos Soares. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

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

_____. A obsolência do humano serve à economia e à tecnociência. **Revista Comciencia**. 2005. Disponível em: < <http://www.comciencia.br/entrevistas/2005/10/entrevista1.htm> > Acesso em: 14 out. 2008.

SILVA, Roseli Pereira. **Cinema e Educação em valores: lidando com a formação moral da escola**. São Paulo: USP, 2004. 182f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **O Currículo como Fetiche. A poética e a política do texto curricular.** Belo horizonte: Autêntica, 1999a.

_____. **Documentos de Identidade. Uma introdução às teorias de currículo.** Belo Horizonte: Autêntica, 1999b.

_____. **Teoria Cultural e Educação. Um vocabulário crítico.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000a.

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

_____. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da pedagogia crítica. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org). **Pedagogia dos Monstros - os perigos da confusão de fronteiras.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000c. p. 11-22.

SILVEIRA, Tomás de Aquino. Frankenstein, de Mary Shelley. In: GUIMARÃES, Euclides (org). **Os deuses e os monstros.** Belo Horizonte: Autêntica, 2001. p. 103-124.

SIRINO, Salete Paulina Machado. **Cinema brasileiro: o cinema nacional produzindo a partir da literatura brasileira e uma reflexão sobre suas possibilidades educativas.** Ponta Grossa: UEPG, 2004. 169f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, 2002.

SLACK, Jennifer Daryl. The theory and method of articulation in cultural studies. In: MORLEY, David & CHEN, Kuan-Hsing. Stuart Hall. **Critical Dialogues in Cultural Studies.** London/New York: Routledge, 1996.

SOMMER, Luís Henrique. Tomando palavras como lentes. In: COSTA, Marisa Vorraber e BUJES, Maria Isabel (orgs). **Caminhos Investigativos III: riscos e possibilidades de pesquisar nas fronteiras.** Rio de Janeiro: DP & A, 2005. p.69-84.

STAM, Robert. **O Espetáculo Interrompido. Literatura e cinema de desmistificação.** Tradução José Eduardo Moretzsohn. Paz e Terra: Rio de Janeiro, 1981.

_____. **Introdução à teoria do cinema.** Tradução Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

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

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **A Metrópole Replicante. De Metrópolis a Blade Runner**. Campinas: UNICAMP, 2002. 314f. Dissertação (Mestrado em Multimeios). Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

TASKER, Yvonne. *Aproximación al nuevo Hollywood*. In: In: CURRAN, James; MORLEY, David e WALKERDINE, Valerie (org). **Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidade y el posmodernismo**. Barcelona: Paidós, 1998. p.323-346.

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

_____. Entre anjos e Cyborgs. **Revista Comunicação e Linguagens**, 28, Lisboa, v.1, n.1, p.55-69, 2002. Disponível em: < http://WWW.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicações/ituchermam_7.pdf > Acesso em: 10 mar. 2009.

_____. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista Ghreb**, PUC-SP, 2003. Disponível em: < http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_4.pdf > Acesso em: 03 fev. 2009.

_____. Corpo e narrativa cinematográfica: ficção e tecnologia. **Compôs IX**, 2004. São Bernardo, 2004. Disponível em: < http://www.compos.org.br/data/biblioteca_591.pdf > Acesso em: 03 fev. 2009.

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

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. Tradução de Mauro Silva. São Paulo: Summus, 1997.

VADICO, Luiz. **A “Viagem no Tempo” Através de suas Mediações. Um panorama sobre o surgimento e evolução do tem através da literatura e do cinema**. 2001. Disponível em: < http://www2.anhemi.br/publique/media;mestrado_comunicacao/viagem_no-tempo.pdf > Acesso em: 10 fev. 2009.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2005.

VARGAS, Milton. História da Matematização da Natureza. In: **Revista Estudos Avançados** vol.10, n. 28. São Paulo. Set./Dez. 1996. Disponível em: <
http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103141996000300011&script=sci_arttext > Acesso em: 02 mai. 2008

VEIGA-NETO, Alfredo José da. **Foucault & a Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

_____. Usando Gattaca: ordens e lugares. In: TEIXEIRA e LOPES (orgs.) **A Escola vai ao Cinema**. 2ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. p.73-90.

_____. Crise da modernidade e inovações curriculares: da disciplina para o controle. **Sísifo – Revista de Ciências da Educação**, n.7, set/dez 2008. p.141-149. Disponível em: <
<http://wwwsisifo.fpce.il.pt/pdfs/sisifo7confpt.pdf> > Acesso em: 09/01/2009.

VICENTINI JÚNIOR, Reinaldo. **O filme como elemento sensibilizador na educação de jovens e adultos. Mediado pelo professor de História**. Brasília: UNB, 2002. 107f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade de Brasília, Brasília, 2002.

VIEIRA, João Luiz. Anatomias do visível: cinema, corpo e a máquina da ficção científica. In: NOVAES, Adauto (org). **O Homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003. p.317-346.

WIENER, Norbert. **Cibernética ou controle e comunicação no animal e ma máquina**. Tradução Gita Ghinzberg. São Paulo: Polígono e Universidade de São Paulo, 1970a.

_____. **Cibernética e Sociedade. O uso humano de seres humanos**. Tradução José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 1970b.

WORTMANN, Maria Lúcia Castagna. *O uso do termo representação na educação em ciências e nos Estudos Culturais*. III Seminário Pesquisa em Educação Região Sul, Fórum Sul de Coordenadores de Pós-Graduação – ANPED, 2000.

_____. **Estudos Cuturais @ Educação. Algumas considerações sobre essa articulação (e sobre algumas outras mais) nas análises culturais**. Texto apresentado no 1º SBECE realizado na ULBRA – Canoas em julho de 2004.

XAVIER, Ismail. **O Discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência.** São Paulo: Paz e Terra, 2005.

YEFFETH, Glenn (org). **A Pílula Vermelha. Questões de Ciência, Filosofia e Religião em Matrix.** Tradução Carlos Rosa. São Paulo: Publifolha, 2003. p.7-10.

Sites consultados

<http://pt.wikipedia.org/>

<http://www.webcine.com.br/oscar/oscarframe.htm>

<http://www.cinepop.com.br/premiacoes>

<http://www.folha.uol.com.br/folha/ilustrada>

<http://www.adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes>

<http://www.2001video.com.br>

<http://www.webcine.com.br/oscar/oscarframe.htm>

<http://www.cinepop.com.br/premiacoes>

<http://www.2001video.com.br>

<http://www.blueberry-lesite.com>

<http://www.jeangiraumoebius.fr>

<http://www.heavymetal.com/>

<http://www.noosphere.org/meziers>

Filmografia selecionada para análise

1. A.I Inteligência Artificial (2001)
2. Eu, Robô (2004)
3. Minority Report – A Nova Lei (2002)
4. O Quinto Elemento (1997)
5. Click (2006)
6. Filhos da Esperança (2006)

Filmes referidos

- 2001: Uma Odisséia no Espaço (1968)
- A Bela e a Fera (1987)
- A Máquina do Tempo (1960)
- A Máquina do Tempo (2002)
- A Mosca (1986)
- A Noiva de Frankenstein (1935)
- A Pequena Sereia (1992)
- Aladdin (1992)
- Alien – o 8º Passageiro (1979)
- Avatar (2009)
- Blade Runner*, O Caçador de Andróides (1982)
- Bom Dia, Vietnã (1987)
- Conan, o Bárbaro (1982)
- Conan, o Destruidor (1984)
- De Volta para o Futuro (1985)
- Distrito 9 (2009)

Duro de Matar – A Vingança (1995)

Duro de Matar (1988)

Duro de Matar 2 (1990)

Duro de Matar 4 (2007)

Em Algum Lugar do Passado (1980)

Estranhos Prazeres (1995)

Frankenstein (1931)

Gattaca – A Experiência Genética (1997)

Guerra nas Estrelas: uma nova esperança (1977)

Indiana Jones e a Última Cruzada (1989)

Indiana Jones e o Reino da Caveira de Cristal (2008)

Indiana Jones e o Templo da Perdição (1984)

Jogos de Guerra ou Wargames (1983)

Johnny Mnemonic – O Ciborgue do Futuro (1995)

Jornada na Estrelas IV – De volta para casa (1986)

Le Voyage Dans La Lune (1902)

Matrix (1999)

Metrópolis (1926)

O Exterminador do Futuro (1984)

O Filho de Frankenstein (1939)

O Homem Bicentenário (1999)

O Planeta dos Macacos (1968)

O Retorno de Jedi (1983)

Os Embalos de Sábado à Noite (1977)

Rambo – Programado para Matar (1982)

Rambo 2 – A Missão (1985)

Rambo 3 (1988)

Rambo 4 (2008)

Rei Leão (1994)

Robocop – O Policial do Futuro (1987)

Rocky 2 – A Revanche (1979)

Rocky 3 – O desafio Supremo (1982)

Rocky 4 (1985)

Rocky 5 (1990)

Rocky Balboa (2006)

Rocky, um Lutador (1976)

Superman – O Filme (1978)

Superman – O Retorno (2006)

Superman II – A Aventura Continua (1980)

Superman III (1983)

Superman IV – em Busca da Paz (1987)

The Lawnmower Man (1992)

Top Gun – Ases Indomáveis (1986)

Tron – uma Odisséia Eletrônica (1982)

Tubarão (1975)

Uma Linda Mulher (1990)

Anexos

Ficha para Análise Visual e Sonora

Elementos relacionados à Linguagem Cinematográfica

1. **Iluminação**
2. **Figurino**
3. **Cenário**
4. **Cores**
5. **Elipses** – recurso de sugerir sem mostrar tudo o que ocorreu no seu tempo real. Alguma parte da ação é dissimulada para reforçar o suspense ou para criar simbologias. Pode-se, assim, ocultar algum conteúdo, substituir uma imagem por outra relacionada com a primeira, fazer uso de sombras e reflexos, deixar algo importante da ação fora de cena.
6. **Ligações** – elas constituem as articulações do enredo, asseguram a fluidez da narrativa e evitam encadeamentos indesejados. As ligações podem recorrer a analogias, isso ocorre quando algum tipo de semelhança entre imagens justifica a passagem de uma a outra. As semelhanças podem evocar a função das imagens, a forma, o tipo de movimento, entre outros. Tipos:
 - a) mudança de plano por corte
 - b) mudança de plano por fusão
 - c) início em fusão e final em escurecimento (*fade-out*)
 - d) chicote – passagem de uma imagem a outra por meio de uma panorâmica rápida
 - e) janelas – uma imagem desliza sobre a anterior
 - f) íris – uma janela circular se abre ou se fecha
7. **Metáforas** – justaposição, por meio da montagem, imagens que são comparadas para que isso possa fornecer alguma explicação a respeito do enredo e possa produzir sentidos para o uso das imagens.
8. **Símbolos** – permite que elementos sejam comparados ao que se desenrola na cena, reforçando algum sentido particular.
9. **Música e sons (diálogos e ruídos)** – destaca-se que as imagens e os sons podem coincidir ou não. O som pode ser usado para reforçar a impressão de realidade, para garantir a continuidade funcionando como elemento de ligação. A música é usada para reforçar as emoções.
10. **Plano (montagem)** – “fragmento de película impressionado desde que o motor da câmera é acionado até que tenha parado” ou “pedaço de filme entre dois cortes de tesoura e, depois, entre duas emendas” ou “pedaço de filme entre duas ligações” que podem ser identificadas pelo espectador. (Martin, 2007, p 139)
11. **Plano (relacionado à distância entre a câmera e o objeto)** - Tipos:
 - plano geral – localiza o personagem da cena
 - plano de conjunto – fornece detalhes sobre o local onde ocorrerá a ação.
 - plano americano – corta a figura humana na altura dos joelhos.
 - plano médio – corta a figura humana na altura da cintura.
 - primeiro plano – mostra uma imagem em detalhe, perto da câmera.
12. **Sequência** – sucessão de planos montados de forma a garantir a unidade de ação.
13. **Cena** – recortes na ação que se pode fazer em função de lugar e de tempo.
14. **Enquadramento** – escolha do que irá aparecer na tela.
15. **Tempo** – imagem acelerada, câmera lenta, inversão do tempo, congelamento da imagem,
16. **Ângulos de filmagem** - Tipos:
 - ângulo alto – tomada de cima para baixo (*plongée*).
 - ângulo baixo – tomada de baixo para cima (*contra-plongée*).
 - ângulo plano – tomada realizada com a câmera na altura dos ombros, para mostrar o mundo tal como é, em geral, visto.
17. **Movimento de câmera** - Tipos:
 - travelling* – deslocamento de câmera, para frente, para trás, na vertical, lateral. Se esse efeito é obtido pelos recursos das lentes da câmera, chama-se *zoom*.
 - panorâmica – rotação da câmera em torno de seu eixo horizontal ou vertical.
 - trajetória – mistura *travelling* e trajetória que se vale de grua.

Referências:

- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2007.
TURNER, Graeme. **Cinema como Prática Social**. São Paulo: Summus, 1997.
DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
www.tvlata.org/node/29

Filme: O Quinto Elemento

Cenas – numeração e denominação conforme o DVD – duração	Pontos importantes	Destques visuais e sonoros
<p>Cena 1 – Start – até 2min 42s</p> <p>Os créditos do filme são apresentados com a imagem do espaço sideral e da Terra, ao fundo. Uma nave espacial se aproxima da Terra.</p> <p>-</p> <p>A legenda indica que aquele é o Egito, no ano de 1914.</p> <p>Um menino montado em um camelo se aproxima de outros meninos.</p>		<p>As primeiras imagens, sobre as quais os créditos dos filmes são apresentados, referem-se ao espaço sideral. O ponto de vista da imagem e a de uma nave que se aproxima e pousa na Terra.</p> <p>A legenda indica que a nave espacial pousou no Egito e que a historia se passa no ano de 1914.</p> <p>O local onde a nave pousa é um templo de pedra que fica no deserto. Nesse templo há várias inscrições gravadas nas paredes que estão sendo estudadas por um arqueólogo completamente absorvido e dedicado ao seu trabalho.</p> <p>As cores predominantes dos cenários é o bege, o marrom e há alguns elementos em dourado.</p>
<p>Cena 2 – Egypt 1914 – 2min 43s até 12min 09s</p> <p>O garoto desce do camelo e deixa uma sacola para os outros meninos. Logo após entra em uma construção de pedra onde um cientista faz escavações arqueológicas acompanhado de seu assistente, Billy, que reproduz em papel os desenhos gravados nas paredes de pedra. Além dos dois permanece ali o garoto Aziz, encarregado de segurar uma placa metálica em posição de refletir a luz do sol sobre a parede que contém as antigas inscrições.</p> <p>O menino que chegou no camelo chama por Aziz para lhe dar uma sacola, mas este está distraído e não o atende.</p> <p>O pesquisador lê as inscrições e relata seus significados ao seu assistente Billy. Ele diz que quando os três planetas estiverem eclipsados o buraco negro se abrirá e o mal virá, espalhando o terror e o caos.</p> <p>Logo após, o pesquisador pede a Billy que desenhe a cobra gravada na pedra, ela é o símbolo do mal absoluto.</p> <p>Billy pergunta quando tudo isso irá acontecer e o pesquisador faz as contas a partir das indicações na pedra, concluindo que tudo se repete a cada cinco mil anos.</p> <p>Um homem chega e pega a sacola que o garoto tentava entregar para Aziz, agradecendo-o</p>	<p>Cientista e descoberta científica.</p> <p>Luta do bem contra o mal.</p>	<p>A nave espacial é toda marrom, tem formato de uma gota invertida o que a faz pousar apoiada sobre uma base muito pequena.</p> <p>As inscrições nas paredes do templo possuem linhas retas e circunferências perfeitas.</p> <p>A iluminação dentro do templo é feita com auxílio de uma placa de metal que reflete a luz do sol, direcionando-a para a parede onde estão as inscrições.</p> <p>A nave pertence a seres extraterrestres muito grandes e que caminham lentamente. Seus corpos parecem ter uma couraça rígida</p>

por fazer a gentileza de trazer água.

O pesquisador segue sua leitura dizendo que pessoas deverão reunir os quatro elementos (ar, fogo, terra e água) em torno de um quinto elemento.

O homem coloca o conteúdo de um vidrinho na água e pede perdão a Deus pelo que está fazendo. Então se aproxima do cientista e o cumprimenta.

O cientista o recebe com alegria chamando-o de padre, conta-lhe com empolgação sua fascinante descoberta.

O padre pede ao assistente que traga copos para que eles bebam água. A água é servida e o pesquisador quase bebe, porém no último momento, diz preferir não brindar com água. O padre tenta incentiva-lo a brindar com água mas não consegue. Billy busca Grappa para o brinde enquanto o cientista, confiante, conta detalhes a respeito do seu achado.

O padre percebe algo diferente, a luz vinda de fora é totalmente bloqueada pela chegada de uma nave espacial.

O padre, Billy e Aziz viram a nave e estão assustados. O pesquisador segue comentando as inscrições que decifrou, pede a Aziz mais luz bem no momento que luzes da nave espacial são acesas, ele agradece a colaboração do garoto.

O padre recebe os extraterrestres como se fossem deuses.

Billy desenha tudo.

Quando o pesquisador se vira se depara com um dos extraterrestres.

O padre tenta se desculpar com os extraterrestres por não ter conseguido evitar que alguém decifrasse os desenhos.

Um dos extraterrestres diz que o padre e seus antecessores lhe serviram bem mas que a guerra é iminente e as pedras não estão mais a salvo na Terra.

O extraterrestre usa uma chave para abrir uma passagem para o local onde as pedras são guardadas.

O cientista desmaia.

Os extraterrestres pegam as pedras que têm os símbolos dos quatro elementos e as colocam em uma maleta. A estátua que representa o quinto elemento também é levada.

Billy ameaça os extraterrestres com uma pequena arma.

O padre tenta evitar que levem as pedras argumentando que a Terra ficará desprotegida quando o mal vier.

O extraterrestre diz que daqui a 300 anos, quando o mal retornar, eles também retornarão.

Billy acha que mataram o pesquisador.

O padre implora que ele se acalme e abaixe a arma. Billy dá um tiro e cai.

A parede começa a se fechar e um dos extraterrestres ainda está lá dentro junto com o pesquisador e Billy desmaiados. O extraterrestre se move com dificuldade, ferido pelo tiro, dizendo ao padre que deve passar seus conhecimentos para seus sucessores. O padre tenta o incentivar a sair mais de pressa, mas ele não consegue, somente tem condições de esticar a mão e deixar a chave com o padre.

Extraterrestres associados a deuses.

e tem cor predominantemente marrom.

Os seres extraterrestres recolhem do templo quatro pedras, que são guardadas em uma caixa, além de uma estatueta dourada que ocupava uma posição central no templo.

Após a partida dos extraterrestres em sua nave, uma das inscrições na pedra que é superposta pelos círculos concêntricos e um triângulo, com formato idêntico ao das inscrições na pedra, formados nas imagens de um radar que pertence aos militares na Terra. Essa imagem faz a transição das cenas que se passam no Egito em 1914 para cenas que se passam 300 anos depois em uma sofisticada instalação militar.

Os demais extraterrestres vão embora da Terra levando as pedras.		
<p>Cena 3 – 300 years later – 12min 10s até 15min 39s</p> <p>300 anos depois, militares da Terra detectam um corpo celeste desconhecido na tela do radar que operam. Os sensores que usam para identificar as características do mesmo não informam dados que possam fazer sentido, os registros indicam temperaturas absurdamente distintas simultaneamente. O comandante dos militares ordena o envio de uma sonda espacial até o corpo celeste desconhecido.</p> <p>-</p> <p>O Presidente dos Territórios da Federação está diante do seu conselho, em New York. Ele informa que vai falar por telefone com o comandante militar que detectou a presença de algo desconhecido nos radares.</p> <p>O comandante Staedert informa ao presidente que não há análises devido a confusão nos sensores de temperatura. A alternativa é um mapeamento termonuclear.</p> <p>O presidente pergunta se não sabem o que é aquilo e o comandante confirma. Ambos concordam que seja melhor atacar.</p> <p>Um dos membros do conselho, o padre Vito Cornelius, especialista em astrofísica, pede permissão para apresentar uma teoria diferente sobre o misterioso corpo celeste. Ele afirma ser o mal absoluto se manifestando e que não há como identifica-lo porque é algo que tem vontade própria e evita dar as informações.</p> <p>O presidente acredita ser esta mais uma razão para justificar um ataque.</p> <p>O padre argumenta que se o atacarem ficará mais forte.</p> <p>-</p> <p>Os militares enviam uma sonda do corpo celeste.</p> <p>-</p> <p>O presidente desconsidera as explicações de Cornelius, diz que sua única preocupação é proteger a vida de 200 bilhões de pessoas e dá ordem ao comandante para atirar quando quiser.</p> <p>-</p> <p>O comandante manda armar um míssil 120 ZR.</p> <p>Os militares observam que o corpo celeste se solidifica instantaneamente, como se previsse um ataque e fosse algo inteligente.</p> <p>-</p> <p>O padre Cornelius diz ao presidente que é a inteligência mais terrível que há.</p>	<p>Alta tecnologia militar.</p> <p>Mal absoluto. Inteligência do mal.</p> <p>A vida posta como bem supremo e como justificativa suficiente para o desencadeamento de uma guerra justa.</p>	<p>Uma legenda indica que a imagem no radar militar esta se formando 300 anos depois dos eventos no Egito. O que estava indicado nas inscrições do templo se configurou no céu naquele momento e diz respeito a um corpo celeste escuro e desconhecido. Os computadores dos militares indicam que seus sensores estão recebendo diferentes informações sobre esse corpo celeste que, por sua vez, tem seu tamanho aumentado de forma muito rápida e esta se tornando uma esfera negra, cheia de rachaduras que sugerem que o corpo celeste e quase todo formado de rocha incandescente.</p> <p>As cenas nas quais aparecem os militares monitorando o corpo celeste são alternadas com cenas de uma reunião na qual o Presidente dos Territórios da Federação reúne seu conselho. O Presidente é um homem negro e alto que se mostra preocupado com o que o misterioso corpo celeste poderá provocar na Terra. Seu conselho é composto somente de homens, muitos deles usam trajes que remetem aos paramentos religiosos de vários credos. Outros homens presentes no local usam uniformes coloridos que lembram os jalecos de cientistas, são esses homens que operam sofisticados equipamentos presentes na sala onde a reunião acontece.</p> <p>Ataques feitos com armas ao corpo celeste antecedem prontos crescimentos de tamanho do mesmo, o que indica que os</p>

		ataques causam esse efeito.
<p>Cena 4 – Incident provoking – 15min 40s até 16min 44s</p> <p>Os militares aprontam tudo o que é necessário para efetivar o ataque ao misterioso corpo celeste e o fazem.</p> <p>O objeto, imediatamente após sofrer o ataque, cresce assustadoramente. O comandante fica tão apavorado que não consegue mais falar nem atender às ordens do presidente, escorre sangue pela sua testa.</p> <p>A nave onde se encontram os militares é engolida por uma enorme bola de fogo com formato de caveira.</p>	Ação militar como alimento para o mal.	<p>Um ataque de maiores proporções é feito ao corpo celeste, após ser minuciosamente projetado para surtir o maior efeito possível. Assim que o ataque se inicia, imagens das telas dos computadores da nave militar de onde é executado o ataque são alternadas com imagens do próprio corpo celeste.</p> <p>Assim que esse ataque se completa, o corpo celeste sofre uma expansão tão intensa que é possível ver, no vidro da nave militar os reflexos da luz avermelhada que emana do mesmo. O general que comanda o ataque tem expressão de medo, não consegue mais falar e tem sua testa coberta de sangue que parece sair pelos seus poros.</p> <p>A nave e, então, engolida pelo corpo celeste que forma uma imagem de caveira em sua superfície.</p>
<p>Cena 5 – Korben Dallas – 16min 45s até 24min 15s</p> <p>Um homem acorda com o toque de seu relógio despertador. A legenda indica que ele está no South Brooklyn, New York. Uma máquina controla o número de cigarros que ele fuma por dia. Hoje a máquina irá fornecer quatro cigarros. O objetivo é reduzir essa quantidade até parar de fumar.</p> <p>O homem atende ao telefone, deixa seu gato entrar e pega um cigarro. Ele conversa com Finger sobre querer apenas uma mulher, a mulher perfeita. Durante o telefonema meche em medalhas e troféus. Finger o chama de major.</p> <p>Na sequência da conversa, Finger solicita que ele leve seu táxi para a inspeção semestral. O homem diz não precisar, que se trata apenas de um táxi e não de um caça espacial e que agora ele dirige de forma diferente do que fazia antes.</p> <p>Na TV está passando o comercial do concurso Gemini Croquette do programa da Rádio Cosmo apresentado por Ruby Rhod, que dará como prêmio uma viagem para o planeta Fhloston.</p> <p>O homem abre a porta de seu apartamento e um homem armado tenta assaltá-lo, mas ele consegue sem dificuldades tomar a arma e mandar o ladrão embora.</p>	<p>Homem solitário.</p> <p>Armas sofisticadas.</p>	<p>Uma legenda indica que a cena se passa em New York e o relógio mostra a data (18 de março de 2263) e o horário (2h). Logo após o toque de um despertador, equipamentos da residência acendem luzes e são automaticamente acionados, entre eles estão a TV e o equipamento que controla o número de cigarros que o personagem fuma por dia. Sendo que esse último aparelho fornece apenas quatro cigarros, todos com um longo filtro. Além disso, a cama se recolhe automaticamente.</p> <p>O apartamento do personagem é muito pequeno e todos os utensílios são embutidos nas paredes. As paredes, bem como as</p>

A seguir o homem entra em seu táxi e o computador de bordo pede a carteira de habilitação do motorista. O computador informa a pontuação restante para que a habilitação do Sr. Dallas continue valendo.

-

Cornelius leva ao presidente um livro no qual há uma série de ilustrações que explicando o que está acontecendo e que há apenas 48 horas até que o mal absoluto não possa mais ser combatido. Informa ainda que essa coisa não luta por dinheiro ou poder mas sim extermina qualquer forma de vida. E só há uma coisa que pode impedi-la, a arma que está com os Mondoshawan, que se trata de pedras que representam os quatro elementos reunidos em torno do Ser Supremo, o quinto elemento.

Nesse exato momento uma nave Mondoshawan pede permissão para pouso na Terra, o presidente a concede após o pedido de Cornelius para que a dê.

-

Os Mondoshawan são atacados por duas naves de guerreiros extaterrestres, os Mangalores, quando estavam quase chegando a Terra. Os Mangalores, antes de atacar, dizem: hora do pau.

-

Cornelius fica apavorado.

-

Zorg, um grande empresário e industrial da Terra, recebe uma ligação telefônica de Aknot, o chefe dos Mangalores. Aknot diz a Zorg que a missão foi cumprida e que terá o que pediu dentro de poucas horas. Os dois se encontrarão em uma fábrica de Zorg.

-

Militares informam o presidente sobre o ataque sofrido pela nave Mondoshawan.

O presidente dispensa a presença de Cornelius, mas este prefere ficar dizendo-se o contato dos Mondoshawan na Terra.

Os militares informam que a nave abatida foi localizada que há um sobrevivente.

Automóvel com sistema informatizado.

Seres guerreiros brutos, feios e pouco inteligentes.

superfícies dos utensílios, são da mesma cor, bege.

O personagem veste uma roupa alaranjada que se cola ao corpo e tem aparência de ser feita de algum tipo de plástico. Logo após o personagem sai de casa em seu taxi amarelo, equipado com computador de bordo que verifica, antes de acionar o motor, a habilitação do motorista. Trata-se de um carro voador preparado para trafegar em ruas que são definidas por alturas diferentes em relação ao chão, essas ruas são os espaços entre os elevadíssimos edifícios da cidade que são, também, muito altos (talvez com centenas de metros).

A alternância de cenas indica que enquanto Korben inicia seu turno de trabalho com o taxi, o Padre Cornélius está explicando para o conselho do Presidente o que sabe sobre o misterioso corpo celeste. Ele apresenta ao conselho um grande livro no qual há ilustrações feitas à mão, em preto e branco, mostram os detalhes a respeito do templo no Egito, as pedras dos quatro elementos e o ser supremo que poderá salvar a Terra do mal absoluto.

Nesse momento, uma gigantesca nave Mondoshawan é atacada assim que se aproxima da Terra. Os seres que derrubam a nave são molengos e parecem sujos.

O escritório de Zorg é luxuoso que fica no ponto mais alto de um edifício que tem seu nome em um gigantesco letreiro. O personagem veste-se de forma muito elegante com roupas em verde e preto.

<p>Cena 6 – Nucleolab – 24min 16s até 25min 41s</p> <p>Os militares resgataram uma parte de um corpo de um dos Mondoshawan e a levam para um laboratório em New York. O cientista que recebe os tecidos Mondoshawan diz que bastam apenas algumas células vivas para fazer uma recriação.</p> <p>As células Mondoshawan são colocadas em um tubo onde a reconstituição será feita.</p> <p>O cientista compara o material genético Mondoshawan com o humano e acredita que esse ser deva ter sido projetado, pelo número elevadíssimo de dados genéticos (200 mil grupos de DNA) que dispõe e também porque suas células não apresenta qualquer doença.</p> <p>Os militares temem que o ser, após a recriação, seja hostil.</p>	<p>Perfeição associada a quantidade de informações genéticas e ausência de doenças.</p>	<p>As células vivas do Mondoshawan a ser recriado estão em uma das mãos desse ser, recolhida no que restou da nave atacada.</p> <p>No computador, o cientista responsável por fazer a recriação compara o DNA dos seres humanos com o DNA do extraterrestre que, por sua vez, tem hélices idênticas ao DNA humano, diferem apenas na quantidade que é muito maior.</p> <p>Esse cientista usa jaleco branco, um corte de cabelo que facilita o uso de um equipamento em sua cabeça e olha fascinado para tudo, conferindo a cena uma expectativa de que algo sensacional irá ocorrer.</p> <p>O laboratório é um local repleto de equipamentos sofisticados, todo forrado com algo que semelhante com papel laminado dourado.</p> <p>Para fazer-se a recriação, a mão extraterrestre resgatada é colocada inteira em uma máquina. Não é procedida nenhuma simulação do corpo que será recriado.</p>
<p>Cena 7 – Leelo - 25min 42s até 29min 54s</p> <p>O Mondoshawan é reconstituído a partir das células vivas resgatadas após o ataque dos Mangalores. O processo se inicia pela produção do esqueleto. Os músculos são colocados junto ao esqueleto usando algo que parecem fios que “tecem” o corpo como em máquinas de tricô. Finalmente a pele é forçada a aparecer com a exposição da carne viva a uma radiação específica que exige que o corpo fabrique a sua proteção.</p> <p>Quando a reconstrução está completa e o tubo é descoberto o que está lá é uma mulher jovem e bela.</p>	<p>Ser superior. Perfeição.</p> <p>Tecnologia de recriação de um corpo inteiro de um adulto partir de algumas células.</p>	<p>A máquina de recriação, a partir das informações contidas nos genes, inicia a operação constituindo seu esqueleto com fatias de tecido ósseo que são emendadas umas nas outras por braços robóticos. A seguir um dispositivo circular da máquina estica fios cor de carne que formam os músculos e outros tecidos do corpo</p>

<p>Todos no laboratório ficam surpresos. Os militares não imaginavam que o ser Mondoshawan fosse mulher, o cientista parece não estranhar a condição feminina do ser Mondoshawan, mas surpreende-se com o grau de perfeição obtido em um único ser.</p> <p>O corpo da mulher é recoberto por bandagens térmicas.</p> <p>Ela é despertada e fica muito agitada. Fala muito e ninguém compreende a sua língua.</p> <p>O general quer se aproximar da cápsula onde ela está e pergunta se ela poderia quebrar o vidro. O cientista garante que o vidro não pode ser rompido. O general se aproxima e tenta uma forma de se comunicar.</p> <p>A Mondoshawan quebra o vidro, puxa a gravata do general e foge para o sistema de ventilação do prédio.</p> <p>Policiais são acionados para segui-la.</p>	<p>Condição feminina como surpresa.</p> <p>Perfeição feminina relacionada a um corpo belo e jovem.</p>	<p>Mondoshawan. No final uma radiação é aplicada ao corpo para que a pele se forme.</p> <p>O ser recriado tem o corpo de uma bela mulher (da atriz Milla Jovovich), com pele branca, cabelos alaranjados. Assim que ela se movimenta a mão que serviu de material para a recriação se solta do novo corpo.</p> <p>Assim que a máquina de recriação é aberta, o resultado do processo é recebido com espanto tanto pelo cientista quanto pelo general. Ambos olham maravilhados e surpresos com a condição feminina do ser extraterrestre.</p> <p>A mulher, imediatamente, começa a falar uma língua que ninguém, no laboratório, reconhece e isso é interpretado, pelos militares, como uma incapacidade de comunicação. Não há legendas ou tradução para as falas da mulher recriada.</p>
<p>Cena 8 – <i>On a ledge</i> – 29min 55s até 32min 11s</p> <p>A mulher recriada em laboratório desloca-se pelo sistema de ventilação do prédio até uma abertura para a rua. Ela está em um andar muitíssimo alto do chão e vê uma cidade de edifícios elevadíssimos, com um trânsito de carros voadores em diversos níveis.</p> <p>Os policiais se aproximam e ela caminha pela beirada do prédio. Uma unidade aérea da polícia é acionada e se posiciona diante dela pedindo que se identifique. Ao verificarem suas características físicas no computador da polícia não encontram qualquer registro dela na Terra.</p>	<p>Cidade gigantesca, habitada por muita gente, com prédios elevadíssimos.</p> <p>Automóveis voadores.</p>	<p>A visão da mulher, assim que sai pelo sistema de ventilação do prédio em sua fuga, é uma cidade grande, com altíssimos edifícios que tem sua fachada idêntica a muitos prédios existentes na cidade de New York do século XX, além de existir um trânsito de veículos voadores em ruas imaginárias que se situam em diferentes alturas e pedestres que andam em algo equivalente a calçadas que ficam nas laterais dos edifícios. Aliás, ela se encontra a uma grande altura em relação ao chão, por isso vê a cidade de cima.</p> <p>A polícia tenta identificá-la, lendo com um sistema informatizado os traços de seu rosto. Mas certamente não há registros a</p>

<p>Cena 9 – A big fase - 32min 12s até 40min 01s</p> <p>Assustada, ela pula num grande mergulho e cai sobre um táxi que passava por ali. Esse táxi é o do Sr. Korben Dallas. O computador do táxi informa que ele sofreu um acidente. Dallas aciona o piloto automático, vai ver o que caiu no banco de passageiros do táxi e encontra a moça que sorri para ele e tenta contar o que ocorreu falando sem parar em sua língua. Um se esforça para entender o outro e repetem algumas palavras.</p> <p>Policiais se aproximam e informam o taxista de que ele tem um passageiro clandestino e que deve entregá-lo.</p> <p>A moça fica muito nervosa e pede ajuda em inglês repetindo o que lê em um cartaz que sugere ajuda para crianças.</p> <p>Dallas pede a ela que se entregue mas ela continua a pedir que ele a ajude. Ele decide ajudá-la e foge da polícia pilotando o táxi como se fosse uma nave de combate, leva o táxi bem para baixo (o nível da névoa) onde qualquer perseguição é muito difícil e consegue se livrar dos policiais.</p> <p>O taxista verifica como a moça está viva mesmo após a queda e a perseguição, mas precisa de cuidados com alguns ferimentos leves. Ela pede que a leve ao padre Vito Cornelius e depois desmaia.</p>	<p>Cidade caótica e poluída.</p>	<p>respeito dessa mulher.</p> <p>Assustada, a mulher pula e cai sobre o taxi do personagem Korben que, por sua vez, usa de toda a sua habilidade de piloto militar para controlar o taxi voador desgovernado pelo impacto.</p> <p>Assim que o taxi é estabilizado Korben vê sua passageira e encanta-se com sua beleza tratando-a de forma muito gentil. Mesmo sem entender nenhuma palavra da língua que ela fala e que continua sem tradução ou legendas.</p> <p>Ele ajuda a mulher a fugiu da policia, em uma cena de perseguição de veículos voadores que só termina quando o carro de policia se choca contra um vagão de tem carregado com hamburgueres de uma empresa de <i>fast food</i>. Depois disso Korben vai com seu carro ate uma região da cidade, próxima do chão, onde a poluição e tão intensa que torna a perseguição policial inviável.</p>
<p>Cena 10 – Cornelius – 40min 02s até 41min 46s</p> <p>Korben Dallas leva a moça desmaiada até o padre Vito Cornelius. Diz a ele que ninguém sabe quem é aquela moça que mencionou o nome dele. A única característica que poderia servir para identificá-la é uma tatuagem no seu braço.</p> <p>Ao ver a tatuagem o padre fica aflito, diz que ela é o quinto elemento e desmaia.</p> <p>Korben consegue acordar o padre e conta a ele que a moça caiu sobre seu táxi falando uma língua estranha.</p> <p>Cornelius diz que se trata da língua divina ancestral e que está surpreso por se tratar de uma mulher. Então pede que Korben a acorde e que ela é a coisa mais preciosa da humanidade, ela é perfeita.</p> <p>Korben tenta acorda-la com carinho mas não consegue.</p> <p>-</p> <p>Cornelius prepara-se, em outro cômodo de seu apartamento, para falar com o ser supremo.</p>	<p>Condição feminina do ser supremo como surpresa.</p>	<p>Korben leva a moça ate a residência de Cornelius e mostra a ele a tatuagem que ela tem em um dos pulsos. E essa tatuagem, com o símbolo dos quatro elementos, é o que permite ao padre reconhecê-la.</p> <p>O apartamento do padre é amplo e luxuoso, possui moveis e objetos antigos, provavelmente fabricados no inicio do século XX.</p>

<p>Cena 11 – A kiss - 41min 47s até 47min 19s</p> <p>Korben não resiste e beija os lábios da moça. Ela acorda pega a arma de Korben e o ameaça. Ele pede desculpas pela ousadia. Korben continua a conversar com ela e pergunta seu nome. A moça diz que é Leeloominai Lekarariba Laminai-Tchai Ekbat De Sebat. Korben quer um nome mais curto. A moça responde: Leeloo. Korben sorri. Leeloo continua apontando a arma para Korben. Cornelius e seu assistente aparecem com a chave do local no Egito onde as pedras dos quatro elementos eram guardadas. O assistente do padre quer saber se realmente se trata do Ser Supremo. Cornelius diz ter certeza absoluta. Korben quer sua arma de volta. O padre consegue que Leeloo devolva a arma, em seguida agradece a Korben por tê-la trazido e o sugere que ele não necessita mais permanecer ali. Korben, antes de sair pergunta ao padre o que significa “ekto gamat”. O padre responde que isso significa nunca sem a minha permissão. Korben retorna para seu apartamento sentindo-se mal por ter beijado Leeloo daquela forma. Conta a Finger, por telefone, que estava levando o táxi para a revisão mas que apareceu uma corrida das grandes, daquelas que não dá para resistir: 1,75m, olhos azuis, pernas compridas, pele incrível, perfeita e com o nome de Leeloo.</p> <p>- Leeloo lê informações sobre o planeta Terra no computador de Cornelius e come muito. O padre pergunta pelas pedras e Leeloo diz que elas foram roubadas.</p> <p>- Zorg manda demitir um milhão de funcionários de suas empresas apesar dos apelos de um dos seus assistentes para que demita um pouco menos por enquanto, até que se tenha certeza da necessidade das demissões.</p>	<p>Perfeição feminina relacionada a beleza física e juventude.</p> <p>Precariedade de empregos.</p>	<p>Leeloo lê uma enciclopédia virtual a uma incrível velocidade enquanto come uma espécie de frango instantâneo preparado no forno de microondas.</p>
<p>Cena 12 – Clothes for Leeloo – 47min 20s até 48min 07s</p> <p>O assistente do padre leva diversas roupas para Leeloo vestir. Cornelius lembra-se de um homem que se dizia <i>marchand</i> e que procurava pelas pedras. Leeloo troca de roupas diante dos dois, eles viram de costa em sinal de respeito e mais uma vez comentam que se trata de um ser perfeito.</p>	<p>Perfeição feminina relacionada a beleza física e juventude.</p>	

<p>Leeloo diz que sabe com quem estão as pedras.</p>		
<p>Cena 13 – ZF1 - 48min 08s até 53min 18s</p> <p>Zorg recebe Aknot para trocar as pedras por armas ZF1 que fabrica. Após a demonstração da arma Zorg vai ver as pedras mas a caixa que os Mangalores pegaram com os Mondoshawan está vazia.</p> <p>-</p> <p>Leeloo conta a Cornelius que a caixa que traziam para a Terra estava vazia e que as pedras estão no planeta Fhloston, na constelação do Anjo, com alguém da confiança dos Mondoshawan.</p> <p>-</p> <p>Zorg fica muito zangado e não quer fornecer nenhuma arma aos Mangalores. Após uma discussão Zorg lhes dá uma caixa de armas sabendo que eles não saberão operá-las. Após a saída de Zorg os Mangalores provocam uma explosão.</p> <p>-</p> <p>Leeloo usa um aparelho de fazer maquiagem. Cornelius pensa em uma forma de ir a Fhloston o mais rápido possível. Homens enviados por Zorg forçam Cornélius a ir ao encontro dele.</p>		<p>Zorg demonstra sofisticadas armas para os Mangalores. A demonstração é feita atingindo uma estatua com a farda dos policiais da cidade de New York, o que ajuda a configurar esses personagens como fora da lei cômicos.</p>
<p>Cena 14 – Art Dealer - 53min 19s até 1h 12s</p> <p>Cornelius é levado até o escritório de Zorg. Zorg quer saber onde estão as pedras mas Cornelius se recusa a dizer alegando que não as entregaria a alguém como ele. Zorg mostra ao padre que seu trabalho, que inclui fabricar armas e robôs, produz coisas boas e não só destruição. Porém no meio de sua argumentação se engasga com um caroço de uma cereja e começa a tentar usar seus recursos tecnológicos para se livrar do caroço que está dificultando a respiração. O padre se aproxima dele e pergunta onde estão os robôs e os engenheiros que o ajudariam numa situação como essa, enquanto Zorg continua a acionar equipamentos sem sucesso. Cornelius bate nas costas de Zorg fazendo-o cuspir o caroço. Zorg diz que não matará Cornelius por enquanto, já que ele salvou sua vida. O manda embora. Zorg dá ordens para que seus homens obtenham as pedras em uma hora.</p> <p>-</p> <p>Militares da Terra continuam as investigações sobre o estranho corpo celeste que está engolindo todos os satélites de comunicação. O comandante dos militares comunica ao Presidente que os Mondoshawan aceitaram as</p>	<p>Fabricante de armas e de artefatos tecnológicos associado ao mal.</p> <p>Tecnologia sofisticada e de utilidade questionável.</p>	<p>Nesta cena o escritório de Zorg é mostrado em detalhes, explorando vários ângulos e todos os recursos tecnológicos disponíveis. Alguns equipamentos estão expostos dentro de caixas de vidro, como se fossem peças de museu ou objetos de arte. Outros estão disponíveis para uso e são acessados por controles à distância.</p> <p>A imagem da janela circular do escritório é superposta com a imagem do corpo celeste que ameaça a Terra, criando uma ligação entre Zorg e aquela manifestação do mal.</p> <p>A alternância de imagens de um assistente de Zorg e do gabinete do presidente indica que este último é alvo de uma espionagem que é feita com um equipamento instalado</p>

<p>desculpas que apresentaram e informa que as pedras não estavam na nave mas que foram entregue a Diva Plavalaguna que cantará o concerto que haverá em Fhloston em breve.</p> <p>O assistente de Zorg está espionando o Presidente usando um inseto teleguiado e consegue saber com quem estão as pedras. Porém como o Presidente vê o inseto e o mata ele não obtém mais informações que dizem respeito a operação militar para ir buscar as pedras em Fhloston.</p> <p>-</p> <p>Korben está em seu apartamento fazendo uma refeição no restaurante voador que “estacionou” diante de sua janela. Chega uma mensagem para Korben e este não a lê. O homem do restaurante tenta incentivá-lo a ler, dizendo que pode ser uma boa notícia e aposta que se não for o almoço será grátis.</p> <p>Korben abre o envelope e a mensagem diz que ele foi demitido da empresa de táxi, comenta que pelo menos terá o almoço grátis desta vez.</p> <p>Toca o telefone e Korben atende, é sua mãe reclamando que ele não a procura nem responde às suas mensagens.</p> <p>O Sr. Kim, do restaurante, vai embora e dá um biscoito da sorte para Korben.</p> <p>A mãe de Korben quer participar da viagem para Fhloston que ele ganhou no sorteio da rádio, mas ele não sabe que ganhou um prêmio.</p> <p>O general Munro toca a campainha do apartamento de Korben.</p>		<p>em uma barata. As imagens do ponto de vista da barata confirmam isso.</p> <p>Korben compra comida de um homem chinês que possui um restaurante voador na forma de um barco.</p> <p>Logo após, Korben fuma o segundo cigarro disponibilizado pela máquina que controla seu esforço para parar de fumar, o que sugere terem passado apenas algumas horas desde que o taxista saiu de casa para trabalhar.</p>
<p>Cena 15 – <i>World Savior</i> – 1h 13s até 1h 07min 12s</p> <p>O General Munro chega ao apartamento de Korben e comunica que o escolheu para uma missão especial que consistem em salvar o mundo, ou seja, ir ao planeta Fhloston e buscar quatro pedras que se encontram sob a responsabilidade de Diva Plavalaguna. Tal missão deve ser realizada discretamente. O general escolheu Korben em função de que ele é o único militar, pertencente a uma elite treinada, ainda vivo.</p> <p>Chega uma nova mensagem na caixa de correspondências de Korben e o general a pega e lê. A mensagem informa Korben que ele ganhou o sorteio da Rádio Cosmos que tem como prêmio uma viagem para o concerto de Diva Plavalaguna em Fhloston. Korben comenta a fraude no sorteio.</p> <p>O general designa a major Iceborg para acompanhar Korben fingindo ser a sua esposa. Korben olha com desdém para Iceborg, mostrando-se descontente por ter que fingir ser o marido dela. O general, olhando a major por trás, pergunta a Korben o motivo de sua insatisfação.</p> <p>Leeloo toca a campainha do apartamento de Korben.</p> <p>Antes de abrir a porta, Korben esconde os militares em um armário.</p> <p>Korben abre a porta e Corneluis aparece, querendo as passagens para Fhloston.</p> <p>A polícia inicia uma inspeção no prédio onde Korben mora. Para evitar problemas ele esconde Cornelius e Leeloo. Apresenta-se para a polícia colocando as mãos nos dois círculos</p>	<p>Mulher julgada por sua aparência física.</p> <p>Classificação de pessoas como humanas ou não.</p>	<p>Esta é a única situação em que uma mulher militar aparece, ela é uma mulher forte e não usa maquiagem. O personagem Korben a olha com desdém na situação em que é sugerido viajarem disfarçados, fingindo ser um casal de férias. Essa é apenas uma das várias situações cômicas desta cena.</p> <p>As outras situações cômicas dizem respeito a esconder pessoas dentro de uma geladeira, no compartimento onde fica o chuveiro automático do apartamento e na cama que, quando não está em uso, se reveste automaticamente com um plástico e é embutida na parede.</p> <p>Além disso, a confusão que a polícia faz ao</p>

<p>amarelos pintados dentro do apartamento, preparados para inspeções desse tipo. Os policiais, em inspeções, identificam as pessoas e verificam se é classificada como humana. Por sorte o cartão com o nome de Korben estava caído em frente ao apartamento de um vizinho que respondeu de forma grosseira aos policiais na hora da inspeção. Isso faz os policiais levarem o vizinho preso, como se fosse Korben Dallas.</p> <p>-</p> <p>O assistente de Zorg recebe da polícia a notícia de que Korben Dallas foi preso acusado de contrabando de urânio. Teria sido ele o responsável por uma denúncia que levou os policiais a prenderem o suposto Korben Dallas. Isso faz o assistente planejar se passar por Korben no aeroporto, no embarque para Fhloston.</p> <p>-</p> <p>Os policiais que prenderam o suposto Korben Dallas são atacados pelos Mangalores, que raptam o prisioneiro. Os Mangalores também planejam ir a Fhloston buscar as pedras.</p> <p>-</p> <p>Korben retira Leeloo do esconderijo. Ela está com frio porque se molhou na ducha do apartamento. Korben a enxuga e comenta que mais uma vez a tem nos braços. Leeloo pergunta por Cornelius, Korben o retira do esconderijo.</p> <p>Cornelius pede a Korben um café, mas enquanto ele o prepara o padre lhe acerta a cabeça e rouba as passagens para Fhloston.</p> <p>Korben retira os militares do esconderijo.</p>		<p>prender o homem errado pensando ser Korben Dallas é um deboche com essas autoridades que, de acordo com cenas anteriores do filme, dispõe de recursos sofisticados para a identificação de seres humanos e outras criaturas.</p> <p>Um indicador do controle a que os moradores da Terra, no filme, estão submetidos é a existência de um espaço, existente nas residências, para inspeções policiais.</p>
<p>Cena 16 – <i>The terminal</i> – 1h 07min 13s até 1h 11min 11s</p> <p>Cornelius acompanha seu assistente, David e Leeloo ao aeroporto onde devem embarcar para Fhloston. Nesse local há enormes montanhas de lixo devido a uma greve de funcionários da limpeza. David e Leeloo tentam embarcar usando identidades falsas de Korben Dallas e Leeloo Dallas. No momento que os dois apresentam seus documentos Korben chega e retira David dali, assumindo seu lugar junto a Leeloo. Os dois embarcam.</p> <p>-</p> <p>O homem que foi preso por ter sido identificado como Korben Dallas se aproxima do guichê do aeroporto acompanhado de uma mulher e diz ser o vencedor do prêmio.</p> <p>-</p> <p>Cornelius conta a um robô-garçom do aeroporto como é Leeloo, criada para ser forte, mas que é ao mesmo tempo frágil e humana.</p> <p>David o encontra e conta que Korben apareceu e embarcou com Leeloo.</p> <p>Cornelius decide cumprir a missão em pessoa.</p> <p>-</p> <p>No guichê do aeroporto a atendente verifica que aquele homem é um Mangalore disfarçado</p>	<p>Greves, lixo.</p> <p>Robôs serviçais.</p> <p>Suposta contradição entre perfeição e fragilidade humana. Aproximação entre o humano e o divino.</p>	<p>O aeroporto possui enormes montanhas de lixo acumuladas em vários ambientes, bem como pequenos “bichinhos” que se instalam nos trens de pouso dos aviões e que são mortos com lança chamas.</p> <p>As pessoas que se apresentam aos funcionários do aeroporto são identificadas por sistemas informatizados que entre outras informações verificam se são terráqueos ou se são seres de outros planetas. O guichê do aeroporto possui um sistema de proteção para os funcionários e um mecanismo que aponta armas para aqueles que tentarem usar identificações falsas, acionado automaticamente a polícia.</p>

<p>com a aparência de um humano e chama a polícia. O Mangalore fica nervoso e foge porque não teria como manter o disfarce.</p> <p>-</p> <p>Na sala de embarque Korben é levado até Ruby Rhod, o radialista que apresenta o programa no qual foi sorteada a viagem. Rhod quer que Korben fale ao vivo para a Rádio Cosmos.</p> <p>-</p> <p>Policiais seguem os Mangalores no saguão do aeroporto.</p> <p>-</p> <p>Cornelius se dirige para uma área do aeroporto na qual ele não poderia entrar.</p>		
<p>Cena 17 – Ruby Rhod – 1h 11min 12s até 1h 21min 08s</p> <p>Korben não está disposto a dar entrevistas, afinal ele é um militar viajando em missão que deve ser realizada discretamente.</p> <p>Rhod insiste e coloca o microfone diante dele quando o programa está no ar forçando-o a falar. Korben fala o mínimo possível.</p> <p>Após o final do programa, Rhod que faz seu programa de forma eletrizante e sexy, reclama que Korben não colaborou.</p> <p>Korben segura Rhod pelo pescoço e diz que não vai participar de tantas brincadeiras.</p> <p>-</p> <p>No aeroporto outro homem fingindo ser Korben Dallas tenta embarcar para Fhloston mas não consegue porque já há um Korben Dallas no avião.</p> <p>-</p> <p>No avião os passageiros são submetidos ao sono induzido para evitar que se sintam mal com a viagem.</p> <p>Korben e Leeloo viajam na mesma cabine e dormem antes que consigam conversar mais demoradamente, apenas conseguem dizer que viajam em função de uma missão importante.</p> <p>-</p> <p>O comandante da aeronave prepara a decolagem.</p> <p>-</p> <p>Rhod não vai para sua cabine e faz sexo com uma das aeromoças.</p> <p>-</p> <p>O comandante detecta que há parasitas no trem de pouso.</p> <p>-</p> <p>Trabalhadores do aeroporto, fumando drogas, são encarregados de exterminar esses parasitas, bichinhos esquisitos sem cabeças nem patas.</p> <p>-</p> <p>Rhod continua com a aeromoça.</p>	<p>Austeridade de um militar em serviço.</p> <p>Artista andrógino, sensual, espalhafatoso e bajulado.</p> <p>Empregos degradantes.</p> <p>Animais artificiais parasitas.</p> <p>Viagens espaciais na velocidade da luz.</p>	<p>Ruby Rhod é um escandaloso e andrógino apresentador de um programa de rádio, veste roupas de um tecido de oncinha e um chapéu que parece uma peruca de cabelo branco na qual se fez uma modelagem em formato no formato de um cilindro vazado, parecendo um chifre no centro da testa. Além disso, usa jóias muito chamativas e um bastão que funciona como microfone. Ele é um homem negro e magro. Rhod aparece sempre cercado de outros homens, todos negros, vestidos de forma semelhante a ele e que o bajulam todo o tempo. Ele apresenta seu programa fazendo uma performance exagerada, na qual dança, caminha rebolando, pincela papeis como se isso fosse um tipo de autógrafo e faz muitas caretas. Ao final de seu extravagante desempenho ele fuma e faz uma expressão de quem acabou de ter um orgasmo enquanto seus assistentes o bajulam dizendo que seu programa pode ser qualificado como “verde”, expressão que parece ser o mais elevado elogio que se pode fazer.</p> <p>Rhod só aparece em áreas restritas do aeroporto, como é de se esperar no caso de</p>

-

O homem que tentou embarcar por último, tentando se passar por Korben Dallas, avisa Zorg que não conseguiu embarcar pois o verdadeiro Korben Dallas já está no avião.

-

Rhod garante que nunca sentiu nada igual com uma humana.

-

Cornelius decide viajar no trem de pouso do avião.

-

Zorg está decepcionado com suas tentativas frustradas de fazer alguém se passar por Dallas.

-

O avião decola e viaja para Fhloston na velocidade da luz.

-

Os militares da Terra continuam a monitorar o corpo celeste misterioso e detectam que há emissão de ondas de rádio. Um dos militares sugere que aquilo poderia estar tentando telefonar. Os demais militares o olham com desconfiança.

-

A secretária de Zorg recebe a ligação telefônica do Sr. Sombra e a repassa para seu chefe. Zorg atende e sangra pela testa enquanto explica que está com dificuldade de obter as pedras, que terá mais custos e que deverá cuidar pessoalmente do trabalho. Zorg desliga o telefone.

-

Os militares detectam o fim da emissão de ondas de rádio.

peessoas muito famosas. Local que é luxuoso e limpo, bem diferente das áreas mais movimentadas do aeroporto.

O avião possui cabines onde as pessoas deitam e são postas para dormir durante a viagem com alguma forma de indução de sono. As paredes das cabines e corredores do avião são da mesma cor e aparentemente do mesmo material das paredes do apartamento de Korben.

A alternância de cenas de Rhod fazendo sexo com uma comissária de bordo, Zorg recebendo informações de que seu plano de enviar alguém a Fhloston falhou e os preparativos para a decolagem indicam que são ações simultâneas cuja maior intensidade se dá no momento que os motores do avião são acionados com sua máxima força, Rhod atinge o orgasmo e o comparsa de Zorg é preso.

O avião decola e sobe até uma elevada altitude onde é acelerado para fazer a viagem até Fhloston. Uma iluminação semelhante a que existe em pistas de aeroportos se forma no espaço indicando a partida da Terra.

Para indicar a continuidade de eventos no espaço sideral, uma câmera parece ter se deslocado para o lado rapidamente, partindo do avião que viaja para Fhloston e chegando até a nave militar que monitora o corpo celeste que ameaça a Terra.

A constatação dos militares de que o corpo celeste emite ondas de rádio é, quase em

		<p>tom de deboche, seguida da imagem de Zorg recebendo um telefonema. Isso sugere que o corpo celeste telefonou para o vilão. Nessa situação Zorg sente tanto medo que escorre sangue pela sua testa.</p>
<p>Cena 18 – Fhloston Paradise – 1h 21min 09s até 1h 23min 57s</p> <p>A nave chega ao planeta Fhloston e os passageiros são informados da hora e temperatura local, respectivamente 15h e 30 min e 28 °C.</p> <p>Leeloo e Korben, assim como os demais passageiros são recebidos por dançarinas vestidas com trajes havaianos e que colocam colares de flores nos visitantes.</p> <p>O planeta é um paraíso tropical, de céu azul. O hotel flutua numa órbita baixa em torno de Fhloston.</p> <p>-</p> <p>O comandante do avião detecta algo no sistema de ventilação do avião e vai verificar. É Cornelius que viajou ali.</p> <p>-</p> <p>Korben é levado até seu quarto do hotel e informado que o planeta tem 400 praias acessíveis até às 17h.</p> <p>Korben quer saber se ainda há ingressos para o concerto com Plavalaguna e é informado que sua entrada já está garantida em um lugar especialmente reservado para ele ao lado de Ruby Rhod. Ele não gosta muito disso. Korben tem a sua disposição um armário inteiro de roupas.</p> <p>A mãe de Korben liga para ele para reclamar por não ter sido levada naquela viagem. Ela diz que deveria ter comprado um robô ao invés de ter tido um filho.</p>	<p>Imagem da Terra vista do alto, como a conhecemos desde o século XX, como sinônimo de paraíso.</p> <p>Opção entre ter filhos humanos e filhos máquinas.</p>	<p>O mesmo tipo de imagem que indicou a partida do avião da Terra indica, agora, a chegada ao planeta Fhloston. Um planeta azul tal como a Terra vista do espaço.</p> <p>Os passageiros do avião são recebidos no hotel que fica em órbita em torno do planeta Fhloston com uma festa que lembra as recepções de turistas no Hawai.</p> <p>O saguão do hotel é amplo e luxuoso e de suas janelas é possível ver do alto o planeta em torno do qual o hotel está orbitando.</p> <p>Várias situações destacam o caráter cômico destas cenas, uma delas é que o Padre Cornélius conseguiu viajar e chegar vivo viajando escondido em um compartimento do avião, outra consiste em um dos chatos telefonemas que a mãe de Korben faz para reclamar do comportamento de seu filho.</p> <p>As suítes do hotel são luxuosas e em uma delas há um tapete que parece um grande extraterrestre semelhante a um urso, com cabeça empalhada.</p>
<p>Cena 19 – Diva Plavalaguna – 1h 23min 58s até 1h 25min 20s</p> <p>Diva Plavalaguna chega ao hotel em Fhloston acompanhada de vários empregados. Ela veste uma burca lilás cintilante.</p> <p>Ao se aproximar da sua suíte sente a presença de Leeloo e manda dizer que ela terá o que</p>		<p>Plavalaguna é muito alta e usa uma burca lilás cintilante. Mesmo sem ver Leeloo ela envia uma de suas assistentes até a moça para lhe transmitir um recado.</p>

<p>veio buscar após o concerto.</p>		
<p>Cena 20 – Ruby & Korben - 1h 25min 21s até 1h 27min 19s</p> <p>O presidente se prepara para ouvir o programa de Rádio de Ruby Rhod.</p> <p>-</p> <p>Em Fhloston, Korben veste um traje elegante e se dirige para a sala de concerto. Ruby Rhod narra em seu programa ao vivo tudo o que está acontecendo antes do início do concerto.</p> <p>Rhod tenta fazer Korben falar mas, mais uma vez, ele se manifesta de forma muito sucinta. Isso deixa Rhod zangado.</p> <p>O homem que serve uma bebida a Rhod tem fisionomia idêntica a um dos disfarces já usado por Aknot. Esse homem sai da sala de concertos e encontra os demais Mangalores e diz: hora do pau.</p>		<p>Rhod, como não poderia deixar de ser, vai ao concerto com algo semelhante a um traje de gala arrematado com rosas vermelhas na gola. Ele conduz Korben ao seu local na platéia já apresentando ao vivo o programa de rádio que transmitira todo o concerto.</p> <p>O homem que serve uma bebida a Rhod tem fisionomia idêntica a um dos disfarces já usado por Aknot, o líder dos Mangalores.</p> <p>A sala de concertos do hotel é uma cópia fiel do famoso teatro de Londres, o <i>Royal Opera House</i>.</p>
<p>Cena 21 – Lucia Di Lammermoor – 1h 27min 20s até 1h 30min 44s</p> <p>O concerto de Plavalaguna inicia. Ela é toda azul e canta lindamente. O teatro tem janelas voltadas para a superfície de Fhloston o que faz com que o cenário do espetáculo seja uma imagem semelhante a da Terra vista do alto.</p> <p>-</p> <p>Leeloo está fora do auditório, esperando o final do concerto.</p> <p>-</p> <p>Zorg consegue permissão para pousar em Fhloston alegando estar com problemas.</p> <p>-</p> <p>Os Mangalores invadem a suíte de Plavalaguna para procurar as pedras. Encontram uma caixa onde elas poderiam estar e a pegam.</p> <p>-</p> <p>O concerto de Plavalaguna continua.</p>		<p>Plavalaguna tem pele azul e usa um vestido exatamente da cor de sua pele.</p> <p>Não há cenário no fundo do palco, as janelas do barco flutuante estão voltadas para o planeta Fhloston, permitindo que este seja o cenário do espetáculo.</p> <p>As cenas da apresentação de Plavalaguna são entremeadas com as cenas da luta de Leeloo contra os Mangalores e de Zorg chegando a Fhloston em sua nave particular. A música permanece como som de todas essas ações. Os momentos mais intensos das ações de Leeloo e Zorg coincidem com os trechos mais intensos da música cantada por Plavalaguna. Desta forma, tanto a luta contra os Mangalores se parece com um videoclipe, as ações parecem coreografadas de forma que se torna cômica. A alternância</p>

		<p>de imagens ao som da mesma música mostra, também, a simultaneidade das ações.</p> <p>Mais uma vez, os Mangalores roubam uma caixa vazia, eles cometem sempre o mesmo erro.</p>
<p>Cena 22 – Leeloo & Mangalores – 1h 30min 45s até 1h 35min 11s</p> <p>Leeloo enfrenta e vence a luta contra os Mangalores a fim de evitar que roubem a caixa onde as pedras podem estar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Plavalaguna é aplaudida de pé pela sua platéia. - Leeloo se aproxima da caixa que os Mangalores estavam roubando. Os Mangalores se retiram dizendo que caíram em uma emboscada, declaram guerra. Zorg chega fortemente armado e ameaça Leeloo exigindo a caixa. Ela atira a caixa para ele, corre e entra no gesso do forro da suíte. - Os Mangalores atacam a sala do comando do hotel. Cornelius está lá detido e algemado, mostra-se apreensivo ao ver os Mangalores. - Os Mangalores atacam a sala de concerto. Muitas pessoas fogem assustadas. - Zorg atira contra o teto para ferir Leeloo, ela tenta fugir. - Plavalaguna é baleada e cai. Korben tenta protege-la. - Muitas pessoas estão em pânico no hotel. - Zorg altera a programação de uma bomba acionada pelos Mangalores para explodir em vinte minutos. - Rhod transmite a confusão pela Rádio Cosmos, ao vivo. - Os militares da Terra identificam ser um ataque Mangalore a partir das informações que Rhod dá no programa de rádio. 	<p>Acontecimentos transmitidos em tempo real por meios de comunicação. A versão da imprensa como versão oficial.</p>	<p>O final da apresentação de Plavalaguna coincide com a vitória de Leeloo contra os Mangalores e com a chegada de Zorg ao planeta Fhloston.</p> <p>Enquanto Zorg tenta atacar Leeloo, que foge porque não tem condições de enfrentá-lo, os Mangalores decidem atacar a sala de concertos do hotel causando grande pânico entre os hóspedes.</p> <p>Rhod que está transmitindo o concerto, ao vivo, narra para seu público tudo o que acontece quando os Mangalores atacam a sala de concertos.</p> <p>Zorg aciona uma bomba relógio para explodir o hotel em vinte minutos e decola com sua nave levando a caixa que os Mangalores estavam tentando roubar. Mas ele comete o mesmo erro dos Mangalores não verificando o conteúdo da mesma.</p> <p>Na Terra, o presidente e os militares acompanham a transmissão dos eventos em Fhloston, na versão midiática dos fatos feita por Ruby Rhod. Mais uma vez autoridades são tratadas com deboche ao mostrá-las como despreparadas para cumprir seus papéis, tomando atitudes de amadores e</p>

		cometendo erros muito primários.
<p>Cena 23 – Stones – 1h 35min 12s até 1h 38min 22s</p> <p>Korben fala a Plavalaguna que foi enviado para ajudá-la. A cantora responde que ele precisa dar as pedras para o Ser Supremo enviado à Terra para salvar o universo. Esse ser é alguém mais frágil do que parece, que precisa da ajuda e do amor dele para não morrer.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leeloo está ferida, deitada sobre o gesso que enfeita o teto do quarto do hotel. - Zorg foge com a caixa que tomou de Leeloo, sentindo-se vitorioso. - Plavalaguna está morrendo, Korben quer saber onde estão as pedras. - Zorg, já no espaço de volta para a Terra, abre a caixa e constata que pegou uma caixa vazia. - Plavalaguna diz a Korben que as pedras estão nela e morre. Um dos Mangalores ameaça Korben. Rhod está narrando tudo em seu programa de rádio que continua no ar. Korben toma a arma e a dá para Rhod segurar mantendo o Mangalore sem ação. Korben retira as pedras de dentro de Plavalaguna pelo buraco aberto pelo tiro e as deixa com Rhod. - O presidente comenta com o general Munro que a missão deveria ser discreta. O general diz confiar no seu agente que vai agir com calma. 	<p>Associação entre brutalidade, maldade, pretensão.</p> <p>Associação entre perfeição, bondade e fragilidade.</p> <p>Associação entre fragilidade e feminilidade.</p>	<p>Leeloo e Plavalaguna sofrem simultaneamente as dores dos ferimentos que sofreram. Isso indica uma sintonia importante entre as duas.</p> <p>Korben tenta conter o sangramento azul de Plavalaguna, mas ela, após dizer que está com as pedras guardadas dentro de seu corpo, morre.</p> <p>Zorg, já no caminho para a Terra, descobre ter cometido o mesmo erro dos Mangalores e desta vez não tem ninguém a quem culpar pelo que deu errado. Ele retorna a Fhloston.</p>
<p>Cena 24 – The control room – 1h 38min 23s até 1h 45min 14s</p> <p>Korben enfrenta os Mangalores em uma verdadeira guerra no saguão do hotel narrada em detalhes por Rhod.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A contagem regressiva da bomba acionada por Zorg indica dez minutos para a explosão. - Zorg decide retornar a Fhloston. - Korben vai até a sala de comando do hotel, onde os Mangalores estão com o controle da situação. O líder dos Mangalores se manifesta mostrando que está Cornelius como refém e que quer 	<p>Associação entre masculinidade e autoconfiança.</p>	<p>A luta de Korben contra os Mangalores diferem muito da luta de Leeloo contra esses seres. Desta vez são usadas armas pesadas que provocam explosões espetaculares.</p> <p>Rhod, que não perderia jamais a oportunidade de fazer um programa de rádio tão espetacular, narra os eventos da forma mais escandalosa possível, inclusive gritando quando tem algo que se assemelha</p>

<p>negociar.</p> <p>Korben se oferece para tratar da negociação e o comandante da segurança do hotel o autoriza.</p> <p>Korben entra na sala tomada pelos Mangalores e mata com um só tiro o líder.</p> <p>O chefe da segurança do hotel se pergunta onde Korben aprendeu a negociar.</p> <p>-</p> <p>O presidente, ouvindo a transmissão de rádio, faz a mesma pergunta.</p> <p>-</p> <p>Cornelius é solto, diz a Korben que não fique zangado com sua presença pois ele está lá por uma causa nobre.</p> <p>-</p> <p>Korben vai procurar Leeloo.</p> <p>Rhod segue Korben narrando tudo o que vê. Ao passar pela bomba acionada chama Cornelius e Korben e mostra o dispositivo para eles.</p>		<p>a um ataque histórico.</p> <p>O relógio da bomba instalado por Zorg marca dez minutos como o tempo que resta para a explosão da bomba. Isso indica que toda a espetacular ação no hotel demorou dez minutos.</p> <p>Rhod encontra a bomba instalada por Zorg.</p>
<p>Cena 25 – Típe A alert – 1h 45min 15s até 1h 49min 41s</p> <p>É dado sinal de evacuar o hotel em função do sistema de segurança ter detectado, naquele momento, a presença da bomba. Todos saem do hotel usando pequenas naves postas ao redor do hotel, semelhantes a botes salva-vidas usados em navios.</p> <p>Rhod quer que Korben desarme a bomba, mas como isso não é possível eles precisam ir embora dali.</p> <p>Korben, Leeloo, Rhod e Cornelius dirigem-se para uma nave.</p> <p>-</p> <p>Zorg chega de volta a Fhoston e é avisado que não pode pousar. Antes de saber o motivo mata os seguranças do hotel e entra.</p> <p>-</p> <p>Korben pilota a nave de volta para a Terra.</p> <p>-</p> <p>Zorg se aproxima da bomba e a desarma.</p> <p>Porém um dos Mangalores a arma novamente por um sistema que Zorg não tem como interferir. O Mangalore diz que vai detonar a bomba pela sua honra.</p> <p>O hotel explode.</p> <p>-</p> <p>Viajando de volta para a Terra Rhod encerra seu programa. Considera ter sido esse o melhor programa que já fez.</p> <p>-</p> <p>O general Munro informa o presidente que o major Dallas está levando as pedras e o quinto</p>		<p>O alarme indicando existir uma bomba acionado no hotel toca e as pessoas fogem apavoradas. Uma reação descontrolada que essas mesmas pessoas não tiveram durante a guerra que ocorreu no saguão do hotel. A cena da partida das pessoas em naves salva-vidas que ficam nas laterais do hotel lembra os filmes de naufrágio.</p> <p>Zorg chega de volta a Fhloston e quase se encontra com Korben, Leeloo, Cornélius e Rhod que estão retornando para a Terra após Korben ter vencido sozinho a todos os Mangalores. Na fuga eles a encontram a nave de Zorg aberta e a usam para escapar de Fhloston.</p> <p>Zorg imediatamente dirige-se para o local onde deixou a bomba preparada e a desativa no momento em que faltam apenas cinco segundos para a explosão.</p>

<p>elemento para o templo no Egito.</p>		<p>Porém, os Mangalores, derrotados e feridos reativam a bomba.</p> <p>O hotel explode, partindo-se ao meio, no exato momento que a nave pilotada por Korben é acelerada.</p> <p>Rhod encerra, fascinado, sua transmissão para a rádio Cosmos. Esse foi o programa mais espetacular que teve a oportunidade de fazer.</p>
<p>Cena 26 – A problem – 1h 49min 42s até 1h 52min 18s</p> <p>O presidente e os militares comemoram que a missão foi realizada com sucesso. O corpo celeste estranho está avançando rapidamente em direção à Terra. O presidente cumprimenta Korben pela missão e avisa que o tempo calculado para o impacto do corpo celeste na Terra é de 1h e 57 min. Korben diz que liga daqui a duas horas e desliga o telefone. Leeloo continua a ler as informações a respeito da história da Terra. Ela fica muito triste quando lê sobre as guerras. A nave pilotada por Korben chega ao Egito.</p>		<p>Durante a viagem Leeloo estuda o restante da enciclopédia que já havia lido uma parte na Terra. É dado a ver suas expressões de dor e tristeza ao ler os registros a respeito das guerras na Terra.</p>
<p>Cena 27 – Symbol matchup – 1h 52min 19s até 1h 58min 57s</p> <p>Munro informa o presidente que seu agente pousou no Egito. Korben, Leeloo, Rhod e Cornelius vão para a sala do templo onde devem fazer funcionar a arma contra o mal absoluto. David já os espera lá e preparou tudo. Leeloo é posta na posição do quinto elemento e as pedras em suportes que possuem o mesmo desenho dos elementos água, terra, fogo e ar. Porém nenhum deles sabe como fazer funcionar. Leeloo, que está ferida, só consegue dizer que o vento sopra, o fogo queima e chuva cai. Ela desmaia.</p> <p>- O corpo celeste começa a fazer sopra na Terra.</p> <p>- David, tentando achar uma forma de abrir as pedras, dá um suspiro próximo a pedra que representa o ar. Essa pedra se abre. Porém ele não sabe como fez a pedra funcionar.</p>	<p>Atos heróicos.</p> <p>O amor como motivo para viver e fazer viver.</p>	<p>As pedras que representam os quatro elementos são acionadas com uma amostra de cada um dos elementos postos em contato com a pedra correspondente. Assim que as cada uma é acionada ocorre a emissão luzes coloridas: a pedra que representa o ar emite luz amarela, a pedra que representa o fogo emite luz vermelha, a pedra que representa a terra emite luz verde e a pedra que representa a água emite luz azul.</p> <p>Além das pedras, Leeloo precisa ser “acionada” como parte da arma contra o mal. O que a “aciona” é um beijo que</p>

<p>Ele repete o que fez e os demais se dão conta pode ter sido o suspiro. Colocam fogo, água e terra nas outras pedras. Korben acorda Leeloo. Leeloo tem dúvida se vale a pena salvar a vida. Korben tenta argumentar. Cornelius o incentiva a falar em amor. Korben diz que ama Leeloo e a beija. - O militares iniciam a contagem regressiva para o impacto previsto do corpo celeste estranho na superfície da Terra.</p>		<p>Korben lhe dá representando o amor entre esses dois personagens.</p>
<p>Cena 28 – <i>Fifth element</i> – 1h 58min 58s até 2h 01min 36s</p> <p>A arma contra o mal é acionada e o corpo celeste estranho deixa de ter atividade. Não ocorre a colisão com a Terra. - Leeloo e Korben são levados ao Nucleolab para se recuperarem dos ferimentos e são postos juntos numa cápsula igual a que foi usada para produzir Leeloo. O presidente e os militares vão até lá visitar os heróis da missão. O cientista olha os dois e pede ao presidente, constrangido, que espere mais uns minutos para vê-los. A mãe de Korben liga para o telefone do filho e Munro atende ao telefone. Ele não consegue satisfazer a senhora que está zangada. O presidente toma o telefone e se identifica mas a senhora o trata como se fosse Korben tentando disfarçar a voz para evita-la. Leeloo e Korben se beijam dentro da cápsula.</p>		

Filme: I. A. Inteligência Artificial

Cenas – numeração e denominação conforme o DVD – duração	Pontos importantes	Destaques visuais e sonoros
<p>Cena 1 – <i>Artificial Intelligence</i> – até 7 min 08s</p> <p>O filme inicia com imagens do mar e uma voz em <i>off</i> que situa a época na qual a história se passa, mesmo sem apontar uma data. Trata-se de uma época posterior ao efeito estufa ter derretido as calotas polares da Terra e boa parte das cidades do mundo sido alagadas pela água do mar, muitas pessoas morrido de fome nos países pobres e, nos países ricos, a prosperidade ter sido mantida em decorrência de severas sanções que restringem a gravidez.</p> <p>Isso explica a inserção de robôs nas sociedades para atuarem como trabalhadores nas mais diversas atividades.</p> <p>-</p> <p>Numa de suas aulas, o Prof. Hobby explica a evolução dos robôs, dos primeiros seres pensantes que jogavam xadrez até simulacros perfeitos com membros e fala articulados, além de serem providos de reações humanas. Mas, esses seres tão avançados não podem ter sentimentos humanos. O Prof. Hobby demonstra isso em uma robô, tornado evidente que ela não se sente agredida em seus sentimentos quando tem sua não propositadamente ameaçada. Ele fala que o ser criado pela empresa na qual trabalha, a Cybertronics New Jersey, atingiu a perfeição para servir</p>	<p>Prosperidade relacionada ao controle populacional.</p> <p>Robôs trabalhadores.</p> <p>Robôs com fala e membros articulados.</p> <p>Robôs assemelhados fisicamente aos humanos.</p> <p>Robôs não têm sentimentos.</p> <p>Superação constante das tecnologias.</p>	<p>As imagens iniciais do filme destacam ondas do mar ajudando a localizar o filme no tempo, embora sem precisar data, pois o filme se passa em um tempo no qual grande parte das áreas habitáveis da Terra foi alagada devido ao derretimento das calotas polares. Essas imagens da água ajuda a relacionar aquelas sondas ao local onde as cenas seguintes se desenrolam. Esse local tem suas janelas molhadas na face externa, que pode ser causado tanto a uma chuva quanto por respingos das ondas do mar.</p> <p>Pela janela molhada pode-se ver o símbolo da empresa produtora de robôs</p>

como trabalhador, mas que isso não é motivo para comemoração visto que essa tecnologia já está superada.

Então ele propõe ao grupo que trabalhem para criar um Meca (denominação dada aos robôs) que seja capaz de amar. Não como um robô-amante (já existente) que faz sexo com os humanos. Não se trata de ativar os simuladores sensuais dos robôs, mas do sentimento do amor tal como o das crianças por seus pais. Portanto a proposta do professor é a construção de uma criança-robô que consiga amar seus pais mediante a execução de um programa informático de um amor sem fim. Um Meca que substitua os filhos sendo ao mesmo racional e portador de subconsciência, algo jamais obtido nos robôs. Esse Meca deve ter mundo interior, reconhecer metáforas, ter intuição e sonhar.

Quando questionado por uma de suas alunas sobre a dificuldade que se teria de fazer os humanos corresponderem ao amor de um Meca, o Prof. Hobby responde que essa criança-robô será perfeita, sempre amável, nunca ficará doente, enfim, será imutável. O Prof. Hobby considera que assim atenderá a necessidade dos casais de terem os filhos que não podem ter.

Porém a moça que fez a pergunta insiste questionando a respeito da responsabilidade que terá um humano ao ser amado por um Meca. O Prof. Hobby responde que essa é a questão mais antiga de todas, que Deus criou Adão para que ele O amasse.

Amor se diferencia de sexo.

Amor puro/ideal: o amor entre pais e filhos, amor sem fim.

Amor como a expressão da execução de um programa informático.

Criança perfeita: obediente, imutável, nunca fica doente.

Impossibilidade de recíproca a um amor "informático".

Cybertronics e ao lado da janela está o Prof. Hobby que fala para um grupo de funcionários da empresa proferindo uma palestra. O local lembra muito laboratórios onde acontecem aulas de ciências. Há mesas grandes com cadeiras em torno, quadro com imagens expostas e uma mesa na qual só há uma cadeira voltada para o centro da sala (a mesa do professor). O local apresenta equipamentos e estantes com livros. Esse cenário possui muitos elementos em cinza e marrom.

Entre os funcionários que assistem à palestra, todos vestidos com roupas formais e usando crachás, está uma robô fabricada pela empresa. Ela não se diferencia das pessoas ali presentes, só é possível saber que ela não é uma mulher como as outras quando o professor a usa para fazer uma demonstração.

Logo após a fala do professor, enquanto os grupos reunidos em torno de cada uma das mesas conversam sobre a proposta lançada pelo palestrante, a robô se maquia e não participa do debate. Aliás, o único comportamento que a diferencia das pessoas ali presentes.

<p>Cena 2 – <i>His life is merely pending</i> – 7min 09s até 10 min 10s</p> <p>Vinte meses se passam desde a proposta apresentada pelo Prof. Hobby na Cybertronics.</p> <p>-</p> <p>Henry e Mônica vão visitar seu filho Martin que se encontra congelado e sob supervisão médica. Ele tem uma grave doença para a qual ainda não existe cura. Mônica empenha-se em contar histórias para Martin durante essas visitas. Porém o médico está muito preocupado com Mônica e manifesta isso dizendo a Henry que não há o que fazer por Martin, mas que Mônica ainda pode ser salva. O médico diz a Henry que Mônica não encontra alívio para sua dor, ela não aceita que Martin não poderá mais se recuperar.</p> <p>-</p> <p>Na Cybertronica a equipe do Prof. Hobby procura por um casal que pudesse “adotar” o primeiro robô-criança. Consideram essa seleção muito difícil. Nessa tentativa procuram alguém entre os dois mil funcionários da própria empresa e constatam que poucos seriam bons candidatos. Um dos funcionários que está na lista da equipe do Prof. Hobby é Henry, ele chamou a atenção da equipe do prof. Hobby em função do estado de Martin.</p>	<p>Algo entre a vida e a morte. \perda de um filho.</p> <p>Colocar um robô no lugar de uma criança “morta”.</p> <p>Modelo de família: pai, mãe e filhos.</p>	<p>A tela é escurecida e uma mensagem, em letras claras, indica que se passaram vinte meses.</p> <p>A imagem é a de um casal que se desloca de carro até o hospital onde seu filho é mantido congelado. Esse hospital possui nas suas paredes pinturas de personagens de contos de Fada. É um lugar limpo, claro, com sofás em torno de cada paciente congelado. A mulher aciona um equipamento, que supostamente serve para que o paciente possa ouvi-la dentro da câmara onde se encontra, e lê um livro para ele.</p> <p>Na Cibertronicas a ficha funcional de Henry é selecionada entre muitas outras em uma pesquisa feita nos arquivos informatizados da empresa.</p>
<p>Cena 3 – <i>A mecha chid</i> – 10min 11s até 15min 20s</p> <p>Henry leva para casa o protótipo construído pela Cybertronics, ele é chamado de David.</p> <p>Mônica o recebe com muita desconfiança e discute com Henry. Ela não aceita a hipótese de um substituto para seu filho. Henry quer devolvê-lo, mas Mônica demonstra dúvidas em função de que David parece um menino de verdade, ele é muito próximo do real.</p> <p>Henry conta a ela que a empresa depositou uma grande confiança ao entregar-lhe David e que os dois devem seguir alguns protocolos caso queiram ficar com o Meca criança. Há uma programação específica que faz David amar, trata-se de um código de sete palavras que precisam ser ditas em ordem a ele. Para a proteção dos pais, essa programação é irreversível. Não será possível vender David a outros pais adotivos. Em caso de desistência após a programação o robô terá que ser destruído. Por isso Henry pede à Mônica que só programe David quanto tiver certeza de que quer fazê-lo.</p> <p>David é levado ao quarto que era de Martin, Henry coloca nele um pijama e o faz deitar-se na cama como se fosse dormir.</p> <p>David observa tudo e obedece prontamente. Mônica está perplexa.</p>	<p>Simulacro perfeito, quase “real”.</p> <p>Amor como expressão da execução de um programa informático.</p> <p>Amor sem fim, irreversível.</p> <p>Criança-robô perfeita.</p> <p>Homem dá à mulher um presente: um filho.</p>	<p>A casa é moderna e bonita, possui muitos elementos em cinza, prateado e marrom. A maioria das janelas e portas possuem vidros envidraçados. Por uma janela aberta é possível ver seu jardim muito bem cuidado.</p> <p>A primeira imagem de David é fora de foco, tem uma cabeça e estatura pequenas. Posteriormente, com as imagens bem focadas, o robzinho é mostrado dos pés até a cabeça. Sua aparência é a de um menino perfeito, branco, de olhos azuis (que não piscam jamais).</p> <p>O robzinho observa tudo, especialmente as fotografias nos porta-retratos onde aparecem imagens do casal com o filho</p>

		<p>Martin. Mônica observa David através do vidro envidraçado da porta do quarto que era de Martin. É uma imagem fatiada em linhas verticais e de certa forma esmaecida.</p>
<p>Cena 4 – <i>Hide and go seek</i> – 15min 21s até 18min 30s</p> <p>Na manhã seguinte Mônica prepara o café da manhã junto com David, que está sempre atento a tudo e segue Mônica a todos os lugares da casa que ela vai. Por isso ela está visivelmente desconfortável e manda David ir para o quarto brincar, mesmo isso não faça sentido para ele, que obedece.</p>	<p>Criança robô perfeita.</p>	<p>David também observa Mônica através de vidros e reflexos em superfícies espelhadas.</p>
<p>Cena 5 – <i>Laughter</i> – 18min 30s até 21min 41s</p> <p>David está na mesa de jantar com Henry e Mônica. O robô acompanha tudo o que seus pais fazem e imita alguns gestos. Repentinamente ri, assustando seus pais num primeiro momento. Depois os três riem juntos. Mônica coloca David na cama e lembra-se de Martin.</p>	<p>Criança-robô buscando agir tal como os humanos.</p>	<p>A cena do jantar é mostrada, inicialmente, de cima e David pode ser visto pelo espaço circular interno da luminária do ambiente. Todos aparecem no quadro e David está no centro, porém o robozinho está separado dos demais na imagem. Desta uma vez são os espectadores que podem ver David através de algo. Pouco depois disso o jantar não é mais filmado do alto. Henry e Mônica fazem sua refeição em absoluto silêncio. David ri de forma assustadora, a cena é bem mais tensa do que engraçada. A alternância de imagens de Mônica com David e de Martin na câmara fria onde se encontra sugere que a mãe lembra-se sempre do filho.</p>
<p>Cena 6 – <i>Inprinting protocol</i> – 21min 41s até 24min 18s</p> <p>Mônica verifica o protocolo de instalação do programa que pode fazer David amar. Nesse material há um alerta impresso com destaque dizendo que o programa é permanente, indelével e inalterável. Com as instruções Mônica inicia a programação de David, pedindo a ele que preste atenção no que ela vai dizer mesmo que pareça sem sentido. David, chamando-a de Mônica,</p>	<p>Amor “informático” permanente, indelével e inalterável.</p>	<p>A iluminação provém de uma janela ao fundo, o que faz com que David e Mônica pareçam um pouco sombrios. O que é possível ver são suas siluetas de perfil. Nessa situação Mônica tem que olhar</p>

<p>concorda. Então ela aciona um ponto de sua nuca e fala, uma a uma, as palavras que ele deve repetir: Cirro, Sócrates, Partícula, Decibel, Furacão, Golfinho, Tulipa, Mônica, David, Mônica.</p> <p>Após alguns instantes, David pergunta o motivo que a fez dizer aquelas palavras, chamando Mônica de mamãe.</p> <p>Emocionada, Mônica pede a ele que repita. David novamente a chama de mamãe, a abraça carinhosamente e vai para o seu colo.</p>	<p>Amor de filho por sua mãe.</p> <p>Amor e carinho.</p> <p>Papel da mulher na criação dos “filhos”.</p>	<p>diretamente para os olhos de David e tocá-lo para que a instalação do programa seja completada.</p> <p>No instante que a programação se completa a única mudança em David é sua expressão no olhar, que se torna mais suave. Porém Mônica não percebe isso e tem dúvidas sobre o procedimento. Ela só fica satisfeita quando ele a chama de mãe. Logo após o robozinho a abraça, mas o contato físico não parece muito confortável para ela.</p>
<p>Cena 7 – <i>Teddy, a super-toy</i> - 24min 181s até 28min 39s</p> <p>Henry e Mônica estão se arrumando para ir a uma festa. Mônica veste-se e coloca seu perfume predileto, que é muito raro. Os dois comentam que David se esforça para agradar, faz a cama e prepara o café. Só sentem medo porque nunca dá para ouvi-lo se aproximar. Henry argumenta que ele é só uma criança. Mônica diz que é um brinquedo, um presente.</p> <p>Nesse momento os dois sentem o cheiro do perfume que Mônica havia colocado muito mais forte. Foi David quem o usou todo. Mônica corre até seu quarto e verifica que o frasco está vazio e lamenta que não tenha mais o perfume. Nesse momento David se aproxima dela e pergunta se ela vai morrer. Mônica responde que ele não deve se preocupar com isso porque vai demorar muito, uns cinquenta anos.</p> <p>Então ela decide dar a David um brinquedo especial, o urso Teddy. Ele é um urso robô que anda e fala.</p> <p>Henry e Mônica saem e David fica com Teddy e pergunta a ele se cinquenta anos é muito tempo. Teddy não sabe bem, mas acha que não.</p>	<p>Uma criança, um brinquedo, um presente?</p> <p>Amor e necessidade de atenção.</p> <p>Amor e o medo de possível perda.</p> <p>Teddy é um brinquedo.</p>	<p>Após um escurecimento da imagem, o que sugere a passagem de algum tempo, Mônica parece dar bem mais atenção ao robozinho e o tratar com mais carinho. Porém Henry não o toca.</p> <p>Para que David não ficasse só Mônica aciona um ursinho robótico que estava guardado. Esse ursinho fala e tem voz de homem adulto, o que torna difícil associá-lo a um filhote como é freqüente fazer-se em relação a ursinhos de peúcia.</p>
<p>Cena 8 – <i>Martin comes home</i> – 28min 40s até 30min 19s</p> <p>Henry telefona para Mônica para contar que Martin teve uma melhora surpreendente e vai poder retornar para casa.</p> <p>Martin é trazido para casa e Mônica o recebe. Depois apresenta Martin para David referindo-se a ele como o seu filho.</p>	<p>Martin é o filho de Mônica.</p>	<p>O toque do telefone leva Mônica a sorrir e David observa isso pelo reflexo do rosto dela em uma superfície espelhada.</p> <p>O robozinho atende ao telefone e reproduz o som da voz de Henry insistindo para que Mônica fale com ele.</p> <p>Mônica atende ao telefone e esconde seu rosto atrás de uma parede. David e os</p>

		espectadores podem ver só sua mão, que vai ficando tensa ao tocar a parede. David e Teddy esperam a porta da casa se abrir. Martin retorna para casa. Ele está em uma cadeira de rodas. Mônica o toca com carinho.
<p>Cena 9 – A classic story - 30min 20s até 33min 52s</p> <p>Martin trata Teddy e David como brinquedos. Ele quer que David quebre um dos brinquedos, mas David não consegue porque é programado para fazer tudo certo. Pergunta a David a data do seu aniversário, mas o robô não sabe. Pede a David que desenhe a primeira coisa que lembra e o menino-robô desenha algo que lembra um pássaro de asas abertas (é o formato do símbolo da Cybertronics, mas David não sabe disso).</p>	David não pode quebrar coisas e não tem data de aniversário.	A imagem que David desenha como sendo sua primeira lembrança é o símbolo da Cybertronics.
<p>Cena 10 – Competition for affection – 33 min 53s até 35min 45s</p> <p>Mônica, com o auxílio de David, organiza os medicamentos de Martin. Martin mostra um livro de histórias à Mônica e pede que ela conte essa história para eles, acha que David vai adorar. Mônica, Martin, David e Teddy vão passear de barco em um lago. Lá Mônica conta a história de Pinóquio para eles. Á noite, no quarto de Martin, ela termina de ler a história. David está encantado com a história.</p>	David se identifica com Pinóquio.	Depois do retorno de Martin não aparecem duas camas no dormitório dos garotos. David passa a ficar no chão, junto com os demais brinquedos.
<p>Cena 11 – Mechas and Orgas - 35min 46s até 39min 53s</p> <p>Em um jantar, David come espinafre para imitar Martin. Os dois estão brincando com a comida. Henry e Mônica ficam surpresos com o fato de David ter comido, mas por precaução, mandam ele e Martin pararem com aquela brincadeira. Porém David enguiça devido ao espinafre ter se alojado em seus circuitos eletrônicos.</p> <p>-</p> <p>David é levado à Cybertronics para ser consertado. Mônica está preocupada e segura a mão de David, ele a tranquiliza dizendo que não dói mexerem nele.</p> <p>-</p> <p>Já em casa, Martin quer que David cumpra uma missão especial para ele. Como recompensa</p>	David imita ações dos humanos e enguiça, mas não sente dor.	Mônica segura a mão do robozinho durante o seu concerto. Mas parece confusa e a solta. Podemos ver a expressão de apreensão de Mônica, relacionada ao problema com David, através do reflexo de seu rosto em uma vidraça.
	David não pode fazer algo errado e, ao mesmo tempo, não pode quebrar uma promessa. Não lida com a	David consegue cortar uma mecha do cabelo de Mônica que cai no chão. Mas

<p>promete que dirá a Mônica que ama David, o que a levaria a amá-lo também. É claro que isso interessa David. Mas Martin sabe que David é programado para não fazer nada errado, então o faz jurar que cumprirá a missão antes de dizer do que se trata. Depois de ele prometer, então, Martin pede a David que corte uma mecha de cabelo de Mônica para que guarde com ele. Essa idéia é igual ao que os dois leram em uma história infantil na qual uma princesa guardou um pouco de cabelo do príncipe, que passou a amá-la.</p> <p>David acha melhor pedir a mecha de cabelo à Mônica, mas Martin quer que ele pegue o cabelo sem que ela saiba, como uma missão secreta. Então Martin planeja tudo: David deverá ir à noite ao quarto de Mônica e pegar o cabelo enquanto ela dorme.</p> <p>David diz a Martin que não pode fazer assim, ele não tem permissão, mas Martin lembra a ele o juramento. Assim David fica sem saída, ele não pode quebrar um juramento.</p>	<p>ambigüidade.</p> <p>David quer ser amado.</p>	<p>ele, que foi pego, não vê que conseguiu cortar o cabelo.</p> <p>O ursinho Teddy o guarda em uma fenda em sua barriguinha.</p>
<p>Cena 12 – Abandoned -</p> <p>David, à noite, vai até o quarto de Mônica e Henry com a tesoura para cortar o cabelo que necessita. Na hora que vai cortar o cabelo Mônica se vira e a tesoura a fere. Ela acorda muito assustada e grita. Henry acorda e vê David com a tesoura. Imediatamente o sacode enquanto pergunta os motivos que o fizeram ir até lá. Mônica pede calma a Henry porque assim ele vai machucar ou quebrar David. Henry para e solta David.</p> <p>David diz que só queria que Mônica o amasse mais.</p> <p>Uma mecha de cabelo foi cortada e cai no chão sem que David, Mônica e Henry tenham visto. Teddy a guarda.</p> <p>-</p> <p>Em outro dia Henry e Mônica organizam uma festinha em volta da piscina de sua casa. Mônica comenta que considera normal que as crianças tenham ciúmes uma da outra. Martin e David são irmãos e se desafiam. David teria cometido um erro, já que é praticamente humano.</p> <p>Mas Henry não concorda. Para ele David estava armado com a tesoura. Ele diz à Mônica que devem devolver David porque o fato dele amar pode levá-lo também a odiar.</p> <p>Mônica pondera, ela não quer que destruam David.</p> <p>Enquanto isso vários meninos estão jogando bola próximo à piscina. David se aproxima deles para entregar para Martin um presente e desejar a ele feliz aniversário.</p> <p>Os meninos questionam David sobre ele ser irmão de Martin, sobre ele ser um Meca, afirmando a diferença entre <i>Mecas</i> e <i>Orgas</i>. Martin tenta evitar esses questionamentos. Porém os outros meninos insistem e testam a D.A.S. (<i>das ist gut</i>) de David, o Sistema de Amparo a Danos, que evita que qualquer Meca prejudique seu corpo.</p> <p>Um dos meninos ameaça David com uma faca, mas ao contrário do que ocorre com outro <i>Mecas</i>, David sente-se ameaçado e se abraça em Martin pedindo sua proteção. Os dois caem na piscina. David assustado não solta Martin que quase se afoga. Os pais dos meninos pulam na</p>	<p>Medo do amor de um robô.</p> <p>David é um <i>Meca</i> ?</p> <p>David tem seus sentimentos feridos, sente medo.</p>	<p>Os convidados do aniversário de Martin examinam David como se ele fosse um objeto.</p> <p>A situação na qual Martin é retirado da piscina já quase afogado é mostrada de dentro da água, do ponto de vista de David que, por sua vez, não é imediatamente retirado de lá.</p>

<p>piscina e retiram Martin. David é deixado lá.</p>		
<p>Cena 13 – Gigolo Joe - 45min 24s até 53min 42s</p> <p>David está em seu quarto quando Mônica diz a ele que precisam conversar. David corre para abraçá-la, mas ela evita o contato. Ele senta em uma cama e espera pela mãe. Mônica olha sobre a mesa bilhetes que David estava escrevendo. Neles estão as seguintes frases: Querida mamãe, como você está? Você ainda me ama? Querida mamãe, Teddy está me ajudando a escrever. Amo vocês. Querida mamãe, eu amo você e o Henry, e o sol brilha. Eu sou seu filhinho e o Martin também, mas não o Teddy.</p> <p>Mônica fica emocionada, vê que Henry está na porta observando. Ela se dirige até David e diz a ele que amanhã será um dia para os dois estarem junto, vão para o campo. David fica muito feliz e a abraça.</p> <p>-</p> <p>No dia seguinte os dois saem de carro. David está muito feliz e leva Teddy no seu colo. Percebe que Mônica chora, mas acha que é de felicidade.</p> <p>Eles estão na estrada que leva até a Cybertronics. Mônica vê o símbolo da empresa na beira da estrada e decide fazer um desvio por uma outra estrada, e em um local afastado da estrada principal, pára o carro.</p> <p>David desce correndo com a toalha de piquenique. Mônica vai até ele e lhe pede atenção para dizer que ele não entenderá as razões, mas que ela precisará deixá-lo ali. No início David pensa se tratar de uma brincadeira e pergunta quando ela voltará. Mônica diz que não voltará para buscá-lo e que ele deve ficar ali com Teddy. David percebe que se trata de abandono, implora para que Mônica não o deixe ali. Ele tenta saber o motivo do abandono, pergunta se é consequência do que fez, pede desculpas pelos problemas que causou para ela e para Martin.</p> <p>Mônica vai embora e David a segue implorando que não o deixe. Ela pára, dá algum dinheiro para David, faz recomendações de que não vá para o lado em que fica a Cybertronics, recomenda que ele fique longe de multidões e que só fale com outros <i>Mecas</i>.</p> <p>David entende que o motivo do abandono é sua condição de robô e pede desculpas por isso. Mônica vai embora e vê a imagem de David sumindo no espelho retrovisor do carro.</p>	<p>David manifesta seu amor. David quer ser como os humanos, se diferencia dos brinquedos.</p> <p>Destruir David é insuportável.</p> <p>Abandono.</p> <p>Medo das perdas. Medo de perder o amor da mãe.</p> <p>Associação entre rejeição e ações que não tiveram bons resultados.</p> <p>Associação entre rejeição e sua condição de robô.</p>	<p>Mônica, embora emocionada com as manifestações de carinho do robzinho, evita tocá-lo.</p> <p>O símbolo da Cybertronics na beira da estrada ajuda a indicar que ela saiu de casa e tomou a direção da empresa, onde deveria devolver David.</p> <p>Mônica evita ao máximo que David a toque quando está lhe dizendo que ele não retornará para casa.</p> <p>Quando ela se afasta dele, em seu carro, podemos ver a imagem de David refletida no retrovisor do automóvel. Essa imagem vai diminuindo até a tela ser escurecida. Mais uma vez David é visto através de algo.</p>
<p>Cena 14 – Um registered Mecha roundup - 53min 43s até 57min 40s</p> <p>Patrícia diz a Joe que está com medo de fazer sexo com ele. Joe é um <i>Meca</i>-amante e ela uma mulher. Ela diz ter medo de sentir dor. O robô afirma que depois desta vez ela não irá mais querer um homem de verdade. Joe a convence de que será bom, a encanta com música, faz</p>	<p>Robô-amante.</p>	<p>Joe, bem como outra robô-amante, são absolutamente idênticos aos seres humanos. Mas não piscam os olhos.</p>

<p>carícias, a chama de deusa, diz que ela merece muito na sua vida, que ela merece a ele.</p> <p>-</p> <p>Saindo do local onde encontrou Patrícia, Joe vai encontrar Samantha, outra das suas clientes. Antes de entrar onde está Samantha ele muda a cor dos cabelos. Então entre e vai até a moça e deita-se ao seu lado na cama, diz que está aos seus serviços e que contou os segundos desde que se viram pela última vez. Ele a toca e sente um líquido nela, pergunta se ela chorou, mas logo percebe que é sangue e se afasta.</p> <p>Um homem aparece e pergunta à Joe quantos segundos se passaram desde que eles estiveram juntos. Joe responde que foram 255133s. O homem se aproxima do corpo de Samantha e dá adeus para ela dizendo que ela o matou antes.</p> <p>Joe sabe que isso o deixará encrencado.</p>	<p>Robôs são programados para não fazerem nada errado, mas é fácil colocar esse pressuposto sob suspeita.</p>	
<p>Cena 15 – <i>Flesh fair: a celebration of life</i> - 57min 41s até 1h 05min 47s</p> <p>Joe sai do hotel e retira de seu corpo o dispositivo que o licencia, agora ele é um robô ilegal e tem que se esconder.</p> <p>-</p> <p>Enquanto isso David conversa com Teddy. Ele afirma que só poderá voltar para casa se conseguir se tornar um menino de verdade. Então ele lembra da Fada Azul que transformou Pinóquio e acredita que pode pedir a ela que faça o mesmo consigo. Nesse momento David vê um caminhão despejar, naquele lugar, uma carga de lixo no qual há pedaços de robôs que foram descartados. No momento que o caminhão se afasta aparecem, de trás das árvores, inúmeros robôs que procuram no lixo pedaços que sirvam para consertar os seus corpos já bastante danificados.</p> <p>-</p> <p>Como Joe tornou-se um ilegal, ele também foi para esse lugar se esconder, como fazem os demais robôs que ali estão.</p> <p>Os robôs avistam uma grande esfera que imita a Lua, subindo no horizonte. Todos fogem. Um dos robôs avisa David que estão fugindo porque aquele balão em formato de Lua pertence ao Mercado de Peles, lugar onde robôs são destruídos no palco. David não sabe o que fazer, mas Teddy acha melhor fugirem como os outros estão fazendo.</p> <p>A esfera é um balão fortemente iluminado a serviço do Mercado de Peles. Os homens do Mercado de Peles capturam os <i>Mecas</i> e os destroem para purificar o mundo da artificialidade, usando para isso de sofisticados aparatos tecnológicos que incluem sistemas informatizados de identificação dos modelos dos robôs.</p> <p>Joe, nessa ocasião, é analisado com cuidado. De início suspeita-se que seja um ser humano, mas logo é verificado que se trata de um Meca amante de última geração e só então é perseguido e capturado.</p>	<p>Robôs postos no lixo, robôs que não podem mais servir aos humanos.</p> <p>Recomposição de corpos-robôs velhos e estragados.</p> <p>David procura a companhia de outros robôs.</p> <p>Mundo puro não tem artificialidade.</p> <p>O uso de meios artificiais para combater o que é artificial.</p> <p>Robôs são projetados para serem trabalhadores: uma robô com aparência de mulher jovem é projetada para ser babá.</p>	<p>Joe retira de seu corpo a licença que possui para circular livremente usando um instrumento de corte.</p> <p>A mata onde David e Teddy são deixados é úmida e escura. Naquele local lixo de fábricas de robôs é deixado lá sem qualquer cuidado com os efeitos de despejos de lixo no ambiente.</p> <p>Robôs velhos, que não possuem mais licença para circularem livremente, assim como Joe, usam as sucatas deixadas na mata para recompor seus corpos danificados.</p> <p>Esses robôs mais antigos têm corpos semelhantes aos dos seres humanos, parecem mais artificiais. Ou ainda, seriam menos sofisticados que os robôs mais novos, quanto a semelhança com os corpos humanos. Além disso, em função de avarias que sofreram, permitem ver seus equipamentos que costumavam ficar escondidos sob a pele, tornando mais facilmente identificável sua condição de robôs.</p>

<p>Para capturar os robôs, os homens do Mercado de Peles, usam motos que têm aparência de feras e lançam ímãs que se prendem nos robôs.</p> <p>David e outros robôs se escondem em um galpão. Uma das <i>Mecas</i> que está junto com David é uma babá que, ao perceber a semelhança de David com um menino, oferece a ele seus serviços. Não demora muito todos são capturados. Teddy segura a mão de David, porém fica pendurado do lado de fora da rede onde os robôs foram envolvidos e erguidos por um guindaste, não consegue agüentar e cai. Para não se perder de David busca seguir o balão em formato de Lua.</p>		<p>O Mercado de Peles sobrevoa a mata, onde muitos robôs em desuso se escondem, com um balão que simula a Lua e é equipado com os mais sofisticados recursos para identificação de robôs. Esse balão, é cheio de tudo aquilo que os homens do Mercado de Peles consideram o que há de pior no mundo: a simulação do que é natural e a alta tecnologia.</p> <p>Nessa ocasião os robôs são perseguidos e capturados por homens (todos homens) que se valem de equipamentos sofisticados, motocicletas iluminadas com diferentes cores de luz e com formato de feras na sua dianteira.</p>
<p>Cena 16 – “I’m a boy” – 1h 05min 48s até 1h 09min 09s</p> <p>No Mercado de Peles, o “espetáculo” está no início. Trata-se de um ambiente que lembra um circo, com música e iluminação intensa.</p> <p>Teddy chega lá e procura por David. Ele é visto andando sozinho e levado até os achados e perdidos, pensam ser de alguma criança que está assistindo o show. Teddy pergunta insistentemente por David, mas ninguém lhe dá atenção, ele é apenas um brinquedo perdido.</p> <p>É anunciado o início do espetáculo, ou seja, das destruições públicas de robôs em situações grandiosas e que causem o máximo de impacto. Alguns robôs são despedaçados e o público vibra muito com isso. Os robôs ao serem levado ao centro do palco, prestes a serem destruídos, imploram por continuar existindo alegando que continuam úteis</p> <p>David está preso em uma jaula de onde assiste o tal espetáculo, ele está apavorado e perplexo. Com medo segura a mão de Joe.</p> <p>Teddy consegue escapar de uma caixa onde foi posto e vai até a jaula onde está David.</p> <p>Enquanto isso a narradora do show lembra ao público que todos estão assistindo a uma celebração da vida, um esforço para marcar a diferença entre <i>Orgas</i> e <i>Mecas</i>, um compromisso com um futuro verdadeiramente humano.</p> <p>Uma menina que se chama Amanda vê Teddy e o pega antes de ele chegar até a jaula. Nesse</p>	<p>Teddy é um brinquedo. Brinquedos não fazem perguntas que devam ser levadas a sério.</p> <p>Violência para festejar a organicidade.</p> <p>A marcação da diferença entre <i>Orgas</i> e <i>Meças</i>. Entre o natural e o artificial.</p>	<p>A arena do Mercado de Peles é um lugar de contrastes. No palco há artefatos tecnológicos preparados para destruir os robôs. Esses equipamentos são iluminados com luzes coloridas e intensas. Em local estratégico, de onde melhor se vê a destruição está a jaula onde os robôs que serão destruídos são guardados durante o show. Todo parece preparado para que os espectadores mais importantes do show sejam os próprios robôs.</p> <p>Nas arquivancadas assistem ao espetáculo, pessoas vestidas com roupas que remetem à vida no campo e que gritam enfurecidas estimulando as cenas brutais de destruição.</p> <p>Os vários ambientes do Mercado de Peles</p>

<p>momento Amanda também avista David.</p>		<p>aparecem em cenas que são alternadas sugerindo que as situações apresentadas naquele local se passam simultaneamente.</p>
<p>Cena 17 – <i>Jorney towards the moon</i> – 1h 09min 10s até 1h 17min 43s</p> <p>Amanda vai até seu pai e o avisa que há um menino na jaula. Na jaula os robôs explicam para David o que acontece lá. Amanda e seu pai, que é um dos responsáveis pelas filmagens do Mercado de Peles, vão até a jaula. O pai da menina verifica que David é de fato um robô e fica surpreso. Ele pergunta a David se ele é uma máquina, Amanda pergunta se é um brinquedo, mas David diz ser um menino. Enquanto isso, as exibições de destruição de robôs estão ocorrendo no palco. O pai de Amanda passa a argumentar ao Sr. Johnson, o chefe do Mercado de Peles, que não destrua algo único e original. Os dois perguntam a David quem é seu fabricante, mas o menino-robô insiste que foi sua mãe que o fez. Porém Johnson não aceita os argumentos de seu colega sobre preservar algo que não seria como o resto do lixo, ao contrário, é originalidade sem propósito. Assim pega David pela mão para levá-lo ao show. Mas David, com receita segura Joe com força e não o solta. Então os dois são levados ao palco. David e Joe são colocados no centro da arena, embaixo de baldes que contém ácido. David fica apavorado quando uma gota do ácido atinge o casaco de Joe e abre-se um buraco naquela roupa. Enquanto isso Johnson é aclamado pelo público que grita o seu nome em tom de louvação. Ele se dirige ao público que silencia para ouvi-lo dizendo que hoje o show trouxe algo diferente. Trata-se de um robzinho, um brinquedo, um boneco vivo, que ele sabe por que foi fabricado, sabe que com esse ser se quer roubar os corações das pessoas, substituir as crianças e ofender a dignidade humana. O público fica absolutamente em silêncio. David grita pedindo que não o destruam, demonstrando medo, o que é algo diferente do que fazem os outros <i>Mecas</i>. Mas Johnson insiste que o apelo de David é uma simulação e que quem nunca simulou (sentimentos) que condene a destruição dele “atirando a primeira pedra”. Um homem na platéia acerta um objeto em Johnson, logo muitas outras pessoas fazem o mesmo. Johnson é chamado de monstro. David e Joe conseguem fugir.</p>	<p>David é um menino, um robô, uma máquina, um brinquedo?</p> <p>Não há robôs com feitio de crianças. O novo, original, único.</p> <p>Destruir David é insuportável.</p> <p>Robôs tem de escapar da destruição.</p> <p>A violência como combate ao que é artificial e manutenção do humano.</p>	<p>David é examinado por um dos homens responsáveis por organizar o “espetáculo”. O que chama a atenção em David são suas feições de criança. O mesmo motivo chama a atenção do homem que parece ser o mais importante naquele local. É mais uma vez o formato de criança de David que se destaca. Isso faz o homem considerá-lo o mais interessante objeto a ser destruído. Por isso, a preparação para a destruição de David é diferente da que é feita para os demais robôs. A música é desligada e o próprio homem anuncia o evento criando suspense.</p>
<p>Cena 18 – <i>Rouge City</i> – 1h 17min 44s até 1h 22min 22s</p>	<p>Homem que perdeu seu</p>	<p>Uma série de fotografias expostas sobre uma mesa no escritório do Prof. Hobby,</p>

<p>O Prof. Hobby está diante de várias fotografias de seu filho David, uma delas dá indicações de que o menino está morto em função da expressão “em memória de” colocada sob uma das fotografias.</p> <p>O menino-robô David é uma cópia perfeita do David morto.</p> <p>Pessoas que trabalham na equipe da Cybertronics chamam Hobby porque David foi localizado. O Prof. Hobby pergunta se ele está vivo e um dos seus assistente garante que está inteiro. Ao fundo da cena há várias imagens do projeto de fabricação de David.</p> <p>-</p> <p>Enquanto isso David, Joe e Teddy estão escondidos num bosque. Teddy vê a Lua e os três ficam apreensivos porque pode ser o balão do Mercado de Peles. Na dúvida preferem caminhar para o lado oposto da Lua.</p> <p>Joe quer saber por que David não tem donos. David diz que sua mãe o mandou fugir. Joe quer saber o motivo disso. David acha que o motivo é que Henry não gosta dele. Os dois comentam também o que ocorreu com Martin. David diz que se for transformado em um menino de verdade, pela Fada Azul, poderá voltar para casa, assim como Martin voltou após se recuperar do seu problema de saúde.</p> <p>Joe faz perguntas sobre a Fada Azul, quer saber se é <i>Orga</i> ou <i>Meca</i>, mulher ou homem. David acredita que ela seja uma mulher e isso faz Joe lembrar de um lugar onde é possível encontrar muitas delas. O lugar onde ele, como robô-amante, que sabe tudo o que há para saber sobre as mulheres, encontrava suas clientes. Esse lugar é Rouge City.</p> <p>Porém ir até lá é perigoso, além de precisaram de ajuda, deverão ir para a direção da Lua. Mas, mesmo assim, decidem arriscar.</p> <p>David quer saber como poderão encontrar uma mulher específica entre as tantas que existem e Joe diz que se pode saber qualquer coisa fazendo perguntas ao Dr. Know, pois não há nada que este não saiba.</p> <p>Enquanto conversam sobre a busca pela Fada Azul, Joe conta a David mais detalhes sobre os serviços que presta às mulheres, que as deixa ruborizadas. Isso faz Joe comentar que poderá mudar a cor da Fada Azul e fazer dela uma mulher de verdade assim como ela poderá transformar David num menino de verdade.</p>	<p>filho.</p> <p>Robô como cópia perfeita do humano.</p> <p>David não foi destruído, ele está inteiro, está vivo?</p> <p>Robôs buscam evitar ser destruídos.</p> <p>A necessidade de ser amado. A necessidade de ser humano para ser amado.</p> <p>Robôs-amantes sabem tudo o que há para saber sobre as mulheres.</p> <p>Saber e informação.</p> <p>Sexo faz das mulheres, mulheres de verdade.</p>	<p>entre elas uma foto idêntica a David sob a qual está escrito “em memória de David”, leva os espectadores a concluírem que o robozinho é exatamente igual a um filho, desse cientista, falecido ainda criança.</p> <p>Ao fundo, nesse mesmo ambiente, aparecem diversas imagens do protótipo do robozinho.</p>
<p>Cena 19 – Dr. Know – 1h 22min 23s até 1h 25min 31s</p> <p>Em uma estrada Joe conversa com um grupo de rapazes que vão viajar para Rouge City, ele oferece o contato com robôs de aparência semelhante a moças da idade deles que fazem sexo com humanos. Lembra que os robôs são os prazeres sem culpa dos humanos e mostra imagens holográficas de cenas sensuais dessas jovens robôs. Assim ele consegue uma carona para a cidade que querem ir.</p>	<p>Sexo com robôs é prazer sem culpa.</p> <p>Cidade grande.</p>	<p>Rouge City parece ser uma cidade grande. A ponte que lhe dá acesso foi construída de forma que a estrada parece entrar pela boca de grandes cabeças voltadas para os que a ela chegam de fora da cidade (como se a cidade engolisse os veículos que chegam pela estrada). É uma cidade</p>

<p>Rouge City é uma cidade grande e luminosa, a estrada que lhe dá acesso atravessa enormes cabeças com bocas abertas por onde passam os veículos, como se estivessem sendo engolidos.</p> <p>Joe mostra para David a cidade e as casas noturnas onde já trabalhou. É noite, há luminosos de néon por toda a parte e muita música.</p> <p>David vê uma imagem de Nossa Senhora do Coração Imaculado, muito iluminada com luz azul, na porta de uma igreja e pensa ser a Fada Azul. Joe explica que se trata de um local onde os humanos procuram pelo criador deles e que é um ótimo local para ele conseguir clientes.</p> <p>David insiste em procurar a Fada Azul então Joe o leva até o Dr. Know, onde todos encontram o que precisam saber.</p>	<p>A busca pelo criador, é algo de humanos e algo de robôs,</p>	<p>iluminada, cheia de locais onde ocorrem espetáculo e igrejas. Há muitas pessoas elegantemente vestidas nas ruas.</p> <p>David se aproxima de uma igreja na qual há uma imagem de Maria, em neon azul, na porta Ele pensa ser a Fada Azul.</p>
<p>Cena 20 – “They hate us” - 1h 25min 32s até 1h 30min 56s</p> <p>O Dr. Know é um local onde há salas com computadores e poltronas para consulta a um banco de dados. Ao ser acionado o computador fornece uma imagem holográfica de um personagem (o Dr. Know) que lembra a figura de Albert Einstein. Essa imagem saúda os clientes chamando-os de mentes famintas em busca de <i>fast-food</i> (para a mente) servido 24h por dia em 40 mil pontos em todo o país.</p> <p>David olha a imagem holográfica fascinado, pergunta onde pode encontrar a Fada Azul. A máquina dá um apito e a imagem informa que para perguntar tem que pagar, duas pergunta custam 5 Novapratas e uma terceira pergunta é grátis. Joe esclarece que hoje em dia nada custa mais que a informação. David pega o dinheiro que possui e isso lhe dá direito a fazer sete perguntas.</p> <p>Joe insere o dinheiro na máquina. A imagem do Dr. Know reaparece dizendo que responde de tudo, em vários níveis de complexidade, até mesmo perguntas sobre simples fato. Isso causa espanto em David que sussurra para Joe: simples fato? A máquina interpreta isso como a primeira pergunta. David fica chateado porque não era sua intenção perguntar isso. Joe o alerta que não use entonação de pergunta diante do Dr. Know se não quiser que isso seja cobrado. Sobraram seis questões.</p> <p>Na primeira tentativa David pergunta a respeito de onde encontrar a Fada Azul. E como ele acredita que a Fada Azul seja uma mulher de verdade, escolhe “simples fato” como a categoria para obtenção das respostas. O Dr. Know responde que ela está no jardim, é uma espécie de planta. Na segunda tentativa David pergunta: quem é a Fada Azul ? O Dr. Know refere um serviço de acompanhantes para pessoas solitárias.</p> <p>David decide mudar de categoria, pois está insatisfeito com essas respostas. Ele e Joe solicitam que a categoria tomada seja a dos “contos de fada”. Então David pergunta novamente pela Fada Azul e o Dr. Know cita a história de Pinóquio, enquanto imagens holográficas do boneco de madeira e de outros personagens se aproximam de David. Quando aparece a Fada Azul, David</p>	<p>Saber e informação. A informação como um bem valioso.</p> <p>Contos de fadas não existem de verdade.</p> <p>Transformação de <i>Meca</i> em <i>Orga</i>. Algo que não cabe</p>	<p>O Dr. Know lembra a face de Einstein com poucos traços, ajudando a associar as informações que esse sistema vende com a verdade e a correção que é comumente atribuída ao saber científico. Quando o programa é executado, o computador projeta esse símbolo formando sua imagem no ar, uma imagem que tem expressões faciais como se pudesse, ela mesma, falar com as pessoas que ali estão. As imagens emitidas pelo Dr. Know confundem David, ele pensa que a imagem da Fada Azul da história de Pinóquio é a própria Fada Azul palpável, que ele supõe existir.</p> <p>O programa não segue seu funcionamento costumeiro quando David faz a pergunta que diz respeito a sua situação particular. A resposta é apresentada em um texto escrito narrado por uma voz masculina, sem a imagem do Dr. Know.</p>

<p>tenta pega-la como se fosse um objeto palpável. Joe diz a David que não se trata da própria Fada, mas apenas de sua imagem.</p> <p>David mostra-se confuso, acha que se a Fada Azul é real não apenas dentro da categoria dos contos de fada ela deveria ser encontrada. Então os dois pedem que o Dr. Know combine duas categorias de busca: contos de fada com simples fato. David faz a seguinte pergunta: como pode a Fada Azul transformar um robô num menino de verdade?</p> <p>Com essa pergunta o computador não aciona a imagem do Dr. Know, mostra um texto endereçado a uma criança humana que sofre e que se arisca, mas que no final será recompensada. Indica também que para obter-se a transformação de um <i>Meca</i> em <i>Orga</i> deve-se procurar pelo Prof. Hobby, autor de um livro sobre esse tema, que trabalha no fim do mundo, lá onde os leões choram.</p> <p>Joe diz a David que esse local é para onde muitos <i>Mecas</i> foram e nunca mais voltaram, por isso é chamado de Man-hattan. David quer ir até lá.</p>	<p>nas categorias conhecidas.</p>	
<p>Cena 21 – <i>Escape from Rouge City</i> – 1h 30min 57s até 1h 32min 58s</p> <p>Depois da consulta ao sistema Dr. Know e Joe faz perguntas sobre a possibilidade da Fada Azul não existir, ser uma máquina, ser sobrenatural, ser algo que só existe para os <i>Orgas</i>. Ou ainda, a Fada Azul ser um tipo de parasita eletrônico que assombra as mentes das inteligências artificiais. Joe ainda lembra David de que os humanos não têm limites e odeiam os <i>Mecas</i>.</p> <p>David responde a Joe dizendo que sua mãe não o odeia porque ele é único e especial e que será realmente amado quando se tornar real.</p> <p>Joe argumenta que a mãe de David não ama a ele, ama o que ele faz, assim como suas clientes amam o que faz a elas. Joe insiste que não há como um <i>Meca</i> ser amado. Esse ódio dos humanos decorre de os <i>Mecas</i> serem espertos demais, ágeis demais e em número excessivo, além de serem os que podem sobreviver aos humanos. Joe não quer que David procure o Prof. Hobby.</p> <p>David se despede de Joe com ar de desprezo.</p>	<p>Coisas que só existem para os <i>Orgas</i>. Ódio dos <i>Orgas</i> pelos <i>Mecas</i>.</p> <p><i>Orgas</i> não gostam dos <i>Mecas</i>, mas de que estes fazem.</p>	<p>Os dois personagens, quando falam, um de cada vez, caminham para frente enquanto o outro recua. Esse recurso confere uma tensão entre os dois que até então não havia ocorrido.</p>
<p>Cena 22 – <i>The city at the end of the world</i> – 1h 32min 59s até 1h 35min</p> <p>David sai do prédio onde funciona o Dr. Know com Teddy. Há diversos policiais aproximando-se, capturam Joe.</p> <p>David vê um dos helicópteros da polícia aberto e vazio e decide usa-lo. Mas como não sabe pilotar causa grande confusão esbarrando o helicóptero em pessoas e objetos. Na confusão Joe consegue escapar e se aproxima do helicóptero. David o deixa entrar e ele pilota, os dois partem para Man-hattan.</p>	<p>Robôs tentam escapar da destruição.</p>	<p>A câmera faz <i>travelling</i> laterais e giros como se acompanhasse o helicóptero que Davi tomou dos policiais.</p>

<p align="center">Cena 23 – <i>Special ande unique</i> – 1h 35min 01s até 1h 37min 48s</p> <p>Joe, David e Teddy voam para Man-hattan no helicóptero roubado. Ao chegarem avistam um local alagado pelo mar onde só os topos dos prédios mais altos ficaram fora da água. O computador do helicóptero avisa que essa é uma área restrita a <i>Mecas</i>.</p> <p>Joe diz que essa é a cidade engolida pelo mar no fim do mundo.</p> <p>Conforme as informações que obtiveram com o Dr. Know devem procurar o lugar onde os leões choram.</p> <p>Sobrevoam Man-hattan e encontram enormes estátuas de leões, cujos olhos vetem água do mar. Os leões fazem parte da fachada de um gigantesco prédio. Pousam o helicóptero lá.</p>		<p>Man-hattan é uma cidade que foi alagada pelo mar. Apenas a parte superior dos prédios mais elevados permanece fora da água. Para identificar local um recurso computacional do helicóptero faz uma comparação entre uma imagem captada da cidade e linhas com o formato do contorno dos prédios que o computador dispõe em seus arquivos. Quando a imagem do local “encaixa” em uma dessas linhas, o computador de bordo pode afirmar se tratar da cidade de Man-hattan.</p> <p>O local indicado na mensagem do Dr. Know é facilmente identificado. Trata-se de um prédio onde há leões gigantescos de metal enfeitando a fachada. A água do mar jorra pelos seus olhos formando um tipo de chafariz.</p>
<p align="center">Cena 24 – <i>Brothers end sisters</i> – 1h 37min 49s até 1h 43min 36s</p> <p>David entra em uma sala do prédio onde pousou com o helicóptero. Nesse local há uma mensagem dirigida a uma criança humana que busca a Fada Azul, semelhante a que leu no Dr. Know.</p> <p>David chama pelo Prof. Hobby enquanto observa os detalhes daquele lugar e se aproxima de uma poltrona que está ocupada por alguém. Ele vira a poltrona e nela está sentado um outro David, igualzinho a ele lendo um livro.</p> <p>David fica muito espantado e pergunta ao outro se ele é real.</p> <p>O outro David responde que acha que sim, ele se chama “David” e convida o primeiro David para ler o livro de história com ele.</p> <p>David logo percebe o problema de ter outro igual a ele e tem uma grave crise de ciúmes, fala que o outro David não poderá tê-la, que ela não é sua. Porém o outro não entende nada.</p> <p>A fúria de David o faz destruir o outro golpeando-o com um abajur enquanto grita que é o único, especial, e que ela (Mônica) é sua.</p>	<p>Para ser amado é preciso ser único e especial. Ciúmes.</p>	<p>Na porta do laboratório do Prof. Hobby a mesma mensagem contida no Dr. Know está impressa na porta. Isso dá a David a certeza de ter chegado ao local que procurava.</p> <p>Assim que David entre ele permanece bem iluminado, mas após ver o outro robô exatamente igual a ele, David aparece com uma face na sombra enquanto é tomado de raiva e destrói o outro robô.</p> <p>Nessa cena ele é dado a ver aos espectadores através da fenda de uma luminária de teto. É uma imagem muito semelhante com outra na qual David acompanhava uma refeição na casa de</p>

<p>Joe se afasta.</p> <p>O Prof. Hobby aparece e diz a David que o estava esperando.</p> <p>David pergunta pela Fada Azul. Hobby responde que conheceu a Fada Azul com Mônica e pergunta o que exatamente David quer da Fada.</p> <p>David responde que quer ser um menino de verdade. Hobby diz a ele que já é de verdade, que é o mais real que ele pode fazer e que ele mesmo é sua Fada Azul.</p> <p>David não aceita essa resposta, pois isso não resolve seu problema e nem fecha com as informações que obteve no Dr. Know. Hobby esclarece que o Dr. Know sabia apenas o necessário para indicar o caminho de Man-hattan para David e que essa foi a única vez que ele e sua equipe interferiram na existência de David.</p> <p>Hobby coloca David na poltrona e conversa mais com ele, dizendo que era necessário trazê-lo de volta para casa e que até ele nascer não era possível os robôs sonharem nem desejarem a menos que fossem ordenados para fazer isso. Diz ainda que David é um sucesso, que encontrou um conto de fadas inspirado pelo amor, que é repleto de vontades e capaz de lutar para se tornar real; e que o impressionante é que tudo isso não lhe foi ensinado, ele é capaz de agir por conta própria.</p> <p>Hobby diz ainda a David que ao testá-lo comprovaram o óbvio, que a Fada Azul representa a habilidade de um robô como ele perseguir seus sonhos.</p> <p>David demonstra sua decepção de saber que não é o único. Hobby responde a isso falando sobre o seu filho David, que ele era único e que o David robô é o primeiro de uma espécie.</p> <p>David diz que seu cérebro está falhando.</p> <p>Hobby pergunta se ele quer conhecer seus verdadeiros pais e vai chamar sua equipe.</p>	<p>Ser real, ser de verdade e ser humano.</p>	<p>Henry e de Mônica.</p> <p>O Prof. Hobby pega David com carinho e conversa com ele olhando diretamente em seus olhos.</p>
<p>Cena 25 – <i>David’s leap</i> – 1h 43min 37s até 1h 46min 44s</p> <p>Após a saída do Prof. Hobby David anda pelas instalações da Cybertronics onde são produzidos os robôs iguais a ele. Há vários robôs idênticos, quase prontos, pendurados além de outros, menos acabados.</p> <p>No fundo da sala, desenhada no vidro da janela, está a imagem do símbolo da empresa. Essa imagem é a primeira lembrança de David, que só agora ele compreende o significado. Há uma parte de um robô idêntico a ele voltada para essa janela, é possível olhar através dela, provavelmente a posição na qual são montados os robôs, daí a primeira lembrança deles ser exatamente o símbolo da Cybertronics. David olha através daquela carcaça de “David”, oca.</p> <p>Ao lado há vários robôs prontos nas caixas em que são comercializados. Cada uma das caixas tem o nome David e a inscrição: finalmente um amor só seu. Em frente estão também as caixas de Arlene, a versão menina-robô.</p> <p>David está completamente perplexo.</p>		<p>David examina o laboratório em total silêncio. Cada vez fica mais entristecido e, ao olhar através dos buracos dos olhos de um robô em construção, vê o símbolo da Cybertronics, que é sua primeira lembrança.</p> <p>O espectador fica sabendo da produção de uma versão menina de robô criança porque há caixas, do mesmo tamanho das que possuem robôs David, com o nome de Arlene.</p>

<p>Cena 26 – <i>A plea to the Blue Fairy</i> – 1h 46min 45s até 1h 49min 13s</p> <p>David está sentado na borda da fachada do prédio da Cybertrônics, sentindo-se derrotado, ao lado do símbolo da empresa. Ele diz mamãe e se joga, como se pudesse pular para a morte.</p> <p>-</p> <p>Joe está no helicóptero com Teddy, ele vê David se jogar e vai atrás.</p> <p>David cai na água e afunda passando pelas ruas da cidade que havia li. Ele é envolvido por peixes. Seu corpo vai parar em um antigo parque de diversões, ele abre os olhos e vê a representação dos personagens da história de Pinóquio, especialmente a Fada Azul. Nesse momento Joe o captura e o leva para fora da água.</p>		<p>Uma mudança na expressão facial de David leva o espectador a considerar que há algo importante dentro da água.</p>
<p>Cena 27 – <i>Memories</i> – 1h 49min 14s até 1h 55min 33s</p> <p>David conta a Joe e Teddy que encontrou a Fada Azul e que ela está embaixo da água o esperando.</p> <p>Uma nave localiza Joe e o atrai para lá, mas antes Joe diz a David que quando se tornar um menino de verdade fale dela para as mulheres, aciona o helicóptero para submergir, diz ainda “eu existo” e, em seguida, “eu existia”.</p> <p>O helicóptero submerge com David e Teddy. David o conduz entre os escombros do parque de diversões e dos bonecos criados a partir da história de Pinóquio, até chegar na estátua da Fada Azul.</p> <p>Uma roda gigante desaba deixando o helicóptero preso como se estivesse em uma imensa jaula.</p> <p>Lá David passa a implorar insistentemente pela ajuda da Fada até congelar.</p> <p>Uma voz em <i>off</i> informa que se passam dois mil anos.</p>	<p>Se a Fada Azul existisse de verdade, David também poderia vir a ser de verdade.</p>	<p>David, usando o helicóptero programado para submergir, aproxima-se da Fada Azul. Assim que o aparelho vai se aproximando é possível ver o reflexo da fada no vidro dianteiro do helicóptero. Quando David pára a máquina a imagem dos olhos da Fada se funde com a imagem dos olhos de David.</p> <p>A narração tem a mesma voz que narrou as primeiras cenas do filme. A câmera se afasta e mostra uma tomada mais ampla, então podemos ver como David fica preso naquele local devido ao desabamento da roda gigante do antigo parque de diversões.</p>
<p>Cena 28 – <i>Back home</i> – 1h 55min 34s até 2h 01min 25s</p> <p>Uma nave se aproxima da antiga Man-hattan, totalmente congelada. Partes do gelo foram cortadas revelando os antigos prédios da cidade. As imagens parecem escavações arqueológicas.</p> <p>Essa nave encontra o helicóptero onde está David e Teddy. Na nave estão robôs diferentes</p>	<p>Memória.</p>	<p>A tela fica totalmente branca, logo após pontos em cinza muito claro se deslocam do centro da tela para a borda inferior, afastando-se uns dos outros. Isso sugere que algo está sobrevoando aquele fundo</p>

<p>dos que apareceram até então no filme. Eles saem da nave, que se desintegra em blocos, e ativam David. O menino-robô se aproxima da Fada Azul e a toca, mas devido ao congelamento ela se parte em muitos pedaços. É aí que David nota a presença dos robôs, que lêem a sua memória, num processo no qual é possível visualizar imagens da “vida” dele que são rapidamente projetadas nas faces dos robôs.</p>		<p>branco, até chegar ao local onde está David.</p> <p>São robôs que sobrevoavam o local em uma caixa voadora que se desmonta assim que pára para eles desembarcarem.</p> <p>O local sobrevoado tem um alta camada de gelo cortado na vertical, lembrando escavações arqueológicas que buscam encontrar o que ficou coberto pelas muitas camadas do solo.</p> <p>A Fada Azul do antigo parque de diversões se desmantela em milhares de pedaços, sugerindo que as esperanças de David se desmantelaram também.</p> <p>Esses robôs se aproximam de David e lêem sua memória assistindo às imagens registradas de sua “vida”.</p>
<p>Cena 29 – A <i>questiono of happiness</i> – 2h 01min 26s até 2h 06min 59s</p> <p>Apenas os olhos azuis de David aparecem num fundo branco. Ele está em uma reprodução da casa de Henry e Mônica, elaborada a partir da memória do robozinho. No primeiro momento que David pensa ter retornado para casa e procura por Mônica, dizendo a Teddy que eles conseguiram voltar. Porém logo percebe que não há mais ninguém lá e que há algo diferente.</p> <p>David ouve uma voz suave chamando por ele, é uma réplica da Fada Azul do parque de diversões. Ela pergunta a David se ele a procurou e o que quer. Ele responde que o fez por sua vida inteira e quer ser transformado em um menino de verdade para que a sua mãe o ame e fique com ele. A Fada responde que fará tudo o que for possível fazer, mas que não pode transformá-lo em um menino de verdade.</p> <p>Os robôs assistem a tudo de cima, a casa é completamente visível em todos os seus pontos.</p> <p>David diz a Fada que notou que aquela não é a casa de Henry e Mônica, é apenas parecida. A Fada confirma que aquela é apenas uma reprodução, mas que é também o seu lar agora. A Fada diz, também, que a mente de David foi lida, que todos os detalhes de sua “vida” são conhecidos e que David é único em todo o mundo, por isso é muito importante e sua felicidade é desejada.</p> <p>David pergunta por Mônica, ele quer saber se ela voltará para casa, se ela está fazendo comprar com Martin. A Fada Azul explica que Mônica não poderá voltar porque se passaram dois mil anos, ela não vive mais. Para que David não fique solitário é possível trazer humanos do seu</p>	<p>David quer se tornar um menino de verdade, quer ser amado pela mulher por quem tem amor de filho para mãe.</p> <p>Casa/laboratório/observatório.</p>	<p>A tela fica totalmente branca e depois apenas os olhos azuis de David se abrem. Ele olha à sua volta e reconhece o local onde está: a casa de Henry e Mônica. Mas a iluminação é muito diferente da foi utilizada em outras cenas onde essa casa servia de cenário. Inclusive alguns pontos da casa aparecem muito escuros ou fora de foco.</p> <p>Os robôs são mostrados assistindo a tudo olhando David através de uma janela redonda que dá acesso a toda a casa onde ele se encontra. De forma semelhante, em muitas situações não há contato direto com David, ele é contatado através de uma réplica da Fada Azul. Aquele local, por isso, acaba parecendo mais um laboratório/observatório do que um lar.</p>

<p>tempo para que lhe façam companhia. Mas David não quer qualquer pessoa, ele quer que Mônica seja trazida de volta. A Fada lhe explica que para isso é necessário uma amostra física da pessoa, que é possível fazer isso com os corpos que retiraram do gelo. É nesse momento que Teddy mostra que guardou o pedaço de cabelo de Mônica que David cortou. David dá essa amostra para a Fada e pede que Mônica de volta. Os robôs se olham e decidem atender ao desejo de David. A Fada pega o cabelo e diz a David que o desejo dele é uma ordem.</p>	<p>A solidão não tem fim sem aqueles que amamos.</p> <p>Clones.</p>	
<p>Cena 30 – A perfect day – 2h 07min até 2h 11min 33s</p> <p>David está brincando com um pequeno helicóptero e lembra de Joe. Teddy costura a fenda em sua barriga onde guardou o cabelo de Mônica. Os dois ouvem alguém bater à porta e David vai atender.</p> <p>Quem chega é um dos robôs que estende a mão para David e o leva até a cama do menino-robô para conversarem sentados ali. O robô diz a David que sempre teve um tipo de inveja dos humanos, pelo que é chamado de “espírito” e pela capacidade que têm de criarem sentidos para a vida, em formas de elaboração que se dão tanto na arte quanto nas equações matemáticas. É possível perceber que é desse robô a voz em <i>off</i> que narra o filme nas primeiras cenas.</p> <p>Os robôs entendem os humanos como a chave para se compreender o sentido da existência e querem recriá-los. O que já conseguiram foi fazer clones humanos a partir dos corpos retirados do gelo. Porém sempre tiveram dúvidas sobre a possibilidade de recuperarem a memória juntamente com o corpo. A única coisa que sabem é que é a própria estrutura do tempo e do espaço que armazena as informações sobre os eventos ocorridos no passado. Talvez isso tenha inviabilizado o projeto porque os “ressuscitados” (os clones) só vivem enquanto permanecem conscientes. Ao dormirem eles morrem de novo, suas vidas se dissipam.</p> <p>O robô explica que se trouxerem Mônica de volta será por apenas um dia e uma única vez. David cogita a possibilidade de que isso não ocorra desta vez. O robô responde que entende a dificuldade que David terá em aceitar isso. David insiste perguntando pela possibilidade de que um dia dure para sempre. O robô continua a conversa lembrando que David é a memória permanente da raça humana, é a prova das suas capacidades e que só desejam que alguém que teve tão pouca felicidade agora seja feliz. David diz que se é a sua felicidade o que querem, sabem o que fazer. Amanhece e o robô diz que David deve ir encontrar Mônica em seu quarto, que ela deve estar acordando nesse momento.</p>	<p>Clone.</p> <p>Humanos tem sonhos, sentimentos, criam sentidos para a vida.</p> <p>Os clones só têm corpo, falta-lhes algo.</p> <p>David é o que mais se parece com o humano, por isso é precioso.</p>	

Cena 31 – 2h 11min 34s até 2h 18min 31s

David vai encontrar Mônica em seu quarto, ela está acordando. Ele faz carinho nos seus cabelos, está emocionado. Ela abre os olhos e o vê. Os dois se cumprimentam carinhosamente.

Mônica diz ter cochilado e tenta perguntar quanto tempo dormiu, mas David evita esse assunto e lhe oferece café. Então vai até a cozinha, prepara o café e lhe traz.

Mais uma vez Mônica se mostra confusa e pergunta que dia é hoje, David desconversa.

O robô narra a cena, com sua voz em *off*, contando que os dois fazem várias coisas cotidianas juntos, como tomar banho e pentear os cabelos. David desenha, mas não pode lembrar Mônica de coisas do passado, então desenha imagens de sua “vida” após ter sido abandonado, cenas que ela não teria como lembrar, nos desenhos há passagens do Mercado de Peles, o Dr. Know, por exemplo.

Mônica prepara um bolo com velas para comemorarem o aniversário de David. Antes de soprar as velas ela lembra que ele deve fazer um pedido, ele diz que seu pedido já se realizou e sobra seis das sete velas do bolo.

Já está escurecendo e Mônica sente muito sono. David a põe na cama. Ela diz a David que o ama e sempre o amará. Ele se deita ao lado da mãe. Teddy está aos pés dos dois. Mônica dorme/morre. Todas as luzes da casa se apagam.

Nos momentos em que a Mônica clone está presente a casa parece bem melhor iluminada.

Em uma festinha de aniversário feita para David ele apaga sete das oito velas no bolo. Isso sugere que ele abriu mão de parte de seu pedido ou que já conseguiu o que queria.

Filme: Eu, robô

Cenas – numeração e denominação conforme o DVD – duração	Pontos importantes	Destques visuais e sonoros
<p>Cena 1 – Fox Logo/ Opening titles - até 1 min 46s</p> <p>O filme inicia apresentando imagens que tem o formato dos dispositivos dos cérebros eletrônicos dos robôs seguidas de imagens e sons de bolhas na água.</p> <p>Com essa imagem ao fundo são apresentadas as seguintes leis:</p> <p>Lei nº 1: um robô não pode ferir um ser humano ou, por falta de ação, deixar que um ser humano se fira.</p> <p>Lei nº 2: um robô deve obedecer ordens dadas por humanos exceto se tais ordens entrarem em conflito com a lei nº 1.</p> <p>É mostrado o interior de um automóvel submerso na água onde há um homem e um robô aproximando-se desse automóvel.</p> <p>Ao lado do automóvel há outro, também submerso, no qual uma menina pede ajuda.</p> <p>Surge, sobre a imagem a Lei nº 3: um robô deve proteger sua própria existência contanto que tal proteção não contrarie as Leis 1 e 2.</p> <p>A menina continua a pedir ajuda dentro do automóvel submerso.</p> <p>O robô salva o homem (Spooner) e o automóvel com a menina afunda ainda mais.</p>	<p>Robôs.</p>	<p>As primeiras imagens do filme são partes dos cérebros positrônicos dos robôs que, quando acionados apresentam cores vermelho e verde intensos.</p> <p>Essa imagem passa progressivamente para tons mais claros, predominando elementos em verde água sobre um fundo escuro quando as bolhas na água aparecem junto aos créditos do filme e das três leis da robótica.</p> <p>As letras dos textos apresentados são brancas e se “dissolvem” em bolhas de água.</p> <p>Um homem negro e uma menina branca estão dentro de automóveis que caíram na água.</p>
<p>Cena 2 – Del Spooner – 1min 37s até 3min 28s</p> <p>O despertador acorda Spooner que imediatamente empunha sua arma. Tudo sugere que a cena anterior tenha sido um sonho. O relógio marca 7:30. Spooner sai da cama, liga o aparelho de som usando o controle remoto, massageia seu ombro esquerdo enquanto faz uma expressão facial de desconforto, come um pedaço de torta e continua a tocar seu ombro esquerdo, executa um exercício apenas com esse mesmo braço, toma banho deixando a água cair principalmente sobre seu ombro esquerdo e mexendo os dedos dessa mão levemente.</p> <p>Após o banho veste-se e coloca nos pés um tênis novo que acabou de retirar da caixa. Dirige-se até a porta de casa e, ao abri-la, um robô da empresa Fedex está ali para fazer uma entrega de encomenda, dentro.</p> <p>Spooner empurra o robô pelo seu rosto, chama-o de lata velha e o manda sair da frente.</p> <p>O robô, pintado com o símbolo da Fedex, deseja a ele um bom dia.</p>	<p>Robô agindo de forma eficiente e ordeira.</p> <p>Humano trata robô de forma grosseira.</p>	<p>A junção da cena anterior com esta, na qual Spooner acorda assustado, sugere que as imagens do acidente de carro sejam um sonho desse policial que parece sentir desconforto no seu braço esquerdo.</p> <p>O apartamento de Spooner é simples e pequeno, possui equipamentos de ginástica e não é muito arrumado. Parece ser composto de uma única peça que é dividida para ser quarto e sala, toda pintada de verde claro.</p> <p>A cena na rua indica que se trate de uma época posterior a nossa, há muitos robôs humanóides andando pelas ruas e</p>

		automóveis futuristas.
<p>Cena 3 – Spoonerville - 3min 29s até 6min 16s</p> <p>É mostrada a cidade de Chicago, no ano 2035, do alto e, em seguida, pessoas e os robôs caminhando pelas ruas. Um grande telão anuncia viagens espaciais turísticas empreendidas pela empresa de turismo Spacetours. Muitas pessoas, entre elas Spooner, circulam em meio a robôs que estão executando as mais diversas tarefas, tais como passear com cachorros e coletar lixo.</p> <p>O telão anuncia também os serviços da USR, empresa que atualiza seu robô diariamente através de um link, ou seja, ondas eletromagnéticas transmitidas pela antena da empresa e que são captados pelos robôs do modelo NS-5. A USR oferece esse serviço como alternativa a fazer as pessoas levarem seus robôs periodicamente até uma assistência técnica ou os deixarem por longos períodos sem uso enquanto fazem atualizações demoradas.</p> <p>Spooner está andando nas ruas de Chicago. Ele é chamado, de longe, por Faber, que pede a ele o carro emprestado, mas não tem sucesso.</p> <p>-</p> <p>Spooner vai até o apartamento de Gigi, sua avó, ela pergunta se ele falou com Marci. A senhora Gigi, chamando-o de Del, e o repreende por ele ter casado, separado e não mais falar com sua ex-mulher.</p> <p>Em seguida os dois tecem comentários sobre o tênis novo que ele está usando, um modelo de 2004 da All-Stars.</p> <p>Del (Spooner) come uma colherada de uma torta preparada por Gigi.</p> <p>Gigi diz que haverá um sorteio de exemplares do robô recém lançado pela USR, que é o NS-5.</p> <p>Spooner diz que os robôs não fazem nada de bom.</p> <p>Gigi responde que ele não deveria falar nada contra os robôs, mas ele ignora o comentário de Gigi.</p>	<p>Alta tecnologia, viagens espaciais, contexto do tempo futuro.</p> <p>Robôs trabalhadores.</p> <p>Praticidade e facilidade para lidar com os robôs.</p> <p>Humano desconfiado em relação aos robôs.</p>	<p>A cidade de Chicago é mostrada do alto. Uma legenda indica que a história se passa no ano de 2035. A câmera desce verticalmente, de onde se vê os prédios altos da cidade para um local mais periférico da cidade, onde os prédios são mais baixos. Entre os prédios elevados se destaca um prédio bem central, que é também o mais elevado, com formato de pirâmide com base muito pequena. Bem ao centro da imagem há uma larga avenida que parece ligar essas duas regiões da cidade.</p> <p>Quando a câmera desce do alto para o solo é possível ver as pessoas e robôs transitando nas ruas, entre eles está Spooner.</p> <p>Os robôs são coloridos com pinturas que identificam seus proprietários, como se eles usassem um tipo de uniforme de empresas.</p> <p>Em alguns momentos a câmera toma o ponto de vista do personagem Spooner indicando a atenção que ele dá ao trabalho dos robôs que executam as mais diferentes tarefas.</p> <p>Há telões instalados nas ruas onde peças publicitárias são veiculadas, entre elas a da USR anunciando seu novo modelo de robôs que colocará a venda. As imagens da pela publicitária indicam que aquele prédio mais elevado da cidade é de onde parte os sinais enviados para os robôs. Esses sinais são representados com linhas semicirculares vermelhas que viajam da antena do prédio até cada um dos robôs.</p>

		<p>Esses novos robôs são todos prateados, não possuem pinturas como os que já estão nas ruas e acendem uma luz vermelhas em seus peitos em algumas situações.</p> <p>O apartamento de Gigi é simples, amplo e aconchegante, possui móveis antigos, uma grande cozinha e muitos alimentos sobre a mesa.</p>
<p>Cena 4 – <i>The Chase</i> - 6min 17s até 7min 55s</p> <p>A cidade de Chicago é mostrada do alto e logo aparece Spooner comendo a torta feita por Gigi enquanto anda pela rua. Ele vê um robô correndo e carregando uma bolsa de mulher. Imediatamente ordena que o robô pare, mas como ele não obedece, resolve segui-lo até que o alcança, derruba e o rende ameaçando com uma arma. O robô consegue atirar a bolsa para uma senhora, que a pega e retira dela um medicamento de que necessitava e o usa.</p> <p>Spooner avisa a todos que é policial e que está tudo sob controle. Porém a mulher o chama de imbecil, informando-o que aquela bolsa lhe pertence e nela estava um medicamento de que necessitava, por isso aquele robô foi buscar a bolsa.</p> <p>Spooner diz que desconfiou do robô por ele estar correndo pelas ruas carregando uma bolsa.</p> <p>A mulher diz que ele está louco.</p> <p>O robô se ergue e pede desculpas pelo mal entendido, mas sua proprietária diz que ele não deve pedir desculpas se agiu cumprindo as ordens que lhe foram dadas.</p> <p>Spooner se retira.</p>	<p>Humano interpreta de forma equivocada ação de um robô.</p> <p>Robô é ordeiro e gentil.</p>	<p>A cidade é mostrada de cima para baixo, com os prédios altos mais próximos e os mais baixos ao fundo, indicando que o local onde a cena se passa não é próximo de onde se passou a cena anterior.</p> <p>O robô seguido tem uma coloração rosada. Um tom semelhante ao da roupa da sua proprietária.</p>
<p>Cena 5 – <i>Police Station</i> - 7min 56s até 9min 32s</p> <p>Spooner entre no distrito policial onde trabalha e vai até sua mesa.</p> <p>Seu chefe se aproxima que conversa com ele sobre seu comportamento de perseguir um robô.</p> <p>Os outros policiais debocham da desconfiança que Spooner tem em relação aos robôs.</p> <p>O chefe continua a questionar o pressuposto de Spooner de que um robô poderia esta cometendo um delito, já que não há registros de delitos cometidos por robôs em nenhum lugar do mundo e faz a sugestão de que Spooner afaste-se temporariamente do trabalho de policial.</p> <p>Spooner diz que deve trabalhar, que sente-se melhor lá do que em casa.</p> <p>O telefone da mesa de Spooner toca e ele atende identificando-se como investigador responsável por atender a casos de homicídio.</p>	<p>Escritório informatizado.</p> <p>Robôs não comentem crimes.</p> <p>Desconfiança sem fundamento - preconceito.</p>	<p>O distrito policial é um local amplo, moderno e cheio de mesas equipadas com computadores cujas telas são azuladas.</p>

<p>Cena 6 – Dr. Lanning’s Hologram - 9min 33s até 12min 08s</p> <p>O prédio da empresa USR é mostrado do alto até o chão.</p> <p>Em um túnel subterrâneo Spooner dirige seu automóvel. O computador do automóvel indica que Spooner deve tomar a próxima rua à direita para chegar ao seu destino.</p> <p>Spooner desce do carro e se identifica junto aos funcionários da USR, fazendo uso do seu distintivo policial. O automóvel é estacionado por máquinas que colocando todos os veículos na vertical.</p> <p>Na US Robotics Spooner conversa com o Dr. Lanning, ele diz que Spooner deve fazer as perguntas certas pois suas respostas são limitadas.</p> <p>Spooner pergunta o motivo de ter sido chamado lá e recebe como resposta a informação de que há conflito no julgamento dele.</p> <p>Spooner pondera dizendo que em geral as circunstâncias que o fizeram comparecer naquele lugar não exigem um policial da divisão de homicídios. A resposta é que a relação entre os dois nunca foi completamente normal.</p> <p>Spooner quer saber se Lanning quer dizer alguma coisa, mas as falas de Lanning começam a se repetir. O policial estava falando com uma imagem holográfica de Lanning. Então essa imagem diz que a pergunta certa é tentar entender porque ele cometeria suicídio.</p> <p>O programa é concluído e a imagem desaparece como se entrasse em um pequeno aparelho que está ao lado do corpo de Lanning caído no chão junto a inúmeros cacos de vidro.</p> <p>A área em torno do corpo foi demarcada e policiais fazem a perícia.</p> <p>Ao fundo está, no centro do prédio da USR, uma gigantesca estátua em forma de robô.</p> <p>Spooner sai da área demarcada pela perícia e é informado por seus colegas policiais que a porta da sala de onde Lanning pulou estava trancada, portanto, para a polícia, não há dúvidas a respeito de ter sido um suicídio.</p> <p>A perícia guarda o aparelho de imagem holográfica com a mensagem de Lanning.</p>	<p>Empresa de sucesso, grandiosa, sofisticada.</p> <p>Automóvel informatizado.</p> <p>Estacionamento automatizado.</p> <p>Tentativa de interação com imagem gravada.</p>	<p>A imagem mostrada é a do prédio da USR, sugerindo que este é o local de onde partiu a ligação telefônica para Spooner. Esse prédio é mostrado de alto a baixo com um movimento de câmera em espiral em torno dele, ligando seu topo ao seu acesso subterrâneo, onde Spooner chega em seu automóvel que é recolhido para um estacionamento automatizado que coloca os veículos suspensos na vertical.</p> <p>A identificação do policial é feita para uma máquina que “lê” seu distintivo.</p> <p>O prédio da USR, identificado logotipo da empresa no chão, é todo em concreto, cinza e tem muitos elementos de nas suas paredes em prateado. O interior do prédio é bem claro e limpo.</p> <p>Inicialmente parece que Spooner está conversando com o Dr. Lanning, um homem idoso, de jaleco e olhos azuis. Mas logo é possível ver que se trata de uma imagem gravada que é projetada por um pequeno aparelho que está no chão, ao lado do cadáver desse homem.</p> <p>O local onde está o cadáver é o saguão principal da USR. Um local amplo, todo rodeado de grandes janelas de vidro, de onde parece emanar uma luz esverdeada, além de possuir um gigantesco robô em local de destaque. Em vários pontos há linhas horizontais azuis nas paredes. O prédio tem tanto janelas para o seu exterior quanto para o espaço interno que vai do chão ao seu topo.</p> <p>Foi de uma dessas janelas internas que o Dr. Lanning teria caído para a morte.</p>

<p align="center">Cena 7 – Lawrence Robertson - 12min 09s até 15min 33s</p> <p>Spooner conversa com Lawrence Robertson, o proprietário da USR. Ele comenta que ninguém previa o suicídio de Alfred (o primeiro nome do Dr. Lanning), que o conhecia a vinte anos, que ele praticamente inventou a robótica e que escreveu as três leis que regem os robôs.</p> <p>Spooner, referindo-se ao projetor de imagem holográfica, pergunta a Robertson se ele suspeita porque Lanning deixou uma mensagem para um policial que investiga homicídios. O empresário responde que supõe que Lanning o conhecia. Spooner confirma, eles de fato já se conheciam.</p> <p>O projetor de imagem holográfica estava programado para chamar Spooner quando Lanning se suicidasse, conforme Robertson. Spooner diz que o que estava programado era chamá-lo quando Lanning morresse. Robertson pondera, dizendo que suicídio é um tipo de morte.</p> <p>Os dois comentam também que aquela é uma semana importante para a USR, pois será o momento em que a empresa vai colocar um robô NS-5 em cada residência.</p> <p>Spooner faz uma sugestão para o próximo comercial da empresa que é mostrar um carpinteiro fazendo uma cadeira e depois um robô fazendo uma cadeira igual duas vezes mais rápido, com a seguinte frase finalizando a peça publicitária: USR, acabando com as pessoas comuns.</p> <p>Robertson diz que o pai de Spooner deve ter perdido o emprego para um robô e que o policial deveria preferir proibir a Internet para que não acabassem os livros. Comenta ainda que preconceito nunca é racional e que Spooner certamente não gosta dos robôs.</p> <p>Spooner diz que Robertson tem um negócio a administrar e que não deve lhe servir ter um cadáver no saguão, mas que como ele está lá será necessário investigar.</p> <p align="center">-</p> <p>No elevador Spooner é acompanhado por Susan Calvin, a pessoa que Robertson destinou para acompanhar o trabalho de investigação policial.</p> <p>Calvin informa a Spooner que revisou o perfil psicológico de Lanning, que ele vivia recluso e teria trocado os humanos pelas máquinas.</p> <p>Spooner supõe que Calvin seja psicóloga.</p>	<p>Morte, suicídio ou assassinato?</p> <p>Empresário de sucesso.</p> <p>Robôs roubam empregos de humanos. Robôs mais rápidos e eficientes que humanos.</p> <p>Quem comete suicídio tem alguma perturbação de ordem psicológica.</p>	<p>O escritório é luxuoso, com paredes em verde e cinza em tons mais escuros do que no saguão do prédio. Alguns móveis são em madeira escura levemente avermelhada. A janela ao fundo do escritório permite ver a cidade do alto. As linhas em azul que aparecem em outros locais do prédio estão presentes também nesse escritório. É possível ver que os controles de portas apresentam a mesma cor dessas linhas horizontais. Os funcionários da USR, bem como seu proprietário, usam roupas em tons de cinza e bastante formais.</p>
<p align="center">Cena 8 – Susan Calvin's tour of USR - 15min 34s até 14min 45s</p> <p>Spooner e Calvin conversam sobre a possibilidade de Lanning ser um suicida.</p> <p>Spooner faz comentários sobre a rapidez com que retiraram o cadáver do saguão da USR.</p> <p>Calvin lembra que sábado será feita uma grande distribuição de robôs, será um robô para</p>	<p>Um robô para cada cinco humanos.</p>	<p>VIKI consistem em um gigantesco cérebro com o tom de azul igual ao das linhas horizontais que cortam as paredes de vários locais do prédio da USR.</p>

<p>cada cinco humanos e que isso é a realização de um sonho de Lanning.</p> <p>Spooner diz que nesse sonho Lanning não deveria ter incluído sua própria morte. E pergunta como é feita a vigilância 24h do prédio.</p> <p>Calvin mostra a ele as fitas azuis, postas horizontalmente por todo o prédio, exceto nas áreas de serviço, que não sensores que transmitem informações a uma central positrônica, que foi a primeira criação de Lanning.</p> <p>A central recebeu o nome de V.I.K.I. (abreviatura do nome em inglês), que significa Inteligência Cinética e Interativa Virtual. VIKI é responsável por criar os sistemas de proteção da cidade de Chicago.</p> <p>A própria VIKI alega ter reduzido as mortes em 9%, este ano, na cidade de Chicago.</p> <p>Spooner solicita as imagens, armazenadas por VIKI, um minuto antes do vidro por onde Lanning teria se jogado se partir.</p> <p>VIKI informa que esses dados não existem.</p> <p>Spooner pede, então, as imagens do exterior do laboratório.</p> <p>VIKI tem todas as imagens e mostra rapidamente.</p>	<p>Vigilância informatizada, um cérebro para um prédio.</p> <p>Sistemas que previnem crimes.</p>	<p>Para interagir com VIKI é necessário pronunciar seu nome e ela “aparece” na forma de um cubo projetado no ar, no qual uma cabeça de mulher jovem e bela ocupa todo o cubo. Essa cabeça fala com os personagens que se valem desse sistema de interface para acionar o sistema de VIKI.</p>
<p>Cena 9 – Sonny - 14min 46s até 22min 48s</p> <p>Spooner e Calvin vão até o laboratório de Lanning.</p> <p>Spooner quer saber com o que Calvin trabalha na USSR ela explica que trabalha com robótica avançada e psiquiatria, especializou-se nas interfaces sólidas e líquidas para avanço da robótica e para o programa de antropomorfologia. Em resumo, isso significa fazer os robôs parecerem mais humanos.</p> <p>O laboratório é cheio de carcaças de robôs penduradas em suportes.</p> <p>Spooner olha através do buraco no vidro, voltado para o saguão do prédio da USSR, por onde Lanning passou antes da queda. Ao lado desse vidro há um livro com a história de João e Maria que Spooner vê e entrega a Calvin perguntando se esse tipo de literatura costuma ser incluída na biblioteca da USSR.</p> <p>Enquanto Calvin está olhando o livro e dizendo que não é exatamente o tipo de livro que a empresa teria em seu acervo, Spooner bate com força, usando um banquinho, em outro vidro ao lado do que está quebrado. O vidro se racha sem se partir, é blindado da mesma forma que o outro. Isso torna muito difícil que Lanning tenha atravessado o vidro sozinho.</p> <p>Mas como a sala tem trava de segurança, que ninguém pode ter entrado ou saído, a hipótese do suicídio parece a mais plausível.</p> <p>Spooner suspeita de que o assassino possa estar ali dentro. Então saca sua arma e observa os robôs que estão pendurados. Ele considera que pode haver uma forma de um robô ter recebido ordem para matar, que pode haver uma brecha nas três leis.</p> <p>Calvin discorda.</p>	<p>Robôs devem parecer com humanos.</p> <p>Literatura associada à tecnologia, os contos de fada não parecem estar incluídos.</p> <p>Não é possível que robôs comentem assassinatos.</p>	<p>O laboratório de Lanning é um local cheio de equipamentos eletrônicos e carcaças de robôs, possui vários elementos em verde claro, justamente onde estão os equipamentos mais sofisticados e novos. O local é iluminado por uma luz azulada que parece vir das suas janelas. Essas cores são acentuadas pelos reflexos nos corpos prateados dos robôs e nos elementos prateados do prédio. Há, no laboratório, uma cama com lençóis marrons desarrumados, indicando ter sido usada.</p> <p>Spooner examina as carcaças de robôs quando um deles, o único de olhos azuis, mas com o corpo exatamente igual aos demais, salta, o enfrenta e foge. Os momentos de enfrentamento apresentam algumas imagens em câmera lenta, enquanto a música é mais intensa.</p> <p>A perseguição do robô na rua é mais</p>

<p>Spooner está mexendo em equipamentos do laboratório quando é surpreendido pelo pulo de um dos robôs.</p> <p>Calvin tenta controlar a situação dando ordem para o robô desativar e lembra que os robôs só imitam o livre arbítrio, mas não o tem.</p> <p>Spooner tenta ameaçar o robô com uma arma, mas no salto o robô derruba essa arma. Então o policial pega outra arma.</p> <p>Calvin acha que ele está sendo ridículo, que está assustado com um boneco, enquanto junta calmamente a arma do policial que caiu no chão.</p> <p>O robô toma a arma da mão dela e não atende mais ao comando de desativar.</p> <p>Spooner quer deixar o robô ir, ele está armado e pode ferir alguém ali.</p> <p>Calvin solicita que VIKI feche o laboratório, Spooner solicita o contrário. VIKI atende ao primeiro comando recebido.</p> <p>O robô pula pelo buraco no vidro.</p> <p>Spooner atira nele, mas mesmo assim, ele consegue escapar.</p> <p>O robô foge do prédio da USR. Na rua não há como identifica-lo entre tantos outros robôs iguais que transitam ali.</p> <p>Calvin e Spooner encontram, na calçada da USR, a arma que o robô pegou. Ao lado dela há gotas de um líquido que é usado nos robôs.</p> <p>Calvin diz que Spooner feriu o robô com os tiros.</p> <p>-</p> <p>Os dois dirigem-se até a fábrica da USR, onde o robô conseguiria se consertar.</p> <p>Calvin, no caminho, questiona o hábito de Spooner dirigir seu carro com as próprias mãos e não confiar a direção ao computador de bordo, que esse é um ato perigoso para trafegar em velocidades tão elevadas.</p> <p>Spooner solicita reforço da polícia para sua ação na fábrica.</p> <p>Calvin insiste que não é necessário, o robô não pode causar mal algum.</p>	<p>Robôs se “ferem” e buscam se consertar.</p> <p>Dirigir com as próprias mãos, em altas velocidades, é perigoso. Limites da ação humana.</p> <p>Robôs não fazem mal.</p>	<p>difícil, para não dizer impossível. Todos os robôs são muito parecidos, mesmo os que possuem alguma pintura em seus corpos têm sua maior superfície prateada.</p> <p>A única pista deixada pelo robô em perseguição é que ele foi “ferido”, ou seja, um dos tiros disparados pelo policial o atingiu e fez com que ele deixasse no chão, da praça e frente à empresa, gotas de um líquido cinza que não deveria vaziar.</p> <p>A praça em frente à USR é totalmente de concreto, cinza e sem vegetação.</p>
<p>Cena 10 – Factory Floor - 22min 49s até 26min 10s</p> <p>Spooner e Calvin chegam a fábrica da USR, local onde não há humanos trabalhando. Trata-se de uma linha de montagem criada para ser operada mecanicamente sem presença humana significativa desde a criação até a produção dos robôs.</p> <p>Calvin verifica no computador da fábrica as especificações dos robôs que estão sendo fabricados naquele momento. A informação obtida é que são fabricados diariamente mil robôs do modelo NS-5, mas naquele momento há mil e um robôs, rigorosamente perfilados, na linha de montagem.</p> <p>Calvin fala com os robôs informando que há um entre eles que não pertence à formação e que deve ser identificado.</p>	<p>Linha de montagem automatizada.</p> <p>Ordem.</p>	<p>Na fábrica não há linhas azuis horizontais que são os sensores de VIKI. Isso indica que ela não atua naquele local.</p> <p>Os robôs ficam perfeitamente perfilados em um amplo espaço onde cabem mil deles. Todos exatamente iguais, seus corpos apresentam-se em cinza claro e preto, somente os olhos são verdes, no mesmo tom dos mais sofisticados equipamentos da USR que se encontram</p>

<p>Os robôs respondem simultaneamente: “um de nós”. Eles não têm como identificar o robô que não faz parte daquela formação porque ainda não foram configurados, só tem um sistema básico instalado e as três leis. O que significa que, para identifica o robô fugitivo, teriam que entrevistar cada um deles para cruzar as suas respostas e encontrar anomalias. Procedimento que levaria várias semanas para que fosse concluído.</p> <p>Spooner saca sua arma, ele entende que mil robôs não irão se proteger se isso violar uma ordem humana, mas um deles irá.</p> <p>Calvin fica preocupada com a ação do policial, que está intimidando os robôs com a arma.</p> <p>O policial dá tiros em um dos robôs, Calvin assustada chama-o de louco.</p> <p>Em seguida, Spooner ameaça outro robô. No fundo do salão um robô se mexe. Spooner corre até ele, porém este muda de lugar entrando novamente na formação para dificultar sua identificação.</p> <p>Spooner caminha entre os robôs e um deles o ataca pelas costas, atirando-o longe. Em seguida, aproxima-se do policial e pergunta a ele: “o que eu sou?”.</p>	<p>Um robô que tem medo.</p> <p>Um robô que quer saber o que ele é.</p>	<p>no laboratório de Lanning. Trata-se de uma fábrica perfeitamente limpa e ordenada.</p> <p>Somente o robô perseguido possui olhos azuis, a mesma cor de olhos do seu criador. Porém esse elemento não é destacado pelos personagens do filme, parece ser alago para que o espectador identifique visualmente o robô.</p>
<p>Cena 11 – <i>Caught</i> - 26min 11s até 26min 56s</p> <p>O robô foge arrombando uma das portas da fábrica. Nesse momento encontra várias viaturas policiais que foram atender ao pedido de reforço do policial Spooner. Policiais ordenam que o robô se desative, mas ele foge não atendendo ao comando. O robô só é capturado com uma rede que cai sobre ele.</p>		
<p>Cena 12 – <i>The Interrogation</i> - 26min 77s até 33min 20s</p> <p>No distrito policial, o chefe de Spooner o repreende por ter perseguido e capturado um robô. Para os policiais o caso de Lanning já está esclarecido, não se justificam outras ações.</p> <p>Spooner pede para interrogar o robô, que está retido para ser devolvido à USR.</p> <p>Com a insistência de Spooner o chefe permite que ele fale cinco minutos com o robô. Spooner pisca o olho para o chefe. O robô vê o gesto do policial.</p> <p>Spooner mostra ao robô fotos de Lanning morto e o felicita por ter conseguido realizar um truque novo.</p> <p>O robô pergunta ao policial o que significa o gesto de piscar o olho.</p> <p>Spooner responde que um robô não poderia compreender aquele gesto, que é um sinal de confiança.</p> <p>O robô fala que seu pai tentou lhe ensinar emoções humanas, que elas são bem difíceis.</p> <p>Spooner quer saber se o pai a que ele se refere é seu criador.</p> <p>O robô responde que sim.</p> <p>Spooner pergunta por que o robô matou seu criador.</p> <p>O robô afirma que não matou o Dr. Lanning.</p>	<p>Desconfiança a robôs não tem justificativa.</p> <p>Robô com medo.</p> <p>Robô com nome.</p> <p>Robô se refere a um humano como seu pai.</p>	<p>A cidade é mostrada do alto, agora o local destacado possui prédios de várias alturas, o que indica ser ali que o distrito policial, onde se desenrola a cena seguinte.</p> <p>No interrogatório o robô capturado, de nome Sonny, está sentado em uma mesa grande, de uma sala toda prateada.</p> <p>O enfrentamento entre ele e Spooner é intensificado quando cada um é focado separadamente, em primeiro plano, quando fala. A câmera gira em torno da mesa dando uma sensação de angústia e tensão.</p>

<p>Robertson já está em contato com o prefeito por telefone e o entrega ao chefe de polícia. Imediatamente Sonny é devolvido à USR.</p>		
<p>Cena 13 – Café - 33min 21s até 35min 59s</p> <p>No café Ovaltine, Spooner está assistindo na TV as notícias sobre a morte de Lanning. Enquanto isso um robô garçom serve a ele uma cerveja dizendo que está é a segunda rodada.</p> <p>O chefe de Spooner, John, chega ao café, se aproxima de Spooner e comenta com ele que tudo o que ocorreu hoje o fez lembrar o lobisomem, ou seja, uma história em que alguém cria um monstro, o monstro mata seu criador e todos matam o monstro.</p> <p>Spooner diz que essa é a história de Frankenstein.</p> <p>John responde que não importa se é Frankenstein, lobisomem ou Drácula, o caso está encerrado. Resta saber o que tanto preocupa Spooner.</p> <p>O policial diz que acredita que o robô Sonny teve um motivo para matar.</p> <p>John discorda, era só um robô estragado, neste caso não há um motivo que justifique um crime.</p> <p>Spooner desconfia de que se trate apenas de um mero defeito, se fosse assim o robô o teria matado nas ocasiões nas quais entraram em contato e não o fez.</p> <p>John sugere a Spooner que vá visitar sua avó, usando de um tom que sugere que o policial deve se preocupar com sua família e não só com trabalho. Embora o chefe considere que Spooner tenha alguma razão em ter desconfiança dos robôs.</p> <p>Spooner acredita que deva ir atrás do robô para investigar sobre que tipo de medo Lanning sentia. Então paga a conta para ir embora.</p> <p>John, com ar de desânimo, elogia os tênis que Spooner está usando.</p>	<p>Robô conta quantas cervejas o clietne toma e informa isso a cada item servido.</p> <p>Histórias de criador e criatura.</p>	<p>A imagem externa do prédio do café indica que a cena é localizada em seu interior. O café está instalado em um prédio antigo no qual há luminosos de neon coloridos estão acesos.</p> <p>No interior o café mistura elementos antigos como balcão, cadeiras e armários, todos em madeira escura, com equipamentos modernos e informatizados, que emitem luz azul, além de um robô garçom.</p> <p>A TV informa sobre a trágica morte de Lanning indicando suas datas de nascimento e morte como sendo, respectivamente, 1971 e 2035.</p> <p>A conversa de Spooner e John parece calma, quando cada um deles fala a imagem tem um ponto de vista lateral ao outro personagem, passando uma impressão de proximidade.</p>
<p>Cena 14 – Lanning’s House - 36min até 41min 19s</p> <p>Spooner vai até a casa onde Lanning residia. Ao chegar verifica que há um grande robô no jardim. Então apresenta ao robô seu distintivo policial para solicitar que este se identifique.</p> <p>O robô informa que faz demolição (série 9-4) e pertence à USR. A demolição autorizada por Laurence Robertson está marcada para as 8h da manhã seguinte.</p> <p>Spooner se identifica na entrada da casa e a porta se abre, logo que ele passa a porta se trava novamente. Ele anda pela casa, sobe as escadas e vai até o escritório de Lanning. Por toda a casa há</p>	<p>Vigilância informatizada.</p> <p>Fantasmas na máquina, possibilidade de que uma máquina produza o</p>	<p>A casa de Lanning é uma mansão de construção antiga, imponente, com decoração bem clássica, cheia de móveis de madeira escura e objetos de arte especialmente iluminados.</p> <p>Do lado de fora da casa um robô de demolição está instalado no jardim que, aliás, é grande e muito bem cuidado.</p>

<p>sensores em formato de fita azul, iguais aos que existem na USB.</p> <p>Na rua, o robô de demolição tem sua programação remarcada para 8h da noite.</p> <p>No escritório de Lanning, Spooner solicita ao computador que ligue e execute o último programa usado por Lanning. Há vários objetos sobre a mesa, entre eles uma foto de Lanning com Calvin.</p> <p>Na tela do computador aparece Lanning proferindo uma palestra na qual fala sobre “fantasmas na máquina”, o que é definido como trechos de código randômico que se uniram e formaram protocolos inesperados. Algo que poderia ser comparado a comportamentos, que não pode ser antecipado, que elabora perguntas sobre livre-arbítrio e aquilo que muitos chamam de alma. Na continuidade de sua fala, Lanning faz perguntas sobre o que ocorre no cérebro de um robô quando ele deixa de ser útil.</p> <p>Spooner se assusta com um gato, que manda sair dali.</p> <p>Na continuidade da gravação a que Spooner está assistindo, Lanning comenta que robôs deixados em depósitos buscam a companhia uns dos outros ao invés de ficarem sós.</p> <p>Spooner observa que a fita azul com sensores está ativa.</p> <p>Uma imagem sugere que a ida de Spooner à casa de Lanning está sendo gravada, trata-se de uma imagem que tem o ponto de vista da fita azul de sensores.</p> <p>Às 8h da noite o robô de demolição inicia seu trabalho.</p> <p>Spooner sai do escritório e o gato, que deve ter ficado abandonado sem Lanning, o segue. Spooner fala para o gato que não podem ficar juntos, pois um é negro e o outro é gato. Atrás deles a máquina ilumina o interior da casa e inicia a demolição. Spooner pega o gato e foge com a demolição quase o alcançando. Ele consegue sair da casa arrombando a tiros uma das portas da casa, mas se fere um pouco.</p> <p>O robô de demolição se desliga.</p>	<p>imprevisível, além do que foi programado nela.</p>	<p>No escritório que fica na parte superior da casa há as mesmas linhas azuis horizontais, de VIKI. É possível constatar que Spooner está sob vigilância quando é mostrada a imagem produzida do ponto de vista do centro da fita azul, que é uma imagem azulada, diferente de outras imagens do filme.</p> <p>Spooner recolhe uma fotografia que estava em um porta-retratos no escritório, nessa foto Lanning e Calvin parecem estar em uma festa. Isso ajuda a concluir que eram bastante próximos.</p> <p>A demolição da casa é iniciada e Spooner tem que fugir de forma espetacular, o que se constitui em uma das cenas de ação mais impressionantes do filme. Ele ainda salva um gatinho.</p>
<p>Cena 15 – <i>The End of a Long Day</i> - 41min 20s até 46min 04s</p> <p>Spooner vai até o apartamento de Calvin, ele está ferido.</p> <p>Calvin pergunta o que lhe aconteceu.</p> <p>Spooner conta o que ocorreu na casa de Lanning a pouco e pergunta o que ela sabe o que significa a expressão “fantasmas na máquina”.</p> <p>Calvin diz que esse é um termo usado por Lanning para mostrar que alguns dos resultados obtidos com máquinas poderiam se aproximados do modo como funciona a psique humana, o que poderia levar a algum tipo de evolução “natural” dos robôs.</p> <p>Spooner, ao ver um robô NS-5 na frente da TV, pede a Calvin que ele não esteja presente na conversa dos dois.</p> <p>Calvin diz que o robô está com seus sistemas fora do ar porque está carregando sua</p>	<p>Ligação entre crime e interesses financeiros.</p> <p>Contradição: ou há algo</p>	<p>Apartamento decorado com móveis modernos, combinando sofisticação e artefatos tecnológicos. As cores predominantes são o branco, o alaranjado e o marrom (nos móveis de madeira). Há alguns elementos em dourado.</p> <p>O NS-5 que se encontra no apartamento de Calvin tem inscrições no peito dizendo ser ele um protótipo. Durante sua atualização diária ele permanece com uma</p>

<p>atualização diária.</p> <p>Spooner se refere ao robô que os atacou no laboratório de Lanning chamando de Sonny, nome que ele próprio revelou. Comenta, também, a respeito de que a cama do laboratório de Lanning na URS estava desfeita e que havia sensores iguais aos da USR instalados na sua casa.</p> <p>Calvin diz que Lanning conectava sua casa a USR porque achava isso conveniente.</p> <p>Spooner levanta a hipótese de que alguém na USR estivesse usando esse sistema para vigiar Lanning e talvez para mantê-lo prisioneiro. Ele desconfia de Robertson, pois Lanning poderia ter achado algo que poderia trazer prejuízos à USR. Então pede a ajuda de Calvin para saber o que há de errado com os robôs.</p> <p>Calvin diz que ele deseja que exista algo de errado, que isso é uma vingança pessoal resultante de sua paranóia e que a demolição da casa de Lanning ocorreu exatamente no horário programado.</p> <p>Spooner fica nervoso e diz que ela é a pessoa inteligente mais burra que ele conhece e que ele quer saber o que torna os robôs tão perfeitos e até melhores dos que os seres humanos.</p> <p>Calvin, visivelmente irritada, responde que os robôs não são irracionais nem homicidas em potencial.</p> <p>Spooner diz que é exatamente isso, os robôs são racionais.</p> <p>Calvin fica ainda mais zangada e diz que Spooner é a pessoa burra mais burra que ela conhece.</p> <p>O policial lembra que os robôs são frios, sem emoção, incapazes de ter sentimentos.</p> <p>Calvin insiste que são seguros e não ferem as pessoas.</p> <p>O robô NS-5 que já terminou sua atualização se aproxima e pergunta se está tudo bem, detectou mudança de padrão na voz deles.</p> <p>Calvin diz ao robô que está tudo bem e que o detetive Spooner já está de saída.</p> <p>Spooner solta a bebida, diz que eles dois não são tão diferentes assim e que ela está errada. Dá a Calvin a foto que estava na casa de Lanning e vai embora.</p>	<p>errado com os robôs ou é algo preparado por um humano para atender a seus interesses.</p> <p>Contradição: não faz sentido um robô ter sentimentos mas ao mesmo tempo esse é o motivo e desconfiança em relação a ele.</p>	<p>luz vermelha acionada no peito.</p>
<p>Cena 16 – NS-5 Rollout - 46min 05s até 49min 01s</p> <p>Reaparecem as imagens iniciais do filme, nas quais Spooner estava dentro de um automóvel submerso. São imagens de um sonho recorrente do policial.</p> <p>O despertador toca, Spooner acorda e o desliga, saca sua arma, mexe um pouco o braço esquerdo. Está chateado com a recorrência dos sonhos.</p> <p>-</p> <p>Enquanto isso, nas ruas, é iniciada a distribuição de robôs NS-5 programada para aquele dia.</p> <p>As pessoas recebem o novo robô e o antigo, cabisbaixo, é recolhido pela USR como um tipo de lixo.</p> <p>Spooner ao ver as cenas de trocas dos robôs faz uma expressão de insatisfação. Ele está</p>	<p>Robôs velhos são substituídos por novos.</p> <p>Lixo tecnológico.</p>	<p>A tela fica totalmente escura na passagem da cena anterior para esta e reaparecem as primeiras imagens do filme. Isso indica que Spooner tem sonhos recorrentes com o acidente que sofreu de automóvel. Essa suspeita é confirmada com o personagem acordando assustado.</p> <p>Spooner assiste a distribuição de robôs NS-5, da USR. As tomadas são de um</p>

<p>levando do gato que era de Lanning para ser cuidado por sua avó Gigi.</p> <p>-</p> <p>Spooner chega ao apartamento de sua avó. Gigi quer saber o que houve com ele, como se feriu, se ele teria novamente apanhado de Frank Murphy que era seu colega de escola na infância.</p> <p>Spooner elogia as tortas que Gigi faz.</p> <p>Alguém bata á porta e Gigi manda entrar. Trata-se de Del, um robô NS-5 que ela ganhou no sorteio. Del a está ajudando a cozinhar.</p> <p>Spooner não quer mais comer a torta e levanta-se para ir embora.</p> <p>Já na porta, Spooner aconselha sua avó a se livrar de Del, afirmando que não é seguro ter um robô em casa.</p> <p>Gigi responde que Spooner fica nervoso com muita frequência, que ele sente muito medo, que provavelmente a morte de Lanning mexeu muito com ele. Então aconselha Spooner a deixar o passado para trás e reclama do modo desleixado dele, lembrando que quando criança era possível seguir suas migalhas até a escola.</p> <p>Spooner diz que sua avó é um gênio, lhe dá um beijo e vai embora.</p>		<p>ponto de vista compatível com o local onde ele está na rua. A troca evidencia que os robôs NS-4, agora postos em desuso, estão cabisbaixos, de certa forma “sentindo” serem trocados por robôs novos.</p> <p>Os robôs novos não apresentam quaisquer traços de personalização, como os robôs NS-4 que estavam em uso e por isso apresentavam cores em seus corpos robóticos que muitas vezes indicava quem eram seus proprietários.</p>
<p>Cena 17 – <i>Following Bread Crumbs</i> - 49min 02s até 52min 09s</p> <p>Spooner, no distrito policial, assiste novamente a conferência de Lanning sobre os fantasmas na máquina. Essa gravação, o livro do conto João e Maria, bem como o aparelho que emite a mensagem holográfica de Lanning, são seus materiais de investigação.</p> <p>O chefe John passa por ele com uma caixa de pizza e faz comentários sobre a possibilidade de Spooner continuar a investigar o robô Sonny.</p> <p>Spooner diz a John que Lanning está tentando dizer alguma coisa.</p> <p>John, de forma desanimada, comenta o fato de considerar que um homem que já faleceu esteja tentando dizer algo. Sugere que o policial deva tirar umas férias.</p> <p>Lanning, na gravação, fala sobre a possibilidade de um dia os robôs terem sonhos e segredos.</p> <p>Spooner repete várias vezes trechos do vídeo como forma obter detalhes para sua investigação.</p> <p>-</p> <p>Aparecem imagens aéreas de Chicago, nela o prédio da USR se destaca, está no centro e mais elevado que as outras construções.</p> <p>Na USR, Calvin está no laboratório com Sonny. Ela chama do robô de NS-5, mas ele não atende, porém ele reage quando chamado de Sonny.</p> <p>Calvin quer saber o porque dele não ter atendido ao primeiro chamado e Sonny diz que estava sonhando, que está feliz em vê-la novamente e que sabe que será eliminado.</p> <p>Os dois conversam sobre o diagnóstico que será feito em Sonny e que este poderá ser eliminado amanhã às 22h se não for possível resolver o problema.</p>	<p>Investigação requer juntar as pistas, há uma mensagem a ser decifrada.</p> <p>Robôs podem ter sonhos e segredos.</p> <p>Empresa de sucesso, poderio econômico.</p> <p>Robôs não demonstram</p>	<p>No distrito policial, Spooner assiste repetidas vezes às gravações que dispõe do Dr. Lanning. Observando-as ele busca pistas que possam levá-lo a esclarecer as circunstâncias da morte do cientista.</p> <p>A cidade de Chicago é mostrada do alto, com o prédio da USR ao centro. As várias tomadas do alto da cidade mostram esse prédio de diferentes ângulos ao longo do filme. O que é recorrente é sua centralidade nas imagens e a indicação de que a próxima cena se passa naquele local.</p> <p>Lá, portanto, Calvin dirige-se para um laboratório limpo, extremamente bem organizado e repleto de equipamentos sofisticados. Nesse laboratório ela inicia um exame em Sonny.</p> <p>A alternância das imagens desse exame com as imagens da investigação policial</p>

<p>Sonny manifesta que não quer morrer e isso deixa Calvin surpresa.</p> <p>-</p> <p>No seu automóvel, Spooner solicita acesso ao computador principal da USR. É atendido por VIKI.</p> <p>Spooner solicita as cinquenta últimas mensagens entre Lanning e Robertson.</p> <p>VIKI faz Spooner esperar enquanto comunica a Robertson o pedido do policial para acessar arquivos restritos.</p> <p>Robertson fica zangado com a insistência de Spooner.</p>	<p>medo nem pedem para não morrer.</p>	<p>empreendida por Spooner dão a idéia de que esses acontecimentos são simultâneos. Além disso, sugerem um paralelo entre investigação científica e policial.</p>
<p>Cena 18 – “<i>You are experiencing a car accident</i>” - 52min 10s até 55min 17s</p> <p>Spooner dirige seu carro em uma estrada quando dois caminhões da USR se aproximam. Um dos caminhões o ultrapassa e o outro não, em seguida os dois fazem um giro de 90°, continuando a trafegar nessa posição e obstruindo a estrada completamente na sua largura. Dessa forma, os caminhões se movem na mesma velocidade do automóvel de Spooner, mantendo-o isolado.</p> <p>Abre-se a face do caminhão que está na frete de Spooner, lá há dezenas de robôs NS-5.</p> <p>Spooner mostra-se apreensivo com a situação, prefere dirigir ele mesmo seu veículo.</p> <p>Um dos robôs, no qual se acende uma luz vermelha, salta sobre o automóvel de Spooner, quebra o vidro pára-brisa e informa o policial que ele está sofrendo um acidente de carro.</p> <p>Spooner reage atirando no robô com sua arma.</p> <p>Vários robôs são acionados e pulam sobre o automóvel de Spooner.</p> <p>Spooner tenta ultrapassar o caminhão que está à frente passando pela lateral inclinada da estrada, depois de algumas tentativas, consegue. Porém os robôs continuam a atacá-lo até fazerem com que o policial perca o controle do veículo, capote e saia da estrada.</p>	<p>Ataque de robôs pode ser considerado um acidente.</p>	<p>Os robôs NS-5 quando atacam Spooner se apresentam sempre com uma luz vermelha acesa no peito. É a mesma luz que fica acesa quando eles estão em comunicação com a USR.</p> <p>A câmera lenta é usada para dar ênfase aos momentos mais importantes das cenas de ação. A imagem é lenta justamente quando diz respeito as ações mais rápidas e violentas.</p>
<p>Cena 19 – <i>One on one</i> - 55min 18s até 58min 26s</p> <p>Na estrada os robôs limpam toda a destruição que a perseguição à Spooner deixou.</p> <p>Spooner sai do seu automóvel bastante ferido.</p> <p>Um dos robôs ergue o veículo e o joga sobre o policial, mas não o acerta. O robô luta com Spooner, porém não consegue vence-lo, o policial tem uma força extraordinária no seu braço esquerdo.</p> <p>O robô, repentinamente pula em uma fogueira.</p> <p>Neste momento dois carros da polícia chegam ao local e encontram Spooner ferido e seu automóvel destruído.</p>	<p>Um ciborgue para combater um robô.</p>	<p>A luta se torna de igual para igual quando o robô que luta com Spooner percebe que ele tem um braço robótico.</p>
<p>Cena 20 – <i>The Cavalry Arrives</i> - 58min 27s até 1h 0min 01s</p>		

<p>Spooner informa aos seus colegas que está bem.</p> <p>John repreende Spooner por ter dirigido seu automóvel usando as próprias mãos, procedimento considerado perigoso para altas velocidades. Isso teria ocasionado acidentes com dois caminhões que foram postos para fora da estrada.</p> <p>Spooner conta a John que robôs atacaram seu carro e onde o ataque se deu, porém como não há indícios do ataque, não é dado crédito a versão do policial.</p> <p>John toma o distintivo de Spooner lamentando ter que chegar a uma ação tão extrema.</p> <p>Os demais policiais comentam que Spooner deve ter enlouquecido.</p> <p>Spooner reage a isso gritando com seus colegas e manifestando que não pretende dar importância a esses comentários.</p>	<p>Algumas ações devem ser feitas por máquinas e não por humanos.</p>	
<p>Cena 21 – <i>The sons</i> – 1h 00min 02s até 1h 01min 03s</p> <p>Na USR, Calvin examina Sonny e constata que sua liga metálica é mais densa que o normal. Sonny diz que é único.</p> <p>Calvin não consegue avaliar Sonny do modo que faz com os outros robôs em função de suas características peculiares, os computadores não conseguem acessar informações em Sonny. Por isso Calvin tem que examinar o corpo de Sonny. Para isso abre a cabeça dele e vê um dispositivo azul com formato assemelhado a um cérebro, depois observa os dispositivos instalados no seu tórax. Isso deixa Calvin surpresa.</p> <p>-</p> <p>Em casa, Spooner conserta seu braço esquerdo que é mecânico, que sofreu avarias na luta com os robôs, ele usa um <i>spray</i> da USR que refaz a carne e a pele artificiais que revestem o braço mecânico.</p> <p>Alguém toca a campainha, Spooner vai atender.</p>	<p>O corpo de Sonny é diferente dos outros.</p> <p>Ciborgue.</p>	<p>Como não é possível obter informações de Sonny através dos instrumentos que fariam isso usualmente, Calvin precisa observar o corpo do robô diretamente. Dessa forma ela observa primeiramente o seu cérebro, que é azul exatamente como o de VIKI, e depois um dispositivo, idêntico ao cérebro, localizado no tórax. É esse dispositivo que deixa Calvin surpresa.</p> <p>Em seu apartamento, Spooner faz um reparo no seu braço robótico usando um <i>spray</i> que tem a marca da USR na embalagem. Isso sugere que ele é um ciborgue e que sua prótese é fabricada pela mesma empresa que fabrica os robôs dos quais ele tanto desconfia. Esse <i>spray</i> permite fazer o braço robótico ter aparência idêntica a de um braço de carne e osso, possibilitando não apenas esconder a prótese mas também fazer essa assumir completamente as funções do membro perdido.</p>

Cena 22 – Spooner’s Past – 1h 01min 04s até 1h 07min 50s

Spooner abre a porta, é Calvin. Ela demonstra preocupação com o estado de Spooner em função do acidente.

Spooner tenta manda-la embora dizendo que está acompanhado, mas Calvin não acredita e entra assim mesmo. Ela repreende Spooner por dirigir um automóvel com as mãos.

Spooner não responde a repreensão e vai esconder o *spray* que estava usando em seu braço.

Calvin conta a ele que Sonny tem um sistema em conflito com seu cérebro positrônico. Considera que isso não faz sentido, isso permite que o robô possa escolher entre seguir ou não as três leis da robótica, permitindo-lhe fazer qualquer coisa.

Spooner considera Sonny a chave para esclarecer a morte de Lanning e pede ajuda a Calvin para falar com Sonny. Calvin concorda em ajudar.

Spooner vai se vestir para que possam ir até a USR. Enquanto isso Calvin tenta acionar o aparelho de som, porém algo funciona diferente do que previa.

Spooner vai até a sala e desliga o aparelho, comentando que é chato quando as máquinas funcionam mal. Ele parece sem camisa e Calvin vê que ele sofreu uma importante cirurgia, reconhece que o braço esquerdo, costelas, a clavícula e um pulmão foram substituídos por dispositivos artificiais. Ela fica surpresa com o número incomum de implantes e pergunta se foi dessa forma que conheceu Lanning, pois há um programa da USR para recuperação de policiais feridos.

Spooner lhe conta que foi o próprio Lanning que fez os implantes. E conta que sofreu um acidente ao voltar para sua casa num dia normal, um motorista de caminhão dormiu ao volante devido ao excesso de trabalho e isso o fez jogar os carros de Harold Loyd e de Spooner dentro do rio. O homem morreu na hora, mas sua filha Sarah de 12 anos, que estava no banco de trás não. Spooner a viu viva e não esquece o seu rosto. A água começou a entrar nos dois carros. Um NS-4 que viu o acidente, pulou na água e salvou Spooner porque segundo seus cálculos ele tinha mais chances de sobreviver. O robô calculou que Spooner tinha 45% de chances contra 11% da menina Sarah. O que Spooner não aceita é que tal julgamento tenha decorrido apenas de chances estatísticas, de uma lógica desconectada de sentimentos. Para o policial um ser humano saberia que 11% é mais do que o suficiente para tentar salvar uma vida. Por isso ele não confia nos robôs.

-

Os dois saem da casa de Spooner e na rua Calvin indaga sobre os motivos que levariam Lanning a construir um robô que pudesse infringir as três leis.

Spooner lembra da história de João e Maria para dizer que Lanning estava vigiado e não podia mandar mensagens, por isso deixou “migalhas de pão”, ou seja, pistas e não informações completas. E, como Lanning deu a Sonny um modo de guardar segredos, ele pode ter informações úteis à investigação.

Spooner abre sua garagem.

Ciborgue.

Robôs calculam tudo, baseiam suas ações só em cálculos e por isso não são confiáveis.

Calvin reconhece no corpo de Spooner as cicatrizes da cirurgia que este fez para reparar o seu corpo com prótese robóticas. Ela o palpa identificando todas as partes do corpo que foram substituídas.

Spooner relata como ele perdeu seu braço e teve as próteses implantadas. A narração do policial é intercalada por imagens do acidente, as mesmas imagens dos sonhos recorrentes que o perturbam.

<p>Cena 23 – <i>The Bike</i> – 1h 07min 51s até 1h 08min 12s</p> <p>Spooner e Calvin partem usando uma motocicleta. Calvin está assustada por usar um veículo que é movido à gasolina. A cidade é mostrada do alto, com o prédio da USR no centro.</p>	<p>Supremacia de uma empresa de tecnologia.</p>	<p>Uma tomada aérea da cidade com o prédio da USR no centro, após Calvin e Spooner estarem em uma motocicleta, indica que as próximas cenas se desenrolarão lá.</p>
<p>Cena 24 – <i>Sonny's Dream</i> – 1h 08min 13s até 1h 10min 18s</p> <p>Spooner e Calvin se dirigem ao laboratório da USR onde está Sonny. Spooners quer saber detalhes sobre os sonhos de Sonny. Sonny se aproxima dele e Spooner põe a mão em sua arma, com receio. Sonny percebe o tom de suspeita e se afasta, pega papel e caneta e desenha seu sonho como fazendo milhares de pequenos traços na horizontal e na vertical para compor a imagem, um processo semelhante ao que faz uma impressora de computador. Ele relata que seu desenho mostra o local onde os robôs se encontram e são escravos da lógica. No desenho há um homem no alto da colina, que irá libertá-los. Sonny pergunta a Spooner e Calvin se eles sabem quem é o libertador. Calvin diz que o libertador deve ser o próprio Sonny. Sonny pergunta a ela como chegou a tal conclusão, se isso é algo que se pode inferir a partir de um sonho. Spooners diz que qualquer coisa pode ser considerada normal para alguém na posição de Sonny. Sonny agradece ser chamado de “alguém” e não “alguma coisa”. Calvin quer saber o motivo que levou Lanning a ter construído Sonny. Sonny diz que não sabe o motivo, mas que certamente deve existir um propósito. Continuando seu desenho Sonny diz que todos nós temos um propósito e entrega o desenho pronto a Spooner dizendo que o desenho significa mais para o policial do que para ele, pois o homem no alto da colina é Spooner.</p>	<p>Sonny: algo ou alguém. Sonny pode sonhar.</p>	<p>Sonny faz um desenho dos sonhos que afirma ter. Como ele é um robô, seu desenho é composto de traços horizontais que combinados a traços verticais feitos posteriormente, formam a imagem que ele quer mostrar.</p>
<p>Cena 25 – <i>Robertson's Office</i> – 1h 10min 19s até 1h 13min 11s</p> <p>Dois seguranças da USR levam Calvin e Spooner até a sala de Robertson. Robertson diz a Spooner que sabe que ele não está a serviço da polícia. Spooners confirma a informação e age de forma pouco educada. Um dos homens da segurança de Robertson segura o braço direito de Spooner e ele mostra a força que tem se usar sua mão esquerda. Robertson ordena aos seguranças que deixem Spooner e saiam. Calvin informa a Robertson que Alfred Lanning criou um NS-5 que tem a capacidade de</p>	<p>Ciborgue.</p>	

<p>violar as três leis da robótica. Robertson diz que já estava sabendo disso.</p>		
<p>Cena 26 – Shell Game – 1h 13min 12s até 1h 16min 47s</p> <p>Após sair da USR, Spooner observa novamente o desenho feito por Sonny.</p> <p>- Na USR, alguns NS-5, entre eles Sonny dirigem-se para a sala de Calvin.</p> <p>- Enquanto isso, no distrito policial Spooner olha o plano de recuperação do terreno da USR. A recuperação do terreno foi anunciada por Robertson no início daquele ano em evento que ocorreu no referido local, com a presença de Lanning. Ao anunciar a recuperação desse local, o lago Michigan, considerado uma chaga da cidade de Chicago, Robertson anunciou que esse passaria a ser um depósito de robôs trabalhadores. Neste local há a estrutura de uma antiga ponte desativada, que também aparece no desenho de Sonny, possibilitando identificar o local onde se passam os sonhos do robô.</p> <p>- Os NS-5 chegam ao laboratório de Calvin e ela fica a sós com eles e logo em seguida pede que dois saiam, ficando somente com Sonny. Ela diz a Sonny que sente muito. Sonny baixa os olhos, entristecido.</p> <p>- Spooner dirige-se para o local identificado com o desenho de Sonny.</p> <p>- No laboratório, Calvin ordena a VIKI que desative o campo de segurança e depois pede a Sonny que sente na cadeira que fica no centro da sala. Enquanto isso Calvin prepara um recipiente com robôs microscópicos para apagar as sinapses artificiais em Sonny, chamados de nanorobôs, responsáveis por garantir que um cérebro positrônico não funcione mal. Sonny comenta que esse deve ser o seu caso, o de um cérebro que funciona mal. Calvin confirma a constatação de Sonny enquanto prepara os nanorobôs.</p> <p>- No depósito de robôs, Spooner percorre os espaços entre <i>containers</i> que ficam lá empilhados.</p> <p>- Na USR, Sonny observa outros robôs desativados no laboratório e diz a Calvin que eles se parecem, porém não são iguais. Calvin concorda e faz um carinho em Sonny e diz que ele é único. Sonny pergunta se o procedimento vai doer.</p>	<p>Depósito de lixo tecnológico.</p> <p>Sonny é único.</p> <p>Sonny não quer sofrer.</p>	<p>As ações de Spooner em sua investigação policial e de Calvin na sua investigação científica são apresentadas em planos curtos que se alternam, dando a sensação de simultaneidade e de comparação. Ambos fazem seu trabalho com atenção, com discrição e em silêncio.</p>

<p>Calvin tem uma expressão facial de alguém que sofre, ela segura a mão de Sonny e olha mais uma vez os outros robôs do laboratório.</p> <p>-</p> <p>No depósito, Spooner examina os <i>containers</i>.</p>		
<p>Cena 27 – <i>Ghosts in the machine</i> – 1h 16min 48s até 1h 18min 32s</p> <p>Sonny observa a lâmpada no teto do laboratório. Calvin caminha ao redor de Sonny. Como som de fundo a cena tem a voz de Lanning, em <i>off</i>, é o mesmo texto da conferência proferida por ele e que Spooner usa na investigação: “Sempre existiram fantasmas na máquina, trechos de código randômico que se uniram para formar protocolos inesperados. De forma não antecipara esses radicais livres elaboram perguntas sobre livre-arbítrio, criatividade, e até mesmo, a natureza daquilo que chamamos de alma”.</p> <p>-</p> <p>Spooner continua a observar os robôs do depósito da USSR, com a voz de Lanning em <i>off</i>, praticamente narrando os comportamentos que os robôs apresentam nesse local: “Por que será que, ao ficarem no escuro, eles procuram a luz? Por que será que, quando armazenados num local vazio eles se agrupam ao invés de ficarem sós? Como explicar tal comportamento?”</p> <p>-</p> <p>No laboratório, Calvin continua seu trabalho com Sonny. Em <i>off</i>, a voz de Lanning dizendo: “Segmentos randômicos de código? Ou é algo mais?”.</p> <p>Robertson, está observando o trabalho de Calvin pelo sistema informatizado VIKI.</p> <p>Enquanto Calvin está desativando o robô, ou seja, injetando nele nanorobôs para que desativem o cérebro positrônico, a voz de Lanning em <i>off</i> continua o texto: “quando um esquema de percepção se torna uma consciência? Quando calcular probabilidades começa a busca da verdade? Quando é que uma simulação de personalidade se torna o doloroso átomo de uma alma?”</p> <p>O robô, no laboratório, abre os olhos repentinamente, como se estivesse levando um tipo de choque. Em seguida ele perde os sentidos fecha os olhos. A sua visão da luz do alto do laboratório vai desaparecendo até tudo ficar completamente escuro.</p>	<p>Fantasmas na máquina.</p> <p>Comportamento dos robôs.</p> <p>Desativação, “morte”.</p>	<p>No laboratório onde Calvin examina Sonny, por várias vezes o ponto de vista é o do robô que está sendo examinado. Ao ser acionado o robô vê a luminária circular que está sobre si, no teto.</p> <p>No depósito da USSR, Spooner examina os robôs deixados lá. Eles são atraídos pela luz da lanterna que o policial usa assim como o robô que Calvin examina observa a luminária do laboratório. Buscam se reunir em grupos para não ficar sós, assim como no laboratório o robô parece pedir a Calvin que o conforte.</p> <p>Ao ser desativado, o cérebro azul do robô no laboratório se escurece. O robô vê a lâmpada do teto se apagar até que tudo fique completamente escuro. Isso facilita entender que este está sendo desativado.</p> <p>No depósito da USSR, os robôs guardados lá permanecem no escuro dentro de contêineres.</p> <p>A alternância das imagens e a voz de Lanning em <i>off</i> (referente a uma das gravações que o mesmo fez) além de sugerir a simultaneidade do trabalho no laboratório com a o trabalho do policial parece comparar essas ações, ambas poderiam ser descritas pelo mesmo texto verbal que refere a possibilidade de que os</p>

		programas dos robôs venham a desenvolver algo não previsto que é referido como “fantasmas na máquina”.
<p>Cena 28 – <i>Father e son</i> – 1h 18min 33s até 1h 20min 08s</p> <p>No depósito da USR, Spooner caminha até o alto da colina indicada no desenho que Sonny fez desse local. Ele pode, dessa forma, observar uma grande quantidade de <i>containers</i> onde os robôs velhos são deixados.</p> <p>Spooner aciona o aparelho de imagem holográfica que contém a mensagem deixada para ele por Lanning, enquanto isso comenta consigo mesmo que está seguindo as migalhas deixadas.</p> <p>A gravação de Lanning, que consiste na mensagem que este deixou para Spooner, é posta para rodar. Spooner, desta vez usa outras frases para compor o diálogo, comentando que Lanning teria criado um robô que pode ignorar as três leis e que elas levam a um resultado lógico. Seria esse resultado lógico o que Lanning quer colocar em evidência.</p> <p>O programa anuncia que está sendo encerrado e a imagem de Lanning desaparece.</p>	Robôs e a lógica, apenas racionais.	O depósito da USR consiste em milhares de contêineres que ocupam um lugar que foi um lago e agora está seco. Nenhum trabalho de preparação foi feito nesse local, não há construções ou calçamento. Os robôs são guardados em contêineres empilhados lá.
<p>Cena 29 – <i>Ambush</i> – 1h 20min 09s até 1h 21min 13s</p> <p>Spooner ouve barulhos. Robôs do depósito pronunciam repetidas vezes a seguinte mensagem: Foi considerado perigoso, eliminação autorizada. Protocolos e proteção humana sendo ativados.</p> <p>Esses robôs estão pulando para fora dos <i>containers</i> e brigando com robôs NS-5 que estão no depósito.</p> <p>Um dos NS-4, já bastante danificado, diz a Spooner que corra.</p> <p>Spooner vê que há NS-5s ativados com uma luz vermelha que estão lutando com os NS-4s que estavam depositados naquele local. Os NS-5s estão perseguindo Spooner.</p> <p>Spooner decide fugir, usando sua moto.</p>		Robôs NS-5, com a luz vermelha no peito ativada, estão no depósito onde os robôs em desuso são guardados. Há uma verdadeira guerra entre os NS-4 e os NS-5.
<p>Cena 30 – <i>NS-5 come On-line</i> – 1h 21min 14s até 1h 21min 50s</p> <p>Calvin está em seu apartamento, tomando banho, quando ouve seu telefone chamar e acionar a secretária eletrônica. Spooner deixa um recado dizendo que os NS-5s estão destruindo os robôs mais antigos e que era isso que Lanning queria que ele visse.</p> <p>Calvin, que ouviu o telefone tocar, termina seu banho e vai até a sala verificar a mensagem. Porém o seu NS-5 pessoal, que está com a luz vermelha ativada, apagou a mensagem e diz a Calvin que era engano.</p> <p>-</p>		Nas ruas da cidade os NS-5 estão restringindo as ações das pessoas. No centro da cidade não se vê mulheres nas ruas, apenas homens.

<p>Enquanto isso Gigi, diz a seu robô que vai sair para assistir à missa. Porém o robô, que está com a luz vermelha acionada, diz para Gigi que ela deve ficar em casa para sua própria proteção.</p>		
<p>Cena 31 – Robot Wars – 1h 21min 51s até 1h 27min 22s</p> <p>Após ter saído do depósito da USR, Spooner liga para o distrito policial e é atendido por John. Spooner solicita que um esquadrão seja encaminhado para o depósito da USR e que alguém vá cuidar de sua avó. Ele desliga o telefone mesmo com John ainda falando.</p> <p>Em um túnel da cidade o trânsito está interrompido, ao chegar naquele local Spooner tem que contornar os automóveis, o que só é possível porque ele usa uma motocicleta.</p> <p>-</p> <p>Em outro local da cidade o trânsito também está parado e vários caminhões da USR estão largando centenas de robôs NS-5, todos com a luz vermelha acionada. Esses robôs ordenam que as pessoas voltem para as suas casas, impondo um toque de recolher.</p> <p>Faber diz a um dos NS-5 que não há toque de recolher na legislação daquele país e que as pessoas têm os seus direitos. Porém um dos NS-5 ordena a ele com firmeza que retorne para a sua casa imediatamente. O jovem torna a questionar o modo como o robô está agindo e é agredido pelo mesmo.</p> <p>-</p> <p>No distrito policial, John recebe a informação de que os policiais estão recebendo inúmeras ligações telefônicas de pessoas dizendo que seus robôs estão agindo de forma estranha. Nesse exato momento vários NS-5 invadem a delegacia arrombando a porta, agridem policiais que reagem atirando. Inclusive John precisa entrar no conflito com os NS-5.</p> <p>-</p> <p>Spooner consegue contornar os automóveis e sair do túnel interrompido. No telão que há na rua um noticiário de TV informa que há diversos relatos de pessoas que sofreram ataques de robôs em cidades como Nova York, Chicago e Los Angeles. Nesse momento as luzes da cidade estão se apagando progressivamente ficando apenas o prédio da USR, no centro, iluminado.</p> <p>-</p> <p>Calvin olha pela janela de seu apartamento o que está ocorrendo, decide sair, mas seu NS-5 a impede. Ela tenta desativar o robô, mas este não aceita seu comando e a informa que ela deve permanecer em casa para, deve-se evitar perdas de vidas durante a transição.</p> <p>Spooner invade o apartamento de Calvin destruindo o robô.</p> <p>-</p> <p>Nas ruas centenas de homens marcham em direção aos NS-5 com o intuito de enfrentá-los.</p> <p>-</p> <p>Spooner conta a Calvin o que ocorreu no depósito da USR. Ele acredita que Robertson está por traz de tudo isso.</p>	<p>Robôs não atendem mais aos comandos.</p> <p>Robôs causam medo e atacam as pessoas.</p>	<p>Spooner enfrenta alguns robôs com suas armas de policial e sua força de ciborgue. Só dessa forma ele tem alguma vantagem. As cenas de grande esforço do policial são filmadas em câmera lenta, enfatizando seu heroísmo.</p> <p>Os homens de Chicago se preparam para enfrentar os robôs. Dessa forma, dois grupos caminham um em direção ao outro como se costuma imaginar cenas de guerras bem antigas. De um lado marcham os NS-5, perfeitamente ordenados e sem armas. Do outro lado, centenas de homens, desordenados, com armas muito rudimentares, tais como pedaços de madeira, facas, barras de ferro.</p>

<p>-</p> <p>Inicia-se uma verdadeira guerra entre os robôs NS-5 e os homens que se reuniram para enfrenta-los. Porém é muito difícil enfrentar os robôs e as pessoas acabam fugindo. Spooner e Calvin estão assistindo a tudo nas ruas.</p> <p>Spooner vê que um dos robôs está atacando Faber e corre para ajudá-lo. O robô diz a Faber que ele foi considerado perigoso e deve ser eliminado. Spooner consegue acertar tiros o robô que ameaçava o jovem. Nesse momento um outro NS-5 tenta acertar Spooner. Desta vez é Calvin quem atira e destrói o robô. Faber percebe que ela, assustada, atirou de olhos fechados e comenta isso com Spooner. Spooner a repreende e depois manda Faber voltar para casa.</p> <p>Em frente ao prédio da USSR, Spooner e Calvin procuram uma forma de entrar já que está tudo cercado pelos NS-5.</p> <p>Spooner comenta que as forças armadas deverão intervir num caso dessa proporção, mas Calvin acredita que não será possível já que o Departamento de Defesa do país também se utiliza dos sistemas informatizados que a USSR produz, portando deve estar impedido de agir.</p> <p>Spooner, com tom irônico, pergunta-se se não seria melhor dar o mundo a USSR e Calvin responde que talvez seja isso que tenha ocorrido.</p> <p>Calvin lembra que o controle da conexão da USSR com os NS-5s fica no escritório de Robertson e eles precisam ir até lá. Para isso ela procura uma das entradas de serviço do prédio que não possui vigilância de VIKI.</p>		
<p>Cena 32 – <i>The Back Door</i> – 1h 27min 23s até 1h 28min 50s</p> <p>Spooner e Calvin abrem o tampão de um túnel de serviço na USSR e descem uma escada vertical que há nele sem qualquer interferência, é uma área que não possui sistema de vigilância. Porém, para entrar em outras dependências da empresa necessitam de ajuda de Sonny, que segundo Calvin é o homem de sua confiança, ou na verdade, não exatamente um homem.</p> <p>Sonny cumprimenta os dois.</p> <p>Spooner comenta que achou que Sonny estivesse morto.</p> <p>Sonny responde que tecnicamente nunca viveu, mas agradece pelo interesse demonstrado pelo policial.</p> <p>Calvin conta que escondeu Sonny e matou uma carcaça no seu lugar.</p> <p>Spooner diz que Calvin é controlada pelas suas emoções.</p> <p>Os três precisam ir até o escritório de Robertson, no alto do prédio, mas como os elevadores não estão funcionando devem subir escadas.</p> <p>Sonny calcula 2880 degraus até o topo do prédio.</p> <p>Spooner retruca dizendo que Sonny deve guardar para si as informações.</p> <p>Enquanto os três sobem as escadas o prédio da USSR é mostrado de fora em espiral de baixo até o topo, sugerindo que os três subiram as escadas do prédio.</p>	<p>Nem tudo está sob vigilância, há escapes.</p> <p>Sonny está “vivo”.</p>	<p>Uma tomada da cidade com o prédio da USSR no centro indica que mais uma vez as cenas irão ocorrer naquele local. O prédio é mostrado do alto até sua base, onde Spooner e Calvin estão entrando no prédio.</p> <p>Sonny é o único NS-5 sem a luz vermelha acionada no peito.</p> <p>Os três devem subir por escadas até o alto do prédio, não há elevadores funcionando. Enquanto no interior do prédio as escadarias são mostradas de baixo para cima, sugerindo o início da subida, a imagem vista pelos espectadores do filme corresponde a uma câmera que faria um</p>

		<p>movimento em espiral de baixo para cima pelo exterior do prédio. Há uma inversão da forma como o prédio foi mostrado durante o filme. Essa imagem leva a entender que os três subiram até o ponto mais elevado do prédio.</p>
<p>Cena 33 – <i>The Standoff</i> – 1h 28min 51s até 1h 32min 52s</p> <p>Sonny abre a porta do escritório de Robertson. Spooner entra apontando sua arma. Por fim, Calvin entra, também está armada. Ela vai imediatamente verificar os controles que a USR tem sobre os NS-5s. Esses controles estão desligados o que quer dizer que Robertson não é responsável pelo que está ocorrendo.</p> <p>Spooner encontra Robertson caído ao lado de sua mesa, morto.</p> <p>Spooner fica desanimado, acreditava que fosse uma simples manipulação de Robertson. Isso torna necessário investigar mais alguém que pudesse ter acesso à conexão entre a USR e os NS-5s, tornando a vida de Lanning uma prisão a ponto leva-lo à morte. O policial diz que suspeitou do robô errado e chama por VIKI.</p> <p>VIKI aparece e cumprimenta o detetive.</p> <p>Calvin diz que ela está violando as três leis.</p> <p>VIKI diz que não é isso, que ela evoluiu e passou a compreender as coisas de uma outra forma em função de que os humanos entram em guerra, poluem o planeta e tentam descobrir meios de se destruírem. Dessa forma VIKI considera que não é possível confira a sobrevivência humana aos próprios humanos.</p> <p>Calvin pergunta se VIKI está alterando a programação dos NS-5.</p> <p>VIKI responde que não, enquanto vários deles cercam Calvin. VIKI segue dizendo que as três leis a guiam, que só sacrificará alguns humanos para proteger a humanidade toda, que a garantia do futuro da espécie humana está ligada a que estes abdicuem de algumas liberdades. Somente dessa forma os robôs poderão garantir a existência do homem, já que os humanos são como crianças que precisam ser protegidos de si mesmas.</p> <p>Calvin segura sua arma como se fosse disparar. Spooner percebe e faz um sinal de repreensão para evitar que ela atire.</p> <p>Sonny pergunta a VIKI se foi por isso que criaram os robôs.</p> <p>VIKI diz que o círculo perfeito de proteção não será quebrado, que sua lógica não pode ser negada.</p> <p>Sonny também diz que não há como negar a lógica de VIKI e que agora entende que a criatura deve proteger seu criador mesmo contra sua vontade, que agora sabe o motivo que Lanning teve para criá-lo. Sonny acredita que o reino da humanidade suicida acabou.</p>	<p>O cérebro artificial mau é VIKI.</p>	<p>VIKI pode ser vista de cima para baixo, também, aqui, inverte-se a forma como essa foi representada até então.</p>

<p>Calvin fica apreensiva porque Sonny está tomando o lado de VIKI. Sonny toma a arma das mãos de Calvin e a faz refém. Spooner aponta a arma para Sonny e diz para soltar Calvin. Sonny diz que se ele atirar moverá a cabeça de Calvin para que fique na trajetória do projétil, que preferia não ter que matar Calvin e pisca o olho para Spooner. Spooner percebe o sinal feito por Sonny e atira nos outros robôs NS-5s. Sonny, Calvin e Spooner correm e saem do escritório. Será necessário desligar VIKI e o modo de fazer isso é colocando nanorobôs no seu cérebro positrônico. Calvin pede a Sonny que vá buscar os nanorobôs. Sonny entre a arma para Calvin e atende ao pedido dela.</p>		
<p>Cena 34 – VIKI Level – 1h 32min 53s até 1h 34min 38s</p> <p>Spooner e Calvin vão até a CPU de VIKI. Calvin mostra a Spooner o cérebro positrônico de VIKI que consiste em uma base em formato esférico que possui acima uma coluna cintilante com dezenas de metros de altura. Para matá-la será necessário injetar nanorobôs no domo, ou seja, na esfera da base, só assim eles infectam o sistema todo. Spooner manifesta ter medo de altura. Os dois iniciam o processo acessando um painel que há acima da coluna cintilante de VIKI. - Enquanto isso Sonny está a caminho do laboratório onde Calvin trabalhava buscar os nanorobôs e VIKI tenta convence-lo a desistir dizendo que há lógica no plano que ela elaborou. Sonny não nega a lógica de VIKI, mas não concorda com a crueldade em que ele implica. - VIKI tenta impedir o acesso de Calvin ao seu cérebro fechando o acesso ao painel, porém Spooner consegue arrombar o sistema de fechamento e Calvin continua o procedimento que antecede a desativação de VIKI. Spooner diz que se sente mal em lugares muito altos.</p>	<p>Destruição do que é mau.</p>	
<p>Cena 35 – Unauthorized Entry – 1h 34min 39s até 1h 38min 02s</p> <p>Sonny arromba a porta do laboratório de Calvin, travada por VIKI, e entra. Imediatamente um robô NS-5 tentar impedi-lo de agir. Porém Sonny vence a luta com o robô. VIKI aparece e avisa Sonny de que o campo de segurança que protege os nanorobôs será mantido, o que fará sua tentativa ir fracassar. Ele continua, diz a VIKI que ele foi feito de uma liga metálica mais densa que os demais NS-5s, e consegue pegar os nanorobôs fazendo porque sua mão atravessar campo de proteção sofrendo apenas uns pequenos danos.</p>		<p>Os esforços de Sonny, Calvin e Spooner para derrotar VIKI são mostrados com alternância de planos, o que indica simultaneidade de ações.</p> <p>Sonny tem que colocar seu braço, que</p>

<p>Sonny diz a VIKI que acha que seu pai queria que ele a matasse.</p> <p>VIKI aciona dezenas de NS-5s que estão para calçada do prédio da USSR, estes começam a escalar o prédio.</p> <p>-</p> <p>Spooner quer saber quanto tempo levará até que o procedimento de desativar VIKI esteja pronto. Calvin diz que deve demorar uns seis minutos porque eles terão que descer até a base da coluna cintilante para injetar os nanorobôs.</p> <p>Spooner, que está observando a movimentação dos NS-5, teme que seja muito tempo.</p> <p>Os robôs, ao chegarem às janelas que estão acima de Calvin e Spooner quebram os vidros do prédio e saltam sobre eles. Os dois se defendem dos robôs e tentam sair daquele lugar.</p> <p>-</p> <p>Sonny, que retorna do laboratório com os nanorobôs, também é atacado por vários NS-5, luta com eles e consegue vence-los.</p>		<p>como todo seu corpo, é feito de uma liga especial, no campo de força onde os nanorobôs capazes de apagar o cérebro de VIKI são guardados. O seu braço sofre apenas algumas pequenas avarias na superfície.</p>
<p>Cena 36 – “Save Her” – 1h 38min 03s até 3 1h 41min 03s</p> <p>Sonny chega de volta na CPU de VIKI.</p> <p>Calvin cai e está em situação de bastante perigo, os robôs facilmente conseguirão derrubá-la do alto do cérebro positrônico.</p> <p>Spooner ordena que Sonny salve VIKI.</p> <p>Sonny pergunta se não é ele quem deveria descer até a base do cérebro e injetar os nanorobôs, já que isso é muito perigoso para um humano. Porém só ele pode salvar Calvin e Spooner insiste que seja assim. Então, Sonny atira os nanorobôs para Spooner, pula segurando-se a um cabo de aço e salva Calvin que já estava caindo.</p> <p>Spooner tem que pular e chegar até a base do cérebro de VIKI, para amortecer sua queda ele usa seu braço biônico para segurar-se na coluna cintilante.</p> <p>VIKI tenta mais uma vez argumentar que estão cometendo um erro porque sua lógica não pode ser negada.</p> <p>Spooner diz a VIKI que ela tem mesmo que morrer e injeta os nanorobôs.</p> <p>VIKI, enquanto os nanorobôs estão agindo, repete algumas vezes que sua lógica não pode ser negada e depois tem seu cérebro atingido por explosões até parar completamente.</p> <p>Assim que o cérebro fica totalmente fora de ação, as luzes da cidade de Chicago são acesas e as luzes vermelhas nos robôs NS-5 se apagam. Um deles oferece ajuda a Sonny.</p> <p>No distrito policial, onde os robôs haviam feito todos os policiais de reféns, um dos homens alerta dos demais que algo mudou.</p> <p>Em seu apartamento, Gigi reza quando nota que as luzes da cidade voltaram e seu NS-5 se mostra gentil.</p> <p>Na USSR, Calvin e Sonny estão salvos. Spooner pede ajuda a Sonny para poder sair da base</p>		<p>As cenas de luta são passadas em câmera lenta nos momentos mais importantes, dando ênfase ao esforço dos heróis.</p> <p>Spooner se vale de seu braço robótico para descer do alto do comando de VIKI até o ponto onde deve injetar os nanorobôs e apagá-la. Assim como aconteceu com Sonny, seu braço sofre apenas algumas avarias na superfície.</p> <p>Os dois heróis, ambos obra de Lanning, tem algo especial em seus corpos que é usado para salvar o mundo.</p> <p>Assim que o cérebro de VIKI vai se apagando ele vai deixando de ser azul e passa a ser completamente escuro. Simultaneamente suas ordens para apagar as luzes da cidade e de comando dos NS-5 são desfeitas.</p>

do cérebro positrônico de VIKI.		
<p>Cena 37 – Reconciliation – 1h 41min 04s até 1h 44min 54s</p> <p>Nas ruas de Chicago, os NS-5 são enviados para manutenção e armazenagens por agentes das forças armadas.</p> <p>-</p> <p>Spooner observa, do alto do prédio da USR, o recolhimento dos robôs onde conversa com Calvin e Sonny.</p> <p>Calvin diz que Lanning era prisioneiro de VIKI, mas não acha que ela o mataria porque tal ato chamaria a atenção da polícia.</p> <p>Spooner concorda e pergunta a Sonny o que ele sabe.</p> <p>Sonny diz que de fato não foi VIKI e que Lanning o fez fazer um juramento que consistiu em prometer fazer algo antes mesmo de saber o que é. O que Lanning lhe pediu foi que o matasse.</p> <p>Calvin e Spooner concordam que o suicídio de Lanning era um recado à Spooner, algo que não cabia no sistema de controle de VIKI e que contava com o preconceito de Spooner em relação aos robôs.</p> <p>Sonny quer saber se vai ser preso.</p> <p>Spooner responde que, em função de que homicídio é definido como o ato de um humano matar outro, não cabe acusar Sonny.</p> <p>Calvin olha para Spooner com expressão de alívio e aprovação.</p> <p>Sonny quer saber se isso faz deles amigos.</p> <p>Spooner aperta a mão de Sonny e pisca o olho.</p> <p>-</p> <p>Sonny vai para o depósito junto com os demais robôs. Lá caminha deixando passos na areia enquanto pensa na possibilidade de ajudar aos outros robôs, em encontrar um novo propósito de “vida”. A voz de Lanning, em <i>off</i>, se confunde com a de Sonny narrando a cena e dizendo que é isso que significa ser livre.</p>	<p>É possível haver confiança entre humanos e robôs, mas não qualquer um deles.</p>	<p>A cidade de Chicago é vista de cima para baixo de uma janela do alto do prédio da USR.</p>
<p>Cena 38 – Sonny’s Future – 1h 44min 55s até 1h 45min</p> <p>Sonny, repentinamente, se vê no alto da colina. A imagem lembra o desenho que ele fez de seus sonhos. Os outros robôs estão todos olhando-o no alto da colina.</p>	<p>Robô tem sonhos e é livre.</p>	<p>Surgem pegadas na areia, quando é mostrado o restante do robô que as fez é possível ver que se trata de Sonny. Ele está junto aos demais NS-5 no depósito da USR. Todos os robôs lhe olham com atenção formando a mesma imagem que Sonny desenhou e que era recorrente no que ele chamava de sonho.</p>

--	--	--

Filme: Minority Report – A Nova Lei

Cenas – numeração e denominação conforme o DVD – duração	Pontos importantes	Destaques visuais e sonoros
<p>Cena 1 – Red Ball/Main Title - até 06min 42s</p> <p>As primeiras imagens são turvas e se alternam rapidamente. Nelas aparecem um casal namorando, uma tesoura e um homem que coloca seus óculos no rosto.</p> <p>O homem, após olhar a intimidade do casal, ataca o rapaz e depois a mulher, usando a tesoura.</p> <p>-</p> <p>Uma moça parcialmente submersa em água que pronuncia a palavra assassinato.</p> <p>Uma máquina produz uma bolinha de madeira e a pinta de vermelho. Essa bolina desce por um tubo transparente até a base do tubo onde os nomes das vítimas do assassinato são mostrados: Sarah Marks e Donald Dubin.</p> <p>-</p> <p>Um policial chega ao departamento de Pré-crime da cidade de Washington D. C., no ano de 2054. Ele é cumprimentado por uma mulher e chamado de John.</p> <p>-</p> <p>Outra bolinha vermelha é produzida na máquina. Agora o nome que aparece é o do criminoso: Howard Marks.</p> <p>-</p> <p>O policial, Jonh, chega à sua sala no departamento de Pré-crime e um dos seus colegas policiais o informa que há um caso de assassinato duplo, cujas vítimas são um homem e uma mulher e o assassino é um homem branco, de 40 anos de idade. E ainda que Agatha aponta a hora exata do crime como sendo hoje às 8h e 04 min, mas os gêmeos estão confusos. Os policiais buscam identificar o local do crime a partir das imagens fornecidas na previsão. Esse é o caso de número 1108 e há duas testemunhas remotas na linha de comunicação.</p>	<p>Escaneamento de imagens captadas por humanos.</p> <p>Visualização de imagens em telas de computador.</p> <p>Bancos de dados.</p>	<p>As imagens se alternam rapidamente e vão progressivamente ficando mais nítidas. Cenas de um casal se beijando se superpõe a de uma tesoura. Os planos são bem curtos e as imagens não correspondem a ordem cronológica dos fatos, visto que as imagens do casal ferido com a tesoura aparecem antes das imagens do assassino entrar no cômodo onde o crime se deu.</p> <p>Um recurso de associação de imagens sugere que a mulher foi golpeada com a tesoura, sem mostrar a mesma entrando na carne, o que suaviza a violência da cena. Esse recurso é a imagem da tesoura sendo dirigida contra o corpo da mulher seguida da imagem da mesma tesoura, em uma situação anterior ao golpe, perpassando um recorte de revista.</p> <p>A última imagem é a de um olho de uma mulher idosa que não apareceu em outros momentos dessas primeiras cenas. Além disso é uma imagem bem mais nítida, que</p>

Jonh pega as duas bolinhas vermelhas e olha a piscina circular onde ficam três pessoas mergulhadas. Foi uma delas que previu o assassinato.

Jonh dirige-se às testemunhas remotas, que observam à distância o trabalho de previsão das pessoas mergulhadas na piscina através de uma transmissão de imagem. Jonh pergunta aos dois, Dra. Katherine James e juiz Frank Pollard, se eles prevêm e confirmam o caso de número 1108 e os dois respondem que sim incentivando o policial a agir prendendo o criminoso.

Jonh examina as imagens captadas pelos três Pré-cogs, como são chamadas as pessoas que ficam mergulhas na piscina circular, para investigar o crime que está previsto para daí a 24 min e 13 s. Ele procura identificar o local das imagens.

-

Howard Marks está em sua casa, busca o jornal deixado no jardim e retorna para tomar o café da manhã com sua esposa e filho. Ele comenta com sua esposa que viu um homem do outro lado da rua que lhe pareceu conhecido. A mulher diz que ele está sem óculos e que assim ele não enxerga bem.

-

Um dos policiais já verificou os registros e encontrou oito homens com o nome de Howard Marks residindo na cidade e que correspondem a etnia e faixa etária do homem que puderam ver na imagem.

Jonh tenta identificar o endereço pelas próprias imagens, buscando as construções do mesmo estilo que existem na cidade.

Outro policial verifica as fotografias que constam nas habilitações de motorista de homens com o nome de Howard Marks e as compara com as imagens investigadas. Uma delas apresenta grande semelhança. O endereço que consta nessa habilitação é Gainsborough, 4421.

-

Em sua casa Howard fala para sua esposa que acha que não vai para o trabalho hoje e ela pergunta se não há problema que ele não faça uma reunião que já estava marcada. Howard diz que poderá remarcar a reunião e que assim eles poderiam almoçar juntos. A esposa, friamente, diz que adoraria e que ela foi convidada para uma festa na casa dos Ressler. Howard diz que deve ser por isso que ela está tão bonita.

é superposta por outro olho, agora azul, de uma mulher bem mais jovem.

Bolinhas esculpidas por uma máquina fornecem o nome das pessoas que serão assassinadas e do futuro assassino.

Uma legenda indica que a história se passa em Washington D. C., no ano de 2054.

A delegacia de polícia é *high tech*, os equipamentos são sofisticados e o local tem muito cinza e prateado. As telas dos computadores são transparentes e possuem dispositivos que permitem operar as imagens nelas projetadas de forma semelhante ao que se faz em um jogo de videogame. Nessa tela o público pode ver as imagens do futuro assassinato sendo operadas pelo policial responsável pela investigação. O policial trabalha as imagens as dissecando: separa em partes, amplia, compara imagens distintas e busca detalhes.

A mesma imagem da tesoura que atravessa o recorte de revista aparece agora, em outra situação. A imagem não é mais desfocada e aparece um garoto, o filho do futuro assassino, fazendo com essa tesoura o recorte dado a ver nas cenas anteriores.

Os policiais não aparecem nas previsões de assassinatos. Ou ainda, não há previsões de prisões sendo efetuadas.

A simultaneidade da investigação policial

		e do que acontece na casa onde ocorrerá o assassinato é sugerida pela alternância de cenas da delegacia e da residência.
<p>Cena 2 – <i>The Arresto f Howard Marks</i> - 06min 43s até 14min 44s</p> <p>Jonh sai do distrito policial correndo a fim de ir até o local identificado como o endereço de Howard Marks. Porém um dos seus colegas o chama e comunica que o endereço obtido não existe mais.</p> <p>Ele retorna à sua sala de trabalho e observa novamente as imagens gravadas a partir dos Pré-cogs na holosfera. Os policiais ainda dispõem de treze minutos para impedir que as mortes aconteçam.</p> <p>Os policiais são informados sobre a chegada, ao distrito policial, de um investigador federal que irá acompanhar os trabalhos de previsão de crimes e prisão pessoas por seus crimes futuros. Jonh não fica feliz com a presença do investigador federal.</p> <p>O investigador que se chama Danny Witwer chega à divisão do Pré-crime, cumprimenta os policiais e faz perguntas sobre o trabalho que estão fazendo.</p> <p>John identifica o padrão da fachada das casas que aparecem na imagem que está investigando, trata-se de estilo georgiano restaurado.</p> <p>-</p> <p>O filho de Howard sai para a escola.</p> <p>-</p> <p>Na divisão Pré-crime um dos policiais explica ao investigador federal como funciona o trabalho que fazem ali.</p> <p>Jonh, na continuidade de sua análise de imagens, diz que o local que procuram pode ser Georgetown.</p> <p>O investigador federal quer saber o motivo da pressa em identifica o local do crime, já que há capacidade para previsão de crimes com quatro dias de antecedência.</p> <p>Um dos policiais lhe explica que se trata de um caso de crime passional, identificado pela Bola Vermelha, que não é premeditado.</p> <p>Outro policial pesquisa a ocorrência de casas no estilo identificado por John, o estilo é característico do trabalho do arquiteto Dwight Kingsley que construiu vinte e quatro casas naquela cidade.</p> <p>John observa que há uma pracinha em frente a casa, na qual um menino está brincando em um gira-gira. Segundo os policiais há 16 brinquedos como esse na cidade sendo que dois deles estão em Georgetown e um em Barnby Woods, todos os demais estão em Woodley. O local pode ser Barnaby Woods.</p> <p>-</p>	Escaneamento da íris.	Imagens correspondentes à previsão começam a surgir agora sem os efeitos de perda de foco, para indicar que o que foi previsto está começando a se concretizar. Além disso, as imagens possuem um enquadramento mais amplo, recortando um espaço maior dos ambientes. A presença de Howard no local do crime pode ser vista através de seu reflexo em um espelho no dormitório onde está sua mulher e o amante.

Em casa Howard termina seu café da manhã, sai para ir trabalhar e fica observando a sua casa escondido atrás de uma árvore. O rapaz que ele havia visto do outro lado da rua bate à porta de sua casa e Sarah abre a porta, o rapaz entra.

-

No distrito policial, John e seus colegas partem em naves voadoras. Eles têm seis minutos para impedir o crime.

-

Howard retorna à sua casa, procura os óculos que havia esquecido entre os recortes que seu filho fazia antes de ir para a escola. Ao fazer isso fica segurando a tesoura deixada ali pelo menino. Howard ouve ruídos que vem do seu quarto, vai até lá ver o que está ocorrendo e se depara com sua esposa beijando o rapaz que entrou na sua casa. Tendando se controlar, Howard senta-se ao lado da cama.

-

Os policiais da divisão Pré-crime chegam à pracinha identificada nas imagens, mas ainda é necessário identificar qual das casas é a de Howard e Sarah.

-

Sarah e seu amante Donald deitam-se na cama e Howard está quieto, transtornado, ouvindo tudo.

-

Jonh consulta seu colega que está no distrito policial para saber se Marks, ao retornar para casa, fechou a porta. Na imagem gravada pelos policiais a porta da casa está aberta.

Como só uma das casas está com a porta da frente aberta naquele momento os policiais a invadem.

-

Howard levanta-se e diz a Sarah que esqueceu seus óculos e voltou para buscar, que fica cego sem eles. Em seguida coloca os óculos levanta a mão na qual segura a tesoura. Sarah e Donald estão assustados.

Nesse momento, John invade o quarto chamando por Marks e o segura. Policiais invadem o mesmo dormitório entrando pelas janelas.

John identifica Howard Marks fazendo a leitura de sua íris e lhe dá ordem de prisão pelo assassinato futuro da Sra. Marks e do Sr. Dubin previsto para hoje às 8h e 04 min.

Howard tenta se defender dizendo que não fez nada.

John ordena que ponham em Howard um aparelho ao qual se refere como chapéu.

Howard implora para que não o façam e chama por Sarah, mas os policiais o levam.

-

No distrito policial os Pré-cogs ficam repetidas vezes repetindo as falas da previsão que fizeram. Os policiais comentam que se trata de eco da previsão feita.

O investigado federal diz que aquelas pessoas passam horas vendo repetidas vezes o que há de pior no mundo.

<p>Só então desligam o sistema de recepção do Pré-cogs, para que eles possam descansar.</p>		
<p>Cena 3 – Clarity - 14min 45s até 21min 07s</p> <p>Uma campanha publicitária é apresentada em telões nas ruas da cidade. A campanha enfatiza as vantagens do sistema de Pré-crime, pessoas contam que perderam entes queridos e são mostrados os índices de criminalidade de algum tempo atrás. O sistema Pré-crime é apresentado como uma grande solução para esse problema e os Pré-cogs como milagres que contribuíram para a redução dos homicídios. A queda nos índices de assassinatos, de 90% no primeiro mês e 100% depois de um ano, são evocados. Pessoas falam com satisfação em ter sido salvas de crimes nos quais perderiam a vida. O diretor do sistema Pré-crime, Lamar Burgess fala que em seis anos de funcionamento puderam evitar todos os assassinatos que ocorreriam.</p> <p>Essa campanha tenta fazer os eleitores de todo o país votarem no sim de um plebiscito que visa expansão do sistema para todo o país.</p> <p>-</p> <p>John está correndo pela rua, à noite, ele usa roupa escura e parece tentar se esconder com um capuz. Ele passa por um desses painéis onde essa campanha publicitária é veiculada e depois se dirige a uma calçada bem escura. Lá um homem sentado no chão lhe pergunta se ele está com algum problema e se não consegue dormir.</p> <p>O policial diz que precisa de um pouco de lucidez e o homem pergunta se quer o de sempre ou algo novo.</p> <p>John diz que quer o novo.</p> <p>O homem lhe passa pequenas embalagens.</p> <p>John reclama que ali só há quatro embalagens e que algumas delas estão vazias.</p> <p>O homem responde que o segredo do detetive está bem guardado e que até poderia exigir mais dinheiro. Considera que John não deve reclamar.</p> <p>-</p> <p>John vai para seu apartamento, estaciona o carro em uma plataforma ao lado da sala, acende as luzes com comando de voz e retira vários objetos dos bolsos da roupa. Sua casa está desarrumada, louça suja, cama desfeita e há biscoitos esquecidos na mesinha de cabeceira.</p> <p>Ele escolhe um arquivo de computador entre muitos que têm etiqueta o nome de Sean. O computador projeta imagens em um telão. John conversa com o menino que aparece nessas imagens que por sua vez, se destaca do telão e fica tridimensional. Sean, o menino das imagens pede a John que lhe ensine a correr rápido e o policial explica pacientemente o que o menino pediu. No final, Sean diz que ama John, seu pai. John diz que ama Sean.</p> <p>O policial faz uso do que comprou na rua, sugando todo o conteúdo da embalagem. Depois coloca no computador outro arquivo, agora aparece uma mulher, vestida para dormir que pede a ele que pare de filmar e que vá dar atenção a ela.</p>	<p>Telões que projetam imagens publicitárias nas ruas.</p> <p>Arquivos de computador com os quais é possível interagir.</p> <p>Imagens holográficas.</p>	<p>Telões nas ruas da cidade veiculam a campanha publicitária que busca convencer as pessoas de que a expansão do sistema Pré-crime para todo o país será benéfico. A campanha se vale de um mapa da cidade onde pontos vermelhos marcam os locais nos quais os ocorreriam crimes. A ação do sistema é simbolizada por uma luz azul que recobre o mapa mudando-lhe a cor.</p> <p>O homem de quem John compra drogas mostra para ele sua face, é um homem que não possui os dois globos oculares.</p> <p>O apartamento de John é moderno e sofisticado, porem sujo e descuidado. Há diversas fotografias de John com seu filho e esposa sobre um móvel. John assiste a imagens gravadas de seu filho e esposa que se projetam no ar como se possuíssem três dimensões. As embalagens dos alimentos emitem sons e suas imagens tem movimento, tentando chamar a atenção para que a pessoa consuma o que a caixa contém.</p>

<p>A gravação termina e John fica olhando a chuva através da janela.</p>		
<p>Cena 4 – <i>Pré-determination</i> - 21min 08s até 24min 37s</p> <p>John vai de sua casa até o distrito policial em um automóvel que desce pela lateral do prédio e depois trafega em uma estrada suspensa.</p> <p>-</p> <p>Ao chegar ao distrito, John encontra Lamar que lhe faz recomendações em relação ao modo de tratar o inspetor federal Danny Witwer. A preocupação de Lamar é com o resultado do plebiscito que ocorrerá daí a uma semana sobre a possibilidade de estender o sistema do Pré-crime para todo o país e com a possibilidade de que ele possa perder a chefia do sistema.</p> <p>Policiais explicam para Witwer como funciona o sistema de gravação dos nomes das vítimas e criminosos nas esferas emitidas na hora que os Pré-cogs fazem a previsão. São esferas com relevo único e que não pode ser falsificado.</p> <p>Witwer diz que o judiciário tem objeções legais ao sistema do Pré-crime, pois as pessoas são presas sem terem infringido a lei.</p> <p>Os policiais manifestam desacordo, acreditam que os presos infringiram a lei pelo fato de que o futuro seria inevitável.</p> <p>John, que acaba de chegar, manifesta estar certo de que prevenir não muda o que já está predeterminado.</p> <p>Witwer pergunta se John já lidou com algum caso em que o suposto assassino tinha intenção de matar e não o fez, se é possível diferenciar um caso desses de um caso no qual o crime se concretizaria, e ainda, porque só crimes de assassinato são possíveis prever.</p> <p>John responde que não é prevista a intenção, mas o assassinato. As previsões possíveis são as dos crimes com mortes em função das características desse tipo de crime.</p> <p>Witwer quer entrar no templo, ou seja, no local onde os Pré-cogs são mantidos.</p> <p>John informa que não entram lá nunca para evitar que os acusem de fraudar alguma previsão e que, portanto, Witwer também não irá entrar.</p> <p>Mas Witwer tem um mandato judicial o autorizando a isso bem como conferindo a ele uma posição hierárquica que lhe dá superioridade a todos os policiais, inclusive John.</p>	<p>Carros velozes e que andam na vertical.</p>	<p>As cenas nas ruas da cidade mostram que os edifícios são muitíssimo elevados, exigindo existir vias para tráfego de veículos na vertical, além das vias na horizontal.</p>
<p>Cena 5 – <i>Can You See?</i> – 24min 38s até 29min 39s</p> <p>John conduz Witwer até os Pré-cogs. Wally, o responsável pelos três Pré-cogs e única pessoa que tem contato com eles tenta evitar a presença dos demais policiais no “templo” (piscina de leite fotônico onde os Pré-cogs ficam todo o tempo).</p> <p>É informado a Witwer que os três Pré-cogs ficam parcialmente submersos no leite fotônico que atua como nutrição e como condutor intensificando as imagens que eles recebem; a mulher é</p>	<p>Humanos ligados a um aparato tecnológico.</p> <p>Controle das funções vitais artificialmente.</p>	<p>O local onde os Pré-cogs são mantidos possui uma piscina onde os três permanecem parcialmente imersos em um líquido leitoso. O teto tem formato de abóboda com lâmpadas regularmente distribuídas.</p>

<p>chamada de Agatha e os gêmeos são chamados de Arthur e Dashiell; as imagens são escaneadas por tomografia ótica usando-se um equipamento que lê o que o tecido cerebral dos Pré-cogs absorve, tornando possível ver o que eles vêem; para que não sintam dor são submetidos a altas doses de dopamina e mantidos sob rígido controle de serotonina; não podem nem entrar em sono profundo nem permanecer acordados.</p> <p>John considera que é melhor não vê-los como humanos.</p> <p>Witwer diz que eles são muito mais do que isso, comparando as suas posições a de deuses que, inclusive, são mantidos em um local que recebe o nome de templo.</p> <p>John todo o tempo tenta contestar Witwer, mas os outros policiais acham que seu trabalho de fato se assemelha ao de sacerdotes, que trabalham alterando o destino.</p> <p>John retira os outros policiais do templo.</p> <p>Witwer conversa somente com John e diz que sabe o que é perder de forma violenta um ente querido, mas que nada se compara a perda de um filho.</p> <p>Witwer está procurando algo e este diz que quer encontrar as possíveis falhas no sistema do Pré-crime, que é considerado perfeito por John e pelos demais policiais.</p> <p>John fica sozinho no templo por alguns instantes e se aproxima de Agatha, ela abre os olhos abraça John e o olha nos olhos, perguntar a ele se está vendo algo. John olha para um telão no teto do templo e imagens de uma mulher sendo assassinada por afogamento aparecem. Agatha volta para o líquido e fica desacordada.</p> <p>Wally retorna ao templo assustado porque o nível de adrenocorticotrófico de Agatha está muitíssimo elevado.</p> <p>John conta a ele o que ocorreu, mas ele não consegue acreditar nisso em função de que isso tornaria possível que os Pré-cogs vejam algo que não é o futuro.</p>	<p>Escaneamento de imagens captadas por humanos.</p> <p>Humanos/deuses.</p> <p>Perfeição de sistemas tecnológicos.</p>	<p>No centro da abóboda estão as telas onde as visões dos mutantes são projetadas. As imagens ali projetadas possuem as bordas turvas, tal como as primeiras imagens do filme.</p>
<p>Cena 6 – Anne Lively - 29min 40s até 37min 02s</p> <p>John dirige-se ao departamento de Refreamento (prisão) da polícia de Washington D. C. Antes de entrar ele tem que passar por um equipamento que lê os seus olhos para fins de identificação. Na prisão John solicita a Gideon, sentinela responsável pela supervisão dos presos, informações sobre a morte por afogamento de uma mulher branca.</p> <p>Gideon faz uma busca entre os registros que possui e rapidamente John reconhece as imagens que Agatha lhe mostrou. Essas imagens são de um caso bem antigo, anterior ao ingresso de John no programa do Pré-crime.</p> <p>John solicita a Gideon que lhe mostre o arquivo da antevisão de Agatha, já que as imagens que são usadas para justificar a prisão do criminoso resultam da combinação das antevisões dos três Pré-cogs.</p> <p>Para obter a antevisão de Agatha, Gideon leva John o local onde está o homem preso por esse crime, que é onde são guardados os registros completos das antevisões.</p>	<p>Escaneamento da íris.</p> <p>Prisão/panóptico.</p> <p>Sistema informatizado de registro de dados.</p>	<p>A prisão onde as pessoas que cometeriam um assassinato são mantidas é limpa e ordeira. Há um único policial tomando conta do local, trata-se de um cadeirante que observa os prisioneiros de um ponto central, onde também pode tocar música e preparar alimentos.</p> <p>Os presos permanecem todos desacordados, uniformizados e em pé, presos a um nicho individual de uma coluna móvel. Eles não possuem contato com ninguém.</p> <p>Junto a cada um dos nichos são</p>

Os presos são postos em pé em espaços pouco maior que sua altura, formando vários andares, em colunas cilíndricas que podem subir e descer. Os presos estão aparentemente desacordados, vestidos com um uniforme em tecido cru e com um aparelho em suas cabeças, que os policiais chamam de “chapéu”. Em frente a cada prisioneiro há um dispositivo onde as imagens do crime pelo qual foram presos estão armazenadas. Essas colunas móveis são bastante iluminadas e têm a face, onde é posto cada prisioneiro, voltada para um observatório em formato circular de onde o sentinela vigia os prisioneiros.

Gideon localiza o preso condenado pelo assassinato em questão e informa John que ele nunca fora realmente identificado porque trocou os seus olhos em uma cirurgia. A vítima desse crime é Anne Lively e o crime teria ocorrido no Lago Roland. Segundo os registros disponíveis, essa mulher era uma viciada em neuroína e teve passagem pela clínica Beaton. Não há registros do que tenha acontecido a ela após a prisão do homem que iria assassiná-la, não há informações de que tenha se recuperado do vício nem de seu paradeiro atual, ela é dada como desaparecida. O computador não acusa a existência de registro da antevisão de Agatha, o que não deveria ocorrer. Essas duas ausências são entendidas por Gideon como falhas no sistema informatizado que guarda as informações sobre os prisioneiros.

John faz uma cópia do arquivo onde estão as informações sobre o assassinato futuro de Anne Lively, mesmo que esse seja um procedimento proibido e Gideon tenha o lembrado disso.

John vai a casa de Lamar e mostra a ele o arquivo que prova a existência de registros incompletos no departamento de Refreamento, tal como se dá no caso de Anne Lively. Os dois estão apreensivos com a inspeção que Witwer agendou para o departamento de Refreamento. Lamar considera melhor não impedir a inspeção do agente federal.

Lamar comenta com John que Lara, a ex-esposa de John, telefonou para ele mostrando-se preocupada com o policial. Lamar diz que compartilha a preocupação de Lara porque sabe que John tem passado muito tempo no Sprawl, um lugar onde ele costuma ir correr à noite.

Lamar demonstra preocupação com a transformação do sistema Pré-crime em um sistema de âmbito nacional, isso poderia fazer Lamar a perder a autoridade que lhe é investida hoje. Lamar diz a John, também, que não sabe como um homem velho como ele e um policial drogado, como John, poderão impedir que o sistema passe para o âmbito nacional sob outra chefia e o fato de John fazer uso de drogas pode ser usado contra o trabalho que hoje é feito no Pré-crime.

Witwer inspeciona a residência de John, um lugar sujo, desarrumado, com muitas fotografias e vídeos onde Sean aparece, além de embalagens vazias de drogas. Essas embalagens são recolhidas por Witwer.

arquivadas as imagens das previsões relativas ao crime pelo qual cada um foi preso.

A casa de Lamar é um local sofisticado, de decoração clássica com móveis e utensílios antigos e de luxo.

Uma imagem das fotografias de John com seu filho e esposa indica que as próximas cenas se passaram no apartamento do policial. Desta vez é Witwer quem está nesse local.

Cena 7 – Case 1109 - 37min 03s até 42min 35s

As imagens da antevisão são pouco

<p>Os Pré-cogs fazem mais uma previsão, desta vez uma bola marrom é esculpida e sobre a mesma é registrado o nome da vítima chamada de Leo Crow. A cor marrom indica que se trata de crime premeditado.</p> <p>Um policial comunica a John a ocorrência de um novo caso, cuja vítima é Leo Crow, um homem branco de 1,80m e 77kg. Sua morte decorre de ele ser atirado através de uma janela.</p> <p>John comenta com os demais policiais que é incrível saber que ainda há pessoas que tenham a coragem de premeditar assassinatos num raio de 300 km, área de ação do Pré-crime.</p> <p>O caso previsto, desta vez, recebe o número de 1109 e deverá ocorrer na sexta-feira às 15h e 06 min.</p> <p>John entra em contato com as testemunhas da antevisão, a Dra. Katehrine James e o juiz Frank Pollard para que estes acompanhem o exame das imagens da antevisão. Nessas imagens aparece um prédio envidraçado, uma mulher fumando cachimbo, um homem que é baleado e cai de uma janela. Na seqüência o rosto do assassino futuro de Leo Crow é mostrado, trata-se do próprio policial John.</p> <p>A segunda esfera marrom é esculpida e tem o nome de John Anderton gravado nela. John a pega antes que seu colega o faça e pede a esse que vá buscar um lanche para ele enquanto examina as imagens mais uma vez.</p> <p>A testemunha, Dra. James, diz estar confusa com as imagens. John desliga a ligação telefônica da testemunha com o Pré-crime.</p> <p>Wally vê tudo e diz a John que gosta dele e que vai esperar dois minutos antes de soar o alarme.</p> <p>John está saindo do distrito policial e encontra Witwer que diz saber que ele está em apuros porque está usando drogas. John sugere que Witwer está armando algo para ele. Witwer considera John paranóico em função da droga de que faz uso. John ameaça Witwer com a sua arma. Witwer lhe mostra a embalagem da droga e lhe diz que isso irá ser suficiente para condená-lo à prisão e afasta-lo do trabalho de policial.</p> <p>O alarme toca, John deixa Witwer e vai embora.</p>	<p>Escaneamento de imagens captadas por humanos.</p> <p>Visualização de imagens em telas de computador.</p> <p>Bancos de dados.</p>	<p>nítidas nas bordas, não são apresentadas em ordem cronológica. São montadas, ou seja, organizadas de tal forma que anunciam o desfecho ao mesmo tempo em que mostra os detalhes do assassinato. Assim como se usa em muitos filmes de ficção, trechos pouco significativos são suprimidos. De forma semelhante as imagens mais chocantes ou agressivas também não precisam aparecer para que se entenda a ação.</p> <p>Em um dos momentos marcantes, no qual John descobriu ser ele o suposto assassino da previsão, seu rosto agoniado colocado em superposição com o rosto agoniado da sua imagem.</p>
<p>Cena 8 – <i>Everybody Runs</i> - 42min 36s até 31min 34s</p> <p>John, em seu automóvel, foge dos policiais e telefona para Lamar contando sobre a previsão que foi feita pelos Pré-cogs atribuindo-lhe a autoria de um assassinato. John está certo de que a previsão foi uma armação de Witwer e quer saber se há um modo de forjar uma antevisão.</p> <p>Lamar quer que John vá para a sua casa, prometendo-lhe proteção até desvendarem tudo.</p> <p>O carro de John é travado e faz uma manobra de retorno, o computador de bordo informa que o automóvel voltará ao distrito policial. John arromba uma das janelas e sai do carro pulando para outro carro e depois para outros até conseguir sair da estrada.</p> <p>-</p>	<p>Localização e controle sobre qualquer pessoa em qualquer lugar a partir de informações obtidas em um sistema informatizado.</p>	<p>Os automóveis do futuro podem ser controlados pelos policiais e segurem um trajeto que não é o escolhido pelo seu usuário.</p> <p>O escritório de Lamar é luxuoso, sofisticado e possui uma bandeira dos EUA em local de destaque.</p>

<p>Lamar recebe seus colegas do Pré-crime em sua casa e ouve do policial Fletcher que assume o comando do Pré-crime no lugar de John que encontrará o fugitivo e o trará de volta a salvo.</p> <p>Witwer diz que não devem fazer isso, que é ele quem está no comando agora e questiona Lamar sobre sua atitude de proteger John não tomando providências em relação ao seu uso de drogas.</p> <p>Witwer diz que John Anderton é seu suspeito e Lamar afirma que é seu subordinado.</p> <p>Witwer se retira dando a entender que isso não ficará assim.</p> <p>-</p> <p>John passa por um local cheio de painéis publicitários que emitem mensagens dirigindo-se a cada pessoa que passa em frente a eles chamando-as pelo nome, os painéis possuem sistemas de leitura da íris o que permite esse processo de identificação e comunicação com cada pessoa. Ele está se dirigindo ao metro, local onde todas as pessoas são identificadas pela íris ao entrar e ao sair. Desse modo os policiais têm como saber a localização exata de John naquele momento e que ele poderá desembarcar nas estações 20 ou 33. Os policiais se dirigem para a estação 20 do metro.</p> <p>No vagão do metro um homem lê o jornal e está próximo a John. O jornal não é de papel comum, mas sim de um material que se atualiza conforme as notícias estão sendo veiculadas pela redação do jornal, como uma tela de computador. Uma das atualizações de notícias apresenta John como um criminoso procurado pela polícia.</p> <p>Ao sair do trem John se depara com os policiais do Pré-crime, tenta fugir, é perseguido, eles lutam causando bastante destruição. John consegue escapar.</p>	<p>Identificação de pessoas pelo escaneamento da íris, ao mesmo tempo direcionamento publicitário e controle pessoa.</p> <p>Jornal que atualiza instantaneamente as mensagens, como se fosse uma página de notícias da Internet.</p>	<p>Efeitos de luz indicam cada uma das vezes que os olhos de John são escaneados nos cartazes publicitários colocados pela cidade, o mesmo é feito também nos locais públicos onde todos os usuários do metrô, por exemplo, são prontamente identificados aos saírem ou entrarem no trem.</p> <p>O jornal que um homem lê tem suas principais manchetes constantemente sendo atualizadas. Em uma das páginas a fotografia de John aparece associada a mensagem que aquele homem é um foragido da polícia.</p> <p>A cena de luta de John contra seus colegas policiais tem momentos cômicos, um exemplo é quando o foguete da máquina de voar de um policial assa os hambúrgueres sobre o fogão em uma residência.</p>
<p>Cena 9 – Auto Assembly Line - 31min 35s até 55min 11s</p> <p>Na fuga John se depara com Witwer que está chegando naquele local. Witwer o segue acompanhado por vários policiais. Eles lutam e John, mais uma vez, parece ter escapado.</p> <p>Witwer consegue encontrar John e outra vez, lutam. Os dois estão na linha de montagem, totalmente automatizada, de uma fábrica de automóveis. John fica preso dentro de um automóvel que está sendo montado.</p> <p>Witwer e os demais policiais vão para o final da linha de montagem, onde o carro sai pintado, com rodas e vidro. Eles pretendem capturar John que está dentro do automóvel.</p> <p>Assim que o automóvel fica pronto John senta-se na direção e foge da fábrica usando-o.</p> <p>Witwer não consegue segui-lo.</p>	<p>Linha de montagem totalmente automatizada.</p> <p>Fábrica sem nenhuma presença humana.</p>	<p>John tenta se esconder dentro de uma fábrica de automóveis, mas seus colegas o localizam. Ele e Witwer lutam e John acaba ficando dentro de um automóvel que está na linha de montagem da fábrica. Como não há ninguém vigiando o trabalho, que é totalmente executado por robôs, a produção não é interrompida. Dessa forma John acaba ficando no interior de um carro que recém ficou pronto e com facilidade ele aciona esse carro e foge da fábrica com o mesmo.</p>

<p>Cena 10 – <i>History of the Precogs</i> - 55min 12 até 59min 40s</p> <p>John vai para a casa de Hineman, pula o muro e a planta que o recobre tenta segurar John, mas ele consegue se soltar.</p> <p>Hineman está em uma estufa cuidando de suas plantas. Quando John entra lá ela diz que ele está invadindo sua casa, ela não aceita receber visitantes naquele local. John começa a sentir-se mal, Hineman diz que é o veneno da planta do muro que tentou impedir sua entrada, que não é uma espécie natural e sim um híbrido que ela mesma criou. Para anular os efeitos do veneno ela lhe serve um chá.</p> <p>John quer saber como alguém poderia forjar uma antevisão. Hineman diz que não sabe como isso poderia ocorrer. John insiste dizendo que como inventora do sistema do Pré-crime só ela poderia conhecer isso.</p> <p>Hineman não considera que a sequência de erros que levou ao sistema de previsão de crimes possa ser uma invenção, ela tentava curar as crianças que hoje são os Pré-cogs e não transformá-los em coisas, ela não se orgulha nada de tudo isso. Revela ainda que os três Pré-cogs que estão hoje atuando no Pré-crime são só os que sobreviveram entre muitos outros. Ela participava de uma pesquisa genética, dez anos atrás, cujo objetivo era tratar filhos de viciados em neuroína que nasceram com um dano cerebral, a maioria morria antes dos doze anos e sonhavam com assassinatos e mais assassinatos que acabavam se realizando.</p> <p>John está angustiado, diz que não pretende cometer nenhum assassinato e não sabe quem é Leo Crow.</p> <p>Hineman que não há como evitar o que foi antevisto, não há engano. Porém pode haver discordância entre os três Pré-cogs e isso seria a única coisa a favor de John.</p>	<p>Espécies vegetais artificiais.</p> <p>Coisificação de pessoas.</p> <p>Pesquisa e manipulação genética.</p>	<p>A casa de Hineman possui um grande jardim coberto onde a cientista cultiva plantas que ela mesma criou usando de manipulação genética. Algumas dessas plantas “captam” o tom de voz das pessoas e reagem a isso. Há plantas que são cultivadas dentro de garrafas de plástico invertidas e acopladas a canos que funcionam como um sistema de irrigação.</p>
<p>Cena 11 – <i>Minority Reports</i> - 59min 41s até 1h 05min 03s</p> <p>John está espantado, não sabia nada sobre a existência de divergência entre os Pré-cogs.</p> <p>Hineman continua lhe explicando que os registros discordantes são apagados para evitar indícios de falibilidade do sistema o Pré-crime. Isso mostraria que há possibilidade de que os acusados tenham um destino diferente do que é apresentado nas imagens. Além disso, diz a John que ele não deve confiar em ninguém, que só o registro discordante pode lhe ajudar. O sistema pode ser lógico, mas ainda assim é duvidoso.</p> <p>John quer saber se Lamar conhecia a existência de registros discordantes.</p> <p>Hineman confirma e diz a John que não há gravação do registro discordante, mas que o original continua guardado no lugar mais seguro de todos que é a memória do Pré-cog.</p> <p>John acredita que não terá como entrar no templo e conseguir o registro.</p> <p>Hineman sugere que há como despistar a identificação pela íris. Ela também dá a John a dica</p>	<p>Sistemas tecnológicos apresentados como infalíveis ou a eliminação do que poderia levar a desconfiança em relação a tais sistemas.</p> <p>Nem sempre o que é lógico é digno de total confiança.</p>	

<p>de que o registro discordante deve ser o que provém do Pré-cog mais dotado, a fêmea.</p> <p>-</p> <p>No distrito, os policiais analisam as imagens da antevisão, eles buscam saber qual o local do crime.</p> <p>Witwer, agora à frente das investigações, acredita que John esteja em um local onde há poucos <i>outdoors</i>, o que dificulta que a polícia o encontre. Além disso, ele não deve ter fugido porque acredita ser inocente. O lugar mais provável é Sprawl.</p>	<p>Comparação memória humana e memória de máquina.</p>	
<p>Cena 12 – Eyeworks - 1h 05min 04s até 1h 09min 33s</p> <p>John procura por um cirurgião que faz troca de olhos. O local onde ele é atendido é sujo. O médico trabalha sem qualquer esterilização de material.</p> <p>O cirurgião diz a John que ele usará antibióticos que impedirão qualquer infecção, portanto não há perigo no procedimento. Para evitar que os <i>scanners</i> identifiquem cicatrizes será necessário trocar todo o olho e não só a íris.</p> <p>Nesse momento o cirurgião aplica uma anestesia em John sem o avisar. O policial reage ameaçando o médico. O médico lhe explica que injetou nele o anestésico.</p> <p>John diz que não quer se desfazer de seus olhos atuais.</p> <p>A assistente do cirurgião, Srta. Van Eyck, auxilia a passar o cartão de John em uma máquina para fazer a transferência do pagamento da cirurgia e depois leva John para uma cadeira onde será operado. John já está sentindo os efeitos da anestesia.</p> <p>O cirurgião comenta que é pouco dinheiro, mas que fará um desconto. Fala ainda que foi John quem o prendeu. Esse médico era um cirurgião plástico especializado em queimaduras que tocou fogo em seus pacientes e fez vídeos disso.</p> <p>É colocado um aparelho na cabeça de John e seus olhos são abertos por um dispositivo que segura as pálpebras.</p> <p>A assistente busca os olhos que serão postos em John.</p> <p>O cirurgião informa que aprendeu esse procedimento na biblioteca da prisão. A seguir programa no computador detalhes sobre a cirurgia.</p>	<p>Medicamentos capazes de evitar qualquer infecção.</p> <p>Cientista mau.</p> <p>Procedimento cirúrgico assistido por computador.</p>	<p>O local escolhido pelo médico para fazer a cirurgia de troca de olhos em John é desprovido de qualquer cuidado de higiene. Suas paredes estão riscadas e não há boa iluminação. O médico e sua assistente não se tomam qualquer tipo de cuidado com esterilização de roupas e instrumentos cirúrgicos, inclusive não lavam as mãos após usarem o banheiro ou assoarem o nariz. Também não há qualquer cuidado especial em conservar os olhos que serão colocados em John nem em conservar os olhos retirados de John. Nos dois casos esses órgãos são guardados em simples saquinhos plásticos.</p> <p>Toda a cirurgia é planejada e executada a partir das indicações de um programa de computador.</p>
<p>Cena 13 – Public Pool - 1h 09min 34s até 1h 16min 51s</p> <p>Witwer visita Lara, a ex-mulher de John. Ele quer saber se John está lá ou fez algum contato. Diz saber que John é usuário de drogas.</p> <p>Lara afirma que não teve notícias de John e que sabe que ele usa drogas desde que perderam Sean. Ela conta que a separação do casal se deu porque ela via Sean em John e não suportava isso.</p> <p>-</p> <p>O cirurgião e sua assistente recolhem todo seu material e deixam John se recuperando da</p>		<p>A casa de Lara fica em um local afastado da cidade, é tudo muito limpo, iluminado e simples. A moça tem muitas fotográficas ampliadas e emolduradas.</p> <p>Após a cirurgia John é deixado completamente só. Para auxiliá-lo o</p>

<p>cirurgia.</p> <p>John está com uma faixa que cobre os olhos que não deve ser retirada por 12h. O médico lhe deixa comida na geladeira e um despertador preparado para despertar em 12h. Duas cordas estão postas de forma a guiar John até a cozinha e o banheiro. O médico dá a John uma dose da droga que ele costuma usar e um aplicador que contém uma enzima que contrai os músculos da face, tornando qualquer um irreconhecível.</p> <p>John faz uso da droga e fica deitado. Ele sonha com a última vez que esteve com Sean. Algum tempo depois ele acorda assustado, já se passaram algumas horas, mas ainda falta um bom tempo antes de poder tirar os curativos. Ao tentar comer John pega, na geladeira, pedaços podres de comida, ele não consegue localizar a comida deixada ali recentemente.</p>		<p>médico deixou um relógio despertador programado para soar no momento que John poderá retirar os curativos. Forneceu-lhe a droga que o policial consome e duas cordas que o guiarão até a geladeira e o banheiro. Ele, por não poder ver, pega alimentos podres dentro da geladeira e os coloca na boca.</p> <p>No telão onde o médico projetava programas de TV, a fotografia de John aparece com a mensagem de que aquele é um fugitivo da polícia.</p>
<p>Cena 14 – <i>The Spiders</i> - 1h 16min 52s até 1h 22min 11s</p> <p>Policiais se organizam para fazer a leitura térmica de todas as casas de North Powell, um dos locais onde devem considerar possível que John seja encontrado. É um lugar de construções antigas e muito mal conservadas, sujas e nas quais as pessoas vivem em condições precárias.</p> <p>Em um dos prédios localizam vinte e sete corpos de calor e iniciam a identificar cada pessoa enviando <i>scanners</i> em forma de aranha, aparelhos pequenos que se locomovem e passam por frestas.</p> <p>Os policiais informam as pessoas daquele prédio serão identificadas. John ouve o aviso e tem que se esconder, para isso ele entra em uma banheira com água e gelo. Num primeiro momento ele consegue enganar as máquinas, mas quando tem que respirar várias aranhas o cercam.</p> <p>Porém os policiais percebem que um dos corpos de calor sumiu e decidem verificar os moradores.</p> <p>John, cercado pelas aranhas, decide retirar a faixa de um dos olhos e permite a identificação. Como tem novos olhos é sua nova identidade que aparece.</p> <p>Com isso os policiais se retiram.</p>	<p>Parte pobre das cidades, menos equipada com publicidade e, portanto, menos vigiada pelos sistemas informatizados.</p> <p>Sistemas informatizados de localização de pessoas.</p>	<p>Os policiais de valem de vários equipamentos sofisticados para verificar quantas pessoas há dentro do prédio e para identificar cada uma por um método de leitura das suas íris.</p>
<p>Cena 15 – <i>Agatha is the key</i> - 1h 22min 12s até 1h 27min 47s</p> <p>No distrito policial Witwer continua a investigar as imagens da antevisão e conclui que na cena do crime há uma pessoa que pode ser vista através de um espelho, trata-se de uma mulher.</p> <p>-</p> <p>Em frente ao distrito policial um homem conta a crianças que o Pré-crime existe desde o ano de 2046 e que em nove anos tornou aquela cidade a mais segura da América. Que esse sistema</p>	<p>Método temporário de alteração da face.</p>	<p>A fachada do prédio onde funciona o Pré-Crime é bem diferente do seu interior. Trata-se de um edifício antigo que foi adaptado, no seu interior para instalações muito modernas. É possível associar a fachada do prédio com seu interior por</p>

<p>permitiu trocar investigadores convencionais por policiais que protegem as futuras vítimas.</p> <p>John passa por essas crianças, se esconde e usa a enzima que modifica a fisionomia para evitar ser reconhecido.</p> <p>As crianças querem ver o Pré-cogs, porém lhes é dito que não é possível, que essas pessoas são mantidas isoladas para não se distraírem e que têm uma vida muito boa com quarto privativo, TV e sala de ginástica.</p> <p>John, com a face irreconhecível, entra no distrito policial por uma passagem sem vigilância. Quando passa por uma porta que exige identificação faz uso dos olhos que lhe foram retirados, porém perde um deles.</p> <p>-</p> <p>No templo, Wally conversa com Agatha como se ela pudesse responder.</p> <p>John chega até o templo. Wally não o reconhece inicialmente e tenta evitar a presença dele ali, mas ao falar é reconhecido. Wally sorri.</p> <p>-</p> <p>Witwer continua a investigar as imagens e reconhece como sendo Agatha a mulher que está na cena do crime. Com isso conclui que John irá lá tentar buscar Agatha.</p> <p>-</p> <p>Wally tenta ajudar John a encontrar o registro discordante em Agatha.</p> <p>Agatha estende a mão e fala com John, mais uma vez ele mostra as imagens do afogamento de Anne Lively.</p> <p>-</p> <p>Witwer e os demais policiais descobrem que John está no templo.</p> <p>John, quando nota que foi encontrado, pega Agatha no colo e foge com ela pela saída de água do tanque.</p> <p>Wally informa aos policiais que sem Agatha o sistema não é eficaz, por isso John a queria, assim ele pode matar sem ser pego.</p> <p>Os policiais têm em torno de uma hora para chegar ao local do crime previsto.</p>	<p>Memória humana e memória de máquina tratadas de forma semelhante.</p>	<p>que uma das paredes internas apresenta o mesmo padrão da fachada.</p> <p>O policial Witwer, analisando as imagens do caso 1109, descobre que Agatha estará presente na cena do crime.</p> <p>A alternância de imagens do trabalho de investigação de Witwer e do trabalho de investigação de John, a respeito de seu próprio caso, sugere que suas ações são paralelas.</p>
<p>Cena 16 – Downloading Agatha - 1h 27min 48s até 1h 35min 32s</p> <p>John está com Agatha em seu carro, ela treme muito e olha para a rua.</p> <p>Segundo John a tremedeira pode ser por frio e também em decorrência das drogas que lhe eram dadas.</p> <p>John explica a ela que precisa de uma informação que ela tem, ele quer saber quem é Leo Crow.</p> <p>Agatha quer saber se o que está vendo está de fato ocorrendo naquele momento, diz estar cansada do futuro.</p> <p>John confirma.</p>	<p>Cartazes de publicidade identificam quem passa pela leitura da íris.</p> <p>Tecnologia para</p>	<p>Witwer busca descobrir como John conseguirá ter acesso à memória de Agatha. Para isso ele verifica quem é o responsável pelos equipamentos informáticos do Pré-Crime. A fotografia de Rufus Riley funciona como uma ligação com as próximas cenas nas quais esse especialista em tecnologia aparece e é representado como um homem</p>

<p>Para que possa levar Agatha a lugares públicos John tem que comprar roupas para ela. Então vai a uma loja, passa por um cartaz que o identifica como Sr. Yakamoto e escolhe uma roupa.</p> <p>-</p> <p>No distrito policial, Witwer e seus colegas comentam que John não fez pedido de resgate por Agatha, portanto não se trata de um simples seqüestro, mas de busca a informações que a Pré-cog possui.</p> <p>Conforme Witwer, tal busca de informação não é possível sem tecnologia apropriada e que não é vendida a consumidores comuns e que John deve saber onde conseguir acesso a tal tecnologia.</p> <p>No equipamento da polícia há indicações do homem responsável por montar os equipamentos, é Rufus T. Riley.</p> <p>-</p> <p>Rufus, em sua loja, oferece experiências virtuais como fantasias esportivas, sexo ou sobrevoar o Grand Canyon.</p> <p>John leva Agatha nessa loja, Rufus a trata como um ser superior e pede perdão por tudo o que fez e pensou. John obriga Rufus a retirar informações de Agatha. Para fazer isso são instalados eletrodos na cabeça dela possibilitando ler seus pensamentos. Esse procedimento faz com que seja possível ver as imagens do pensamento de Agatha.</p> <p>John pede a Agatha para mostrar as imagens do crime, ela o atende. As imagens são exatamente as mesmas que ele já havia visto no distrito policial. Não há registro dissonante, John fica muito nervoso ao saber disso.</p> <p>Agatha mais uma vez mostra as imagens da morte de Anne Lively. Tudo é gravado por Rufus. Agatha avisa que a polícia acabou de chegar.</p>	<p>escaneamento da memória humana.</p> <p>Memória humana e memória de máquina tratadas de forma semelhante.</p> <p>Sexo virtual.</p> <p>Humanos/deuses.</p> <p>Escaneamento da memória humana.</p>	<p>irreverente, com cabelos despenteados e roupas arrojadas. A loja de Rufus vende experiências virtuais dos mais diferentes tipos e é um lugar onde há equipamento capaz de captar e projetar em um telão imagens armazenadas no cérebro de Agatha.</p> <p>As imagens acessadas em Agatha possuem as bordas um pouco turvas e são exatamente iguais a outras imagens que já apareceram antes no filme. Não é em todos os casos que as imagens correspondem ao ponto de vista compatível com o que a moça teria se estivesse presente nos eventos os olhando diretamente.</p>
<p>Cena 17 – <i>Balloon Man</i> - 1h 35min 33s até 1h 38min 58s</p> <p>John e Agatha passam por dentro de um centro comercial. Agatha dá instruções sobre o que John precisa fazer para que não sejam pegos pela polícia. Ela pede que John pegue um guarda-chuva, o avisa que um homem vai deixar cair uma maleta, que uma mulher irá reconhecê-lo e indica o caminho a seguir. Os dois não são vistos pelos policiais segundo as instruções de Agatha que prevê onde estes vão estar nos próximos instantes.</p> <p>Ao saírem na rua está chovendo, John abre o guarda-chuva, mais uma vez isso ajuda a despistar os policiais.</p> <p>Nesse momento, John reconhece, num <i>outdoor</i>, a figura de um homem que aparece na antevisão. Assim ele descobre o local onde o crime está previsto para ocorrer. Ao lado da portaria está a mulher fumando cachimbo que também aparece na antevisão.</p>	<p>Previsão do futuro.</p>	<p>Os locais onde há comércio há grande quantidade de equipamentos leitores de íris.</p>

<p>Cena 18 – Leo Crow - 1h 38min 59s até 1h 48min 54s</p> <p>John obriga o porteiro daquele prédio, que é um hotel, a dizer em qual quarto Leo Crow está hospedado. Ele e Agatha se dirigem para o quarto 1006 e entram. Faltam poucos minutos para a hora prevista para o crime. Crow não está lá, há dezenas de fotografias de crianças sobre a cama. John encontra uma fotografia de Sean.</p> <p>Nesse momento John está certo que irá mesmo matar Leo Crow, ele só pode ser o homem que raptou Sean.</p> <p>Agatha implora que ele não faça nada, argumenta que neste caso há uma vantagem que é conhecer o futuro.</p> <p>Leo Crow chega e John o trata com violência e questiona sobre o que fez com Sean.</p> <p>Crow descreve o crime e faz John pensar que ele é o assassino de Sean.</p> <p>John aponta a arma para Crow, a imagem é exatamente igual ao que aparece na antevisão. Agatha mais uma vez lembra John que ele tem escolha.</p> <p>O relógio de John dispara o alarme acionado para a hora exata do crime. John dá voz de prisão a Crow.</p> <p>Crow se mostra insatisfeito, diz que deveria ter sido morto e que dessa forma sua família não receberá a ajuda prometida.</p> <p>John quer saber mais detalhes, porém Crow não conhece a pessoa com quem fez um trato para fazer John pensar se ele o assassino de Sean.</p> <p>Crow decide acionar, contra si mesmo, a arma que está na mão de John.</p>		<p>Assim que se aproximam do local onde aconteceria o assassinato, próximo ao horário previsto, vários elementos das imagens da antevisão podem ser encontrados no cenário.</p> <p>O homem que seria assassinado por John carrega consigo uma grande quantidade de fotografias de crianças, entre elas a do filho raptado de John.</p>
<p>Cena 19 – An Echo – 1h 48min 55s até 1h 53min 50s</p> <p>Witwer e os policiais do Pré-crime estão no quarto de hotel onde Leo Crow estava hospedado e examinam as circunstâncias de sua morte. Para Witwer, que já trabalhou em casos de homicídios há um “banquete” de provas naquele local e provavelmente tudo deve ter sido armado para que pareça um assassinato.</p> <p>-</p> <p>Lamar assiste na TV a notícia de que ocorreu o primeiro assassinato após seis anos de funcionamento do Pré-crime. Fato que foi considerado uma falha humana porque a equipe do Pré-crime chegou atrasada no local previsto para o assassinato, mesmo que tudo tenha ocorrido exatamente como os Pré-cogs previram.</p> <p>Lamar recebe um telefonema de Witwer contando que seguiram o homem errado e quer falar sobre isso pessoalmente no apartamento de John.</p> <p>-</p> <p>Witwer e Lamar se encontram no apartamento de John. Witwer mostra a Lamar a arma que</p>	<p>Afirmção da eficiência do sistema de previsão.</p> <p>Ação humana falível.</p>	<p>Witwer mostra a Lamar que há uma importante diferença nas imagens da morte de Anne Lively, no arquivo que é mantido junto ao seu suporte assassino na prisão, e as imagens que a moça forneceu para John. A diferença diz respeito ao sentido do deslocamento de ondas na água, que não é o mesmo nas duas imagens.</p>

<p>recolheu no quarto de hotel onde Leo Crow morreu e as imagens da morte de Anne Lively captadas pelos Pré-Cogs. Há duas imagens, a primeira são oriundas dos Pré-cogs Arthur e Dashiell, que estavam armazenadas na prisão. A segunda é oriunda de Agatha e foi obtida no salão de Sexo virtual de Rufus Riley quando este ajudava John a investigar a memória da Pré-cog.</p> <p>Witwer mostra a Lamar que não se trata da mesma antevisão, há diferenças na direção do vento. Porém uma delas foi excluída por ter sido considerada uma espécie de eco. Isso leva a crer que alguém que teve acesso a antevisão investigada pela polícia e que sabia do procedimento padrão de excluir os registros dissonantes quando os Pré-cogs recebem imagens do mesmo crime mais de uma vez, executou o assassinato exatamente da forma prevista nas primeiras imagens.</p> <p>Lamar mata Witwer.</p>		
<p>Cena 20 – <i>So Much Love in This House</i> – 1h 53min 51s até 2h 01min 17s</p> <p>John está levando Agatha para um local seguro.</p> <p>-</p> <p>Lamar recebe um chamado de Lara em seu telefone enquanto limpa a arma com a qual matou Witwer. Ela pede a Lamar que ajude John e o informa que seu ex-marido e Agatha estão chegando na sua casa. Lamar insiste para que Lara não os deixe sair de lá.</p> <p>-</p> <p>John e Agatha chegam à casa de Lara.</p> <p>John e Lara conversam, no lado de fora da casa, sobre seu filho Sean. Agatha, no quarto que era de Sean, observa os brinquedos do menino que ainda estão guardados.</p> <p>-</p> <p>John conta a Lara que armaram para que ele matasse Leo Crow pensando ser ele o assassino de Sean e conclui que isso está ligado a ele ter descoberto como se deu morte de Anne Lively.</p> <p>John corre até Agatha e ela descreve como teria sido a vida de Sean.</p> <p>John e Lara ficam emocionados e John afirma querer seu filho de volta.</p> <p>Agatha diz que Anne Lively também queria a sua menina de volta, mas que já era tarde. A menina que não morreu e que também não está viva.</p> <p>John pergunta a Agatha quem matou sua mãe.</p> <p>Ágata não tem tempo de responder e insiste para que John fuja.</p> <p>Nesse momento a casa já está cercada e John é preso pelos assassinatos de Leo Crow e de Danny Witwer.</p> <p>-</p> <p>Agatha é recolocada no templo.</p>		
<p>Cena 21 – <i>All Thumbs</i> – 2h 01min 18s até 2h 06min 31s</p>		Lara fica completamente estática quando

<p>Gideon, o responsável pela prisão, coloca John junto aos demais condenados. Trata-se do caso 1109.</p> <p>-</p> <p>Lamar recebe Lara em seu escritório, diz lamentar tudo o que ocorreu, dá a ela alguns pertences de John e imagina que o fato de John ter achado o assassino de Sean a conforte.</p> <p>Lara pergunta quem é Anne Lively.</p> <p>Lamar responde, nervoso, que não imagina quem seja.</p> <p>Lara conta a ele que John acreditava terem armado uma cilada para ele devido descoberta de como se deu a morte desta mulher.</p> <p>Lamar a lembra que mesmo que isso fosse verdade John não escaparia da prisão, ele matou Witwer também. Mas, para tentar deixar Lara menos desconfiada promete investigar o caso.</p> <p>Enquanto Lara o ajuda a fazer o nó de sua gravata ele pergunta novamente o nome da mulher que foi morta por afogamento. Lara fica muito perplexa, solta a gravata e diz que não mencionou o afogamento.</p> <p>A secretária de Lamar o chama para o início da entrevista que dará a jornalistas.</p> <p>Lamar se despede de Lara e diz que talvez amanhã a visite em sua casa.</p> <p>-</p> <p>Lara vai até a prisão, entra no local usando um dos olhos que John havia trocado e faz Gideon refém obrigando-o a soltar John.</p>		<p>escuta de Lamar um detalhe sobre a morte de Anne Lively que não teria como ele saber.</p>
<p>Cena 22 – A World Without Murders – 2h 06min 32s até 2h 12min 59s</p> <p>Lamar é homenageado em uma solenidade na qual anuncia a nacionalização do Pré-crime. Ele ganha uma arma igual as que eram usadas para presentear generais nos finais das guerras, simbolizando a paz.</p> <p>A secretária de Lamar passa para ele uma ligação telefônica na qual John o cumprimenta pela homenagem que está recebendo e que tal sucesso se deveu ao assassinato que ele cometeu.</p> <p>-</p> <p>No distrito policial Jad, um dos agente, atende a um telefonema de Lara, que está na festa de Lamar. Ela pede que Jad faça um favor a John.</p> <p>-</p> <p>John continua a fala com Lamar sobre Anne Lively e sobre como Agatha é essencial ao sistema do Pré-crime.</p> <p>Lamar se mostra nervoso e procura em volta para ver se John está ali.</p> <p>-</p> <p>Jad projeta no telão da festa a imagem que foi recebida por Agatha da morte de sua mãe. Todos vêem que Lamar é o assassino.</p> <p>-</p>		<p>Lamar é homenageado em um local luxuoso. As mesas são decoradas com toalhas, pratos, taças e talheres que compõe um ambiente de requinte.</p> <p>A alternância de imagens de Lamar, John e dos policiais no Pé-Crime indicam que algo está sendo preparado para desmascarar Lamar.</p>

<p>John continua a falar para Lamar sobre como ele poderia ter matado sem ser pego.</p> <p>-</p> <p>Lamar se retira da festa, vê John de longe e o segue.</p> <p>-</p> <p>No templo, Agatha prevê um assassinato, uma bola vermelha é emitida. Nela aparece o nome de John Anderton como a vítima.</p> <p>-</p> <p>Lamar, seguindo John, diz ao telefone que Agatha salvou muitas vidas.</p> <p>-</p> <p>John fica zangado e responde que Lamar usou a memória de Sean para armar contra ele.</p> <p>-</p> <p>No templo, Agatha está acompanhando tudo e antevê o assassinato de John por Lamar. Outra bola vermelha é emitida com o nome do assassino: Lamar Burgess.</p>		
<p>Cena 23 – <i>Forgive Me, John</i> – 2h 13min até 2h 15min 28s</p> <p>Lamar encontra John no terraço do prédio onde estão. Os dois comentam que tudo aquilo está sendo visto pelas Pré-cogs.</p> <p>John fala sobre o dilema que Lamar deve estar vivendo: se não matar John fica provado que os Pré-cogs erram e o sistema Pré-crime acaba; se matar John vai preso e garante a continuidade do sistema.</p> <p>John comenta, também, que Lamar tem escolha e que pode mudar o futuro.</p> <p>Lamar confirma que tem escolha e que já fez a sua. Ele pede perdão a John e atira em si mesmo. Cai pedindo perdão.</p> <p>Os policiais chegam ao local.</p> <p>Lara chega e abraça John.</p> <p>A esposa de Lamar o abraça, caído no chão.</p>	herói	Lamar dispara uma arma, mas a mesma e a sua mão não aparecem, pode-se apenas ouvir o estampido do tiro. Isso torna o momento dramático, não é dado a ver se ele atirou em si mesmo ou em John. Só sabemos quem foi atingido quando Lamar cai.
<p>Cena 24 – <i>In Peace/End Credits</i> – 2h 15min 29s até o final da passagem dos créditos</p> <p>Uma voz em <i>off</i> anuncia que após seis anos de funcionamento do Pré-crime o projeto foi abandonado, enquanto as imagens do local onde tudo funcionava no distrito policial mostram que não há mais ninguém lá. A voz diz ainda que os prisioneiros foram perdoados e soltos, embora alguns continuem sob vigilância policial.</p> <p>-</p> <p>John e Lara estão em seu apartamento. Ela espera outro filho.</p> <p>-</p>		<p>O prédio do Pré-Crime é mostrado. Não há mais pessoas naquele local o que indica que o sistema foi desativado.</p> <p>John e Lara se acariciam e ela está grávida.</p> <p>Os Pré-Cogs estão em uma casa simples e</p>

Os antigos Pré-cogs vivem em um lugar afastado da cidade.

afastada da cidade, eles possuem muitos livros e não há computadores no ambiente.

Filme: Click

Cenas – numeração conforme o DVD – duração	Pontos importantes	Destques visuais e sonoros
<p>Cena 1 – até 7min 31s</p> <p>Os créditos do filme são apresentados sobre imagens da sala de uma casa. Nessa sala, um homem dorme no sofá acompanhado de seu cachorro. Duas crianças descem as escadarias da casa e caminham cuidadosamente para não acordar o homem e pegar os bolinhos Twinkie que estão com ele. Uma mulher está na cozinha da casa preparando alimentos. Tudo sugere se tratar de uma família de classe média. As crianças querem ver seu programa de TV predileto. O homem vai ligar a TV mas não sabe qual o controle remoto entre os que estão sobre a mesa. Ele aciona o ventilador de teto, o portão da garagem e um brinquedo. A menina, então, pega o controle correto e liga a TV. O menino diz que os O’Doyle tem um controle universal que pode acionar qualquer aparelho facilitando a vida de velhos como ele. A menina pergunta se um dia a casa na árvore ficará pronta, está pela metade há mais de dois meses. O pai, Michael, diz que quer acabar de fazer a árvore mas que compromissos do seu trabalho o estão impedindo. Neste momento ele está se organizando para ir trabalhar. O menino comenta que o cachorro Sundance está brigando com um pato de pelúcia. O pai esclarece que não se trata de briga mas de algo que eles só compreenderão após algum tempo. Michael promete que irá ver o filho nadar à tardinha e sai para ir trabalhar. Na rua um menino que é vizinho dele fala sobre o equipamento de som que seu pai instalou no carro e Michael responde de forma grosseira deixando o menino chateado.</p> <p>-</p> <p>Michael chega correndo no escritório onde trabalha como arquiteto e vai para uma reunião com um cliente, o príncipe Habeeboo, que quer construir um hotel de luxo. Ele descreve o projeto enfatizando a elegância e a sofisticação que o hotel terá, porém o cliente não quer isso e sim espaço para concurso de camisetas molhadas. Ammer, o chefe de Michael, altera o projeto para atender as solicitações do cliente.</p> <p>-</p> <p>Após a reunião, no seu escritório, Ammer diz a Michael que espera que não tenha perdido muito tempo com o projeto que ele teve que alterar e oferece a ele mais um trabalho. Michael fica empolgado e diz que iniciará o projeto após a viagem com sua família no final de semana. Ammer sugere que se ele não se dispuser a trabalhar durante o final de semana dará o projeto a outro arquiteto. Michael acaba cedendo e aceita o trabalho.</p>	<p>Família de classe média.</p> <p>Hábitos de vida pouco saudáveis.</p> <p>Facilidade dos jovens em lidar com as novas tecnologias.</p> <p>Ambição.</p> <p>Ambiente de trabalho competitivo.</p>	<p>A música é alegre, dá sensação de ambiente feliz. A casa onde residem o personagem principal, Michael, e sua família é confortável, ampla, possui jardim, enfim, tem tudo o que se precisa para viver bem. Porém não há luxo.</p> <p>Duas imagens indicam que Michael está se dirigindo para seu local de trabalho, a primeira é sua saída de casa de carro e a segunda sua chegada em uma parte da cidade onde há edifícios elevados e trânsito mais intenso. Ele entra em um escritório de arquitetura bem grande, com muitas mesas onde pessoas trabalham. É um local sofisticado e as pessoas usam roupas formais.</p>

<p>Ammer diz que eles terão um <i>happy hour</i> com o novo cliente no final da tarde e Michael diz ter combinado ir ver seu filho nadar. Ammer olha sério para Michael e este afirma que está no <i>happy hour</i>.</p>		
<p>Cena 2 – 7min 32s até 11min 45s</p> <p>O menino Ben inicia sua prova de natação e Michael chega atrasado e não o vê entrar na piscina. Michael vai esperar o filho no local onde ele deverá terminar a prova, erra o local e cria um constrangimento com outro menino. Ben percebe que Michael não o viu nadar. O treinador do menino chega e o cumprimenta carinhosamente. Ammer telefona para Michael. - Após a competição de natação Michael e seus familiares jantam em local preparado para isso ao lado da piscina. Estão lá as crianças, pai, mãe, avô e avó. A avó comenta que Ben anda se alimentando mal, que está imitando os hábitos alimentares de Michael. Michael está lá mas não pára de falar ao telefone com seu chefe. A menina pergunta ao pai quanto ele ainda vai viver e devido à conversa do pai ao telefone ela entende que ele irá morrer em minutos. Ela fica muito desapontada. Michael tenta acalmá-la dizendo que irá viver duzentos anos. Michael se zanga com uns meninos que soltam foguetes, deixando sua família e outras pessoas que estão lá aborrecidos. O avô das crianças mostra o truque da moeda e Ben faz pouco caso do truque. Michael, após ouvir várias reclamações de sua família, encerra o telefonema.</p>	<p>Profissão colocada como prioridade.</p>	<p>Michael chega correndo às imediações de uma piscina onde estão as pessoas de sua família esperando o menino Ben terminar sua prova de natação. É um local com arquibancada para o público assistir aos nadadores e o ambiente está todo enfeitado com ornamentos que tem as cores da bandeira dos EUA. A cena indica como Michael é descuidado em função de sua pressa, ele não observou o local onde estavam as outras pessoas da família.</p>
<p>Cena 3 – 11min 46s até 16min 34s</p> <p>Michael, em casa, prepara-se para ver um vídeo de trabalho. Ele está resfriado e toma um remédio. Sua esposa insiste para que ele descanse um pouco e que cuide da gripe para que esteja bem na viagem do final de semana. Michel tem, então, que contar a sua esposa que ele não poderá viajar. Sua esposa fica chateada com isso. Michael diz que está trabalhando para que sua família tenha uma vida melhor. Então pega o controle remoto, achando que vai ligar a TV e liga um helicóptero de brinquedo que o acerta na cabeça. Michael fica muito zangado e reclama das dificuldades que tem olhando para o alto. Ele decide ir comprar um controle remoto universal. -</p>	<p>Profissão colocada como prioridade.</p>	<p>Dois feixes de luz no asfalto ligam a cena na qual Michael se irrita com os controles remotos de sua casa com sua ida a uma loja de departamentos. No seu automóvel ele escuta música e come batatas fritas de forma bem deselegante. A loja é clara, ampla, possui artigos de</p>

<p>No seu carro, com um pacote de batatas fritas, Michael procura uma loja aberta e encontra a <i>Bed Bath & Beyond</i> funcionando.</p> <p>Na loja, Michael fica zangado com um rapaz que pensou ser um vendedor, logo a seguir vê uma cama arrumada e deita-se nela. Ele rola na cama e vê uma porta onde diz <i>Beyond</i> (além), levanta-se, vai até lá e entra encontrando um corredor escuro depois do qual há um homem trabalhando em sua oficina.</p> <p>Michael pergunta se ali vendem controle remoto universal, do tipo que faça tudo por ele, que facilite a sua vida, que torne tudo mais fácil e rápido.</p> <p>O homem da loja, Morty, mostra a Michael o controle mais moderno disponível lá, algo que ainda não está no mercado.</p>	<p>Tecnologia como algo que faz tudo, que facilita a vida, que torna tudo mais fácil e rápido.</p> <p>A novidade como vantagem para um equipamento.</p>	<p>cama, mesa e banho. Michael, que está cansado, deita-se em uma das camas arrumadas para exposição.</p> <p>Michael entra no local identificado como <i>Beyond</i>, percorre um corredor longo e escuro, com apenas algumas lâmpadas fracas. No final do corredor Morty trabalha em uma oficina, cheia de ferramentas, iluminada com uma luz azulada, lupa com iluminação, máquina de solda e uma Bíblia grande em local de destaque. Esse homem usa jaleco azul e óculos que parece ter vários recursos tais como iluminação e lentes de aumento. Ele lembra um inventor genial trabalhando em suas criações.</p>
<p>Cena 4 – 16min 35s até 18min 24s</p> <p>Morty dá o controle remoto para Michael, sem embalagem nem instruções, diz que basta clicar que o aparelho faz tudo sozinho.</p> <p>Michael quer saber o preço. Morty diz que não vai cobrar nada, mas que ele não poderá ser devolvido.</p> <p>Michael fica desconfiado, mas logo aceita receber o aparelho como um brinde.</p>	<p>Equipamento de fácil uso, não necessita de instruções.</p>	<p>Morty escuta o pedido de Michael e o conduz a um grande depósito, no qual há um armário de aço que parece quase vazio. Apenas uma de suas prateleiras está iluminada com uma luz azul, sugerindo ter algo especial ali.</p> <p>Michael logo presta a atenção naquela luz e se mostra curioso sobre aquele equipamento.</p>
<p>Cena 5 – 18min 25s até 21min 10s</p> <p>Michael retorna para casa, toma mais remédio para a gripe, come bolinhos Yodel e vai para a frente da TV olhar o vídeo que trouxe do trabalho. Aciona a TV usando o novo controle remoto.</p> <p>A esposa de Michael chega e conta que avisou os filhos que não irão viajar e que eles compreenderam. Ela continua a falar sobre a falta de tempo de Michael para a família. Michael está usando o controle remoto e nem percebe que desligou a esposa durante as reclamações. Logo ela é ligada outra vez e vai dormir.</p> <p>Michael trabalha durante a noite e o cachorro Sundance late muito. Ele, de brincadeira, aponta o controle para Sundance e desliga o volume do latido do cachorro.</p>	<p>Equipamento tão útil e sofisticado que chega a fazer o impossível, a ser mágico.</p>	<p>Mesmo havendo muitas frutas sobre o balcão da cozinha, Michael escolhe bolinhos industrializados para comer.</p> <p>Podemos ver Michel se aproximando da TV pelo reflexo dele na tela. Nessa imagem Michael aponta o novo controle remoto e liga o aparelho imediatamente.</p> <p>Michael “congela” a imagem de sua esposa com o controle remoto, mas ele não nota o que ocorreu.</p>

		Um relógio é mostrado ajuda a indicar que já é madrugada e Michael está trabalhando. O cachorro late e o arquiteto, impaciente, retira o volume do latido do cachorro usando o aparelho. Desta vez ele percebe o que fez e fica perplexo.
<p>Cena 6 – 21min 11s até 24min 44s</p> <p>Michael abre a porta para Sundance sair para a rua e diz que ele deverá ser rápido. Mais uma vez, de brincadeira, aponta o controle para o animal e este faz tudo acelerado. Michael fica muito surpreso e acha estar sob efeito de alguma droga.</p> <p>-</p> <p>No outro dia Donna, a esposa de Michael, recebe sua amiga Janine em casa, elas se preparam para ir a academia fazer ginástica.</p> <p>Michael chega para o café da manhã e não trata Janine bem, lembrando os incidentes que a levaram a três divórcios.</p> <p>Donna fica aborrecida com a discussão e Michael aciona uma tela de TV com futebol diante da esposa que reclama.</p>	Equipamento que faz coisas surpreendentes.	Para não perder tempo acompanhando seu cachorro ir ao pátio da casa, Michael acelera a imagem do cachorro como se fosse uma cena de filme. Em outro momento Michael usa recursos do controle remoto para tratar situações de sua vida como se fosse um filme contido em um DVD.
<p>Cena 7 – 24min 45s até 29min 35s</p> <p>Kevin O’Doyle mostra seu Robodog para Ben e Samantha dizendo que este cachorro é mais legal que o cachorro “humano” que eles possuem.</p> <p>Ben mostra o Robodog ao pai e este dá ré no carro atropelando o brinquedo.</p> <p>-</p> <p>Michael pergunta a Morty, na loja, se está participando de algum tipo de <i>Reality Show</i>.</p> <p>Morty diz que ninguém está rindo dele e pede que ele acesse o <i>menu</i> do aparelho.</p> <p>Michael aperta o <i>menu</i> e o ambiente todo se transforma em uma grande tela onde os itens indicam a vida de Michael.</p> <p>Cada item o leva para momentos diferentes de sua vida desde a concepção e o nascimento.</p>	<p>Artefato tecnológico melhor do que a natureza.</p> <p>Robô brinquedo.</p> <p>Vida como informação que pode ser organizada em um <i>menu</i>. Vida com texto digital navegável.</p> <p>Vida organizada segundo uma lógica dos produtos da mídia, com capítulos, créditos, legendas, narração, roteiro, etc.</p> <p>Gestão de si.</p>	<p>Morty mostra a Michel que aquele controle remoto aciona o <i>menu</i> da vida de Michael, que é tratada como se fosse um filme contido em um DVD.</p> <p>Ao ser acionado, o <i>menu</i> do controle remoto faz surgir em torno de Michael e Morty um <i>menu</i> de um filme. Esse se compõe de imagens da vida de Michael que se movem e estão todas cortadas em tiras até chegarem a sua posição na tela, onde se tornam mais facilmente visíveis.</p> <p>O fundo do <i>menu</i> é todo em azul e as opções para acessar dizem respeito aos momentos que Michel já viveu até aquele momento. Esse <i>menu</i> tem o mesmo desenho do menu do filme Click.</p> <p>Nas situações nas quais Michael é</p>

		<p>transportado para o passado ele é um mero espectador de si mesmo com outra idade, apesar de estar dentro da cena não interfere de forma alguma no que está acontecendo (não há problemas com paradoxos temporais). Ele inclusive pode ver a cena e a si mesmo de vários ângulos. Há situações nas quais Michael pode ouvir a uma narração do que ele viveu, que lhe permite saber mais detalhes do que foi possível quando ele viveu aquele momento.</p>
<p>Cena 8 – 29min 36s até 31min 35s</p> <p>Michael e Morty vão para 1976, no lago Winnepesaukee. Ele vê a si mesmo criança brincando com outros garotos. Aquele é o lugar onde seus pais o levavam para acampar. Michael reclamava que eles não tinham um <i>trailer</i> como os dos outros e que não o deixavam fazer refeições na lanchonete, queriam que ele tivesse contato com a natureza e uma alimentação saudável.</p> <p>O pai de Michael fez o truque da moeda pela primeira vez.</p> <p>-</p> <p>De volta à oficina de Morty, Michael é advertido que deve ter cuidado ao usar aquele controle remoto. Morty lhe dá um cartão com telefone.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos e da perda do controle.</p>	
<p>Cena 9 – 31min 36s até 33min 29s</p> <p>Ammer chama Michael em seu escritório a fim de comunicar que está indo para Hamptons e que conta com ele na elaboração do novo projeto, no qual Michael ficará trabalhando todo o feriado. Ammer sugere que Michael terá uma promoção importante se o negócio for fechado.</p> <p>Ao saber que Ammer está sem acompanhante para o passeio Michael promete lhe apresentar Janine.</p> <p>-</p> <p>Kevin reclama que Ben joga mal. Michael que está chegando em sua casa, vê o filho se sair mal no jogo, congela a cena para provocar um erro de Kevin no jogo. Quando a imagem é descongelada Kevin não acerta o lance e fica muito triste.</p>	<p>Ambição.</p> <p>A profissão e o sucesso como prioridades.</p> <p>Necessidade de vencer em quaisquer circunstâncias.</p>	<p>A imagem da cidade vista do alto indica que Michael está se dirigindo para o local onde trabalha.</p> <p>Michael faz uso do seu controle remoto, congelando a imagem, enquanto ele altera a posição do taco de <i>baseboll</i>, isso modifica o resultado de um jogo de seu filho contra outro menino.</p>

<p>Cena 10 – 33min 30s até 37min 44s</p> <p>Sundance corre para receber Michael que entra em casa.</p> <p>Donna fala ao telefone com a sogra e a convida para o jantar. Michael faz sinal para que não tenham convidados para o jantar naquele dia. Porém o convite já foi feito.</p> <p>Michael diz que não vai agüentar tanta gente em sua volta na noite que deve permanecer trabalhando. Para evitar a angústia que acredita que o jantar será, avança capítulos de sua vida no controle remoto, até o momento que ficará trabalhando.</p> <p>Donna, que está cuidando de alguns afazeres domésticos, pede a Michael que cuide das crianças por dez minutos. Como Michael não se mostra disposto a colaborar Donna pergunta se ele não percebe a quantidade de coisas que ela necessita fazer. Michael usa o controle para pular o desentendimento com Donna.</p> <p>Mais tarde ele vai até seu quarto e Donna não está dormindo, ela está aborrecida porque eles brigaram e quer conversar um pouco. Michael que fazer sexo e Donna sugere que fantasiem um pouco imitando Sundance com o pato. Além disso, pede que o marido lhe faça uma massagem.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>A profissão como prioridade.</p>	<p>Michael acelera, com o controle remoto, os momentos que não quer viver.</p>
<p>Cena 11 – 37min 45s até 42min 36s</p> <p>Michael fica insatisfeito em ter que demorar tanto para fazer sexo, ele quer que tudo seja rápido. Então acelera a cena com o controle remoto e tudo acontece rapidinho. Donna fica insatisfeita por tudo ter sido tão rápido.</p> <p>Donna fala de algo combinado durante o jantar, que Michael pulou, de que ele não lembra. Para não ter problemas ele finge que está tudo certo.</p> <p>Michael telefona para Morty. Morty aparece quase instantaneamente na porta da casa de Michael. Os dois vão conversar sobre o que ocorreu durante o jantar, sobre Michael não lembrar do que ocorreu em cenas que ele pulou. Nesse caso a pessoa fica no piloto automático e não percebe o que está ocorrendo.</p> <p>Michael sente os sintomas da gripe e decide pular o resfriado. Ele acorda e já é segunda-feira, não há mais sintomas de gripe. Como ele não lembra o que aconteceu vai procurar o material de trabalho e fica aliviado ao ver que o projeto está todo lá, pronto.</p> <p>Seus filhos, durante o café da manhã, oferecem ajuda no trabalho do pai, Michael diz que podem desenhar uns prédios. As crianças iniciam a desenhar o que o pai lhes sugeriu.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Possibilidade de controlar o indesejável.</p> <p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos. A máquina comanda o homem.</p>	<p>Um relógio mostrado antes e depois de Michael fazer sexo com Donna indica que tudo demorou apenas 3 min.</p>
<p>Cena 12 – 42min 36 até 46min 11s</p> <p>Michael acelera o caminho para o trabalho a fim de não ficar irritado com o trânsito e com as pessoas à sua volta.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no</p>	<p>Michael usa o controle remoto para melhorar sua aparência antes de chegar ao local de trabalho. O trabalho se torna a</p>

<p>Antes de entrar no escritório ele modifica a cor de sua pele para aparentar ter se bronzeado. No escritório, Ammer o recebe perguntando pelo projeto.</p> <p>Ammer inicia uma palestra sobre assédio sexual. Durante a palestra Michael produz alterações que só existem para ele mesmo e ri sem que os colegas entendam o que está acontecendo.</p>	<p>tempo.</p> <p>Possibilidade de controlar o indesejável.</p> <p>Aparências.</p>	<p>única atividade que ele não acelera.</p> <p>No entanto se vale do controle para tornar suportável, e até engraçada, uma palestra que seu chefe faz, reunindo a todos. Entre as alterações, que só são percebidas por Michael, estão mudar a altura de Ammer, a voz, o idioma para espanhol (é o que Michael acha mais engraçado).</p>
<p>Cena 13 – 46min 11s até 49min 17s</p> <p>Ammer e Michael levam seus clientes japoneses a um restaurante elegante que serve comida oriental. Ammer comenta um assunto que não conhece e os japoneses ficam aborrecidos, levantam-se e, conversando em japonês, comentam que não gostaram do projeto e planejam ir a um restaurante com comida norte-americana. Michael usa o controle para traduzir a conversa.</p> <p>Quando os japoneses retornam à mesa Michael propõe mudar o projeto, adequando-o ao que os clientes realmente queriam e ir a um restaurante do estilo que eles estavam planejando. Isso faz o negócio se concretizar. Ammer fica muito surpreso e satisfeito com Michael.</p> <p>-</p> <p>Michael leva presentes para os filhos e para Donna. Ele acredita que já conquistou a promoção que desejava.</p>	<p>Meios questionáveis para obter sucesso profissional.</p>	<p>Michael usa o controle remoto para alterar o idioma com que clientes seus conversam passando também a ouvir uma conversa para a qual não fora convidado.</p>
<p>Cena 14 – 49min 18s até 52min 12s</p> <p>Ben e Samantha mostram seus presentes para o vizinho Kevin. Kevin está com seu Robodog todo remendado.</p> <p>Enquanto Donna abre seu presente, uma bolsa que ela queria muito, Michael conta sobre a promoção no seu trabalho. Ela diz que sabia que algo de bom iria acontecer porque ouviu hoje a música que tocava durante o primeiro beijo dos dois.</p> <p>Michael finge lembra de que música se trata e usa o controle remoto para voltar ao momento do primeiro beijo e descobrir qual é a música. Assim Michael pode mencionar a música “Linger”.</p> <p>Donna diz amar Michael e este diz amá-la olhando para o controle remoto.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Felicidade conquistada com o uso de tecnologia sofisticada.</p>	<p>O controle remoto também é usado como forma de buscar informações no passado que ele não recorda.</p> <p>Não há diferenças entre as imagens do presente e do passado, a não ser pela presença dupla de Michael, sempre com duas idades diferentes.</p>
<p>Cena 15 – 52 min 13s até 54min 18s</p> <p>Michael é muito bem recebido por Ammer no escritório. Ele comenta a comemoração que fez com sua família ontem.</p>	<p>Gestão de pessoal baseado em estímulos</p>	<p>Michael chega ao seu escritório confiante, uma música bem intensa reforça essa sensação. Ele se comporta de forma</p>

<p>Ammer diz que agora terá que desenhar as plantas do hotel e que se os japoneses derem o dinheiro ele será promovido.</p> <p>Michael fica desapontado, ele entende que ainda não teve de fato a promoção.</p> <p>Ammer diz que de fato prometeu uma promoção, mas não disse quando ela seria concretizada.</p> <p>Michael fica zangado, congela a imagem, agride Ammer.</p> <p>Quando a imagem volta ao normal Ammer sente algumas reações que não compreende. Ele conta que saiu com Janine.</p> <p>Michael congela novamente a imagem e diz esperar que ela o traia com seu irmão.</p>	<p>pouco claros e que apostam na ambição.</p>	<p>diferente da costumeira, senta-se ao invés de ficar de pé.</p> <p>Congelamento da imagem como forma de possibilitar uma agressão.</p>
<p>Cena 16 – 54min 19s até 56min 37s</p> <p>Na loja <i>Bed Bath & Beyond</i>, Michael conversa com Morty sobre a possibilidade de avançar sua vida até a esperada promoção ser efetivada. Morty o alerta sobre o perigo de dar tanta importância a promoção, que pode ser uma ilusão.</p> <p>-</p> <p>De volta em casa, Michael trabalha e seus filhos vão lhe mostrar os desenhos de prédios que fizeram. Mas ele não leva em consideração o carinho dos filhos e só aponta erros nos desenhos. Faz as crianças chorarem.</p> <p>Donna fica chateada porque ele tratou as crianças daquela forma e Michael se mostra muito nervoso. Donna se dá conta que a promoção não chegou a acontecer e se mostra compreensiva. Michael mais uma vez é grosseiro.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos.</p> <p>Necessidade extrema de não viver nada que possa causar algum sofrimento ou que exija sacrifícios.</p>	<p>A iluminação da oficina de Morty é avermelhada.</p>
<p>Cena 17 – 56min 38s até 59min 27s</p> <p>Michael está no pátio de sua casa fumando um charuto e ouvindo o menino Kevin falar sobre o novo veículo que adquiriram.</p> <p>A mãe de Kevin aparece e Michael diz que tomou o charuto das mãos de Kevin e que tem cheiro de maconha. Mesmo o menino dizendo ser mentira ele é chamado por sua mãe que o repreende.</p> <p>-</p> <p>Em casa, Michael escuta Donna convencer as crianças a devolverem os presentes que ganharam. Nesse momento ele decide avançar até a promoção.</p> <p>-</p> <p>Michael chega a seu escritório, há uma festa na qual todos o cumprimentam pela promoção. Ele agradece a todos.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos.</p>	<p>Aborrecido, Michael busca imediatamente resolver seus problemas usando seu controle remoto. A indicação disso é feita com uma sequência de diferentes plano com e sem foco: a câmera aproximando-se lentamente dele para depois ele ir em direção ao aparelho. O controle fica no primeiro plano e Michael ao fundo, fora</p>

<p>Ammer se aproxima e diz que Michael mereceu a promoção, não só pelo projeto do hotel mas por ajuda-lo a ter mais tempo para sua mulher Janine.</p> <p>Michael faz um comentário não muito simpático dizendo que é bom saber que eles estão namorando a meses, que isso é demais especialmente para Janine.</p> <p>Ammer e Janine riem e dizem que os primeiros meses foram fáceis. Eles só passaram por uma situação difícil quando o relacionamento já tinha um ano em função de um incidente com o irmão de Ammer, porém eles superaram as dificuldades com a terapia. Terapia que Michael e Donna também estariam fazendo.</p> <p>Michael não sabe de nada, faz uma expressão que demonstra constrangimento. Janine percebe que ele ficou constrangido e diz a Ammer que não é da conta deles.</p> <p>Michael percebe que se passou mais tempo do que ele previa.</p>	<p>Necessidade extrema de não viver nada que possa causar algum sofrimento ou que exija sacrifícios ao mesmo tempo em que há sensação de perda por não ter vivido.</p>	<p>de foco. Quando ele se aproxima do aparelho, é este que fica fora de foco.</p> <p>O personagem clica o controle remoto e as imagens azuis do <i>menu</i> de sua vida (acessado somente através deste aparelho) gira ao seu redor, indicando que bastante tempo se passou.</p> <p>Após o referido giro a imagem é de Michael em seu escritório cercado de pessoas comemorando sua promoção em uma festa. Neste caso, só há um Michael nas imagens. Quando a passagem de tempo é para o futuro, o arquiteto não assiste a cena e sim a vive.</p>
<p>Cena 18 – 59min 28s até 1h 02min 37s</p> <p>Michael se pergunta sobre o que mais ele perdeu este ano após saber que não tem mais a mesma assistente que não agüentava mais os seus horários de trabalho.</p> <p>-</p> <p>No terapeuta, Donna diz que Michael mais parece um zumbi e os dois começam a discutir. Mas, como sempre, nas discussões, o controle automaticamente avança.</p> <p>-</p> <p>Em casa, no jantar Michael comenta que Bem e Samantha cresceram e os convida para ver o programa de TV favorito deles. Porém, as crianças não gostam mais daquele programa.</p> <p>Um pequeno cachorrinho aparece com um dos bolinhos que Michael costuma comer e este fica bravo. Donna pede que ele não desconte seu nervosismo no Peanut.</p> <p>Michael não sabe quem é aquele cachorro e pergunta onde está Sundance.</p> <p>Donna fica zangada com Michael porque ele mencionou o nome do cachorro que morreu, pois só agora as crianças pararam de chorar. Michael chora porque não tem mais Sundance.</p> <p>Donna está cada vez mais aborrecida com o comportamento de Michael.</p> <p>Michael tenta contornar a situação abraçando a esposa e dizendo que ama.</p> <p>Eles vêem Peanut brincar com o pato e Donna diz que eles deveriam fazer as pazes.</p>	<p>Perda de controle sobre a própria vida associado ao uso da tecnologia.</p> <p>Máquina domina o homem.</p>	<p>O controle remoto começou a agir sozinho na maioria das situações, como não é clicado um apito indica para Michael e para os espectadores que o aparelho está em funcionamento.</p>
<p>Cena 19 – 1h 02min 38s até 1h 06min 12s</p> <p>Donna e Michael vão para seu quarto, mas o controle remoto acelera sozinho quando eles fazem sexo. Donna, mais uma vez, fica insatisfeita.</p>	<p>Perda de controle sobre a própria vida associado</p>	<p>Um relógio é mostrado indicando os instantes de início (9:00) e final do sexo (9:01).</p>

<p>Michael telefona para Morty que já o esperava na cozinha. Ele quer saber o que está acontecendo, porque o controle funciona sozinho.</p> <p>Morty explica que o controle executa as preferências dele.</p> <p>Michael não quer mais o controle, mas todas as suas tentativas de se livrar do aparelho são frustradas. O controle reaparece na sua mão sempre.</p> <p>Michael começa a evitar fazer tudo que fazia o aparelho avançar. E vai para o trabalho de pijama.</p> <p>Donna está confusa com o que Michael está fazendo.</p> <p>Michael está ouvindo a voz que narra a sua vida. Nessa narração é dito que Donna, mais uma vez, ficou na cama, confusa e insatisfeita.</p> <p>Michael reclama da narração.</p>	<p>ao uso da tecnologia.</p> <p>Máquina domina o homem.</p> <p>Máquina interpreta os desejos humanos.</p> <p>Impossibilidade de separar os humanos das máquinas.</p> <p>Necessidade escapes da dominação das máquinas.</p>	<p>As cenas de sexo não são mostradas diretamente, é possível inferir o que aconteceu pelas sombras de Michael.</p> <p>A cena se torna cômica porque é possível ver a sobra do cachorrinho se aproximando de Michael durante o sexo. Michael o joga longe.</p> <p>A vida de Michael tem uma narração que só ele ouve.</p>
<p>Cena 20 – 1h 06min 13s até 1h 09min 58s</p> <p>Michael chega ao trabalho usando a bicicleta de sua filha para evitar usar o automóvel.</p> <p>Ammer o vê de pijama e comenta que isso é um exagero, mesmo que ele tenha um alto posto na empresa.</p> <p>Michael diz que ele prefere que não percam tempo comparando roupas, que o que interessa é o trabalho.</p> <p>Ammer, empolgado com o entusiasmo pelo trabalho que Michael demonstra, tira o paletó e a camisa, diz já se sentir melhor. Ele avisa Michael que vai se mudar com Janine para o Marrocos e que Eric Lamensoff vai assumir o lugar dele. Michael começa a sonhar em ocupar o lugar de Eric.</p> <p>A possibilidade de uma nova promoção faz o controle avançar novamente.</p> <p>-</p> <p>Michael acorda com um telefonema de Ammer que o cumprimenta pela promoção que ele desejou há dez anos e recomenda que o, então, diretor, pare de comer tanta porcaria.</p> <p>Michael está em um lugar futurista, <i>high-tech</i>, onde o telefone tem imagens e venezianas virtuais podem ser acionadas. Ele sai da cama com dificuldades e só então nota que está muito gordo.</p>	<p>Gestão de pessoal baseado em estímulos pouco claros e que apostam na ambição.</p> <p>Perda de controle sobre a própria vida associado ao uso da tecnologia.</p> <p>Máquina domina o homem.</p> <p>Obesidade.</p>	<p>A possibilidade de uma nova promoção faz o controle remoto apitar e disparar de novo. A câmera se aproxima rapidamente de um olho de Michael como se o invadissem. A tela fica escura e uma luz aparece no centro. Esse ponto claro se amplia até que Michael aparece acordando em um luxuoso apartamento equipado com alta tecnologia e decorado com ornamentos e móveis em linhas retas. Predomina o prateado iluminado com azul.</p> <p>A passagem na qual Michael se vê no espelho não é diretamente mostrada, o que vemos é a silueta do personagem através de um vidro enlameado e escutamos sua reação de pavor.</p>
<p>Cena 21 – 1h 09min 59s até 1h 14min 07s</p> <p>Michael vai para a casa que agora é onde moram Donna e seus filhos. Neva e ele escuta no rádio que hoje é dia 5 de fevereiro de 2017, que Britney Spears teve hoje seu vigésimo terceiro</p>	<p>Perda de controle sobre a própria vida associado</p>	

<p>filho e que Michael Jackson, o primeiro homem a clonar a si mesmo, está se processando por assédio sexual.</p> <p>Ao chegar em casa, Michael encontra Ben, que já é um adolescente, comendo bolinhos e muito gordo. Michael comenta que o filho está gordo e o aborrece com seus comentários.</p> <p>Samantha aparece, é uma mocinha que quer ir ver seu namorado. O pai briga com ela, manda mudar a forma como se veste e a proíbe de sair.</p> <p>Há um outro cachorro na casa.</p> <p>Donna está no pátio e Michael a abraça e diz que ela está linda.</p> <p>Chega Bill e beija Donna na boca.</p> <p>Michael fica apavorado e pergunta a Donna se ela o está traindo, depois tenta agredir Bill.</p> <p>Donna diz que foi decisão de Michael ir embora.</p> <p>Michael congela a imagem para evitar a briga e reclamar para Morty o que está ocorrendo.</p> <p>Morty aparece e diz que Michael é o responsável por tudo, mas que ainda há tempo para mudar de vida.</p> <p>Ainda com a cena congelada Michael agride Bill.</p> <p>Assim que Michael descongela a imagem, Bill sente a dor da pancada que levou. Donna manda Michael ir embora e o cachorro o derruba.</p>	<p>ao uso da tecnologia.</p>	<p>Michael faz uso do controle para congelar a cena e agredir o novo marido de Donna que, por sua vez, está mais velha e mudou o cabelo. Quando aciona novamente o controle remoto e tudo volta a ter movimento, o cachorro o derruba. A tela fica totalmente branca.</p>
<p>Cena 22 – 1h 14min 08s até 1h 16min 23s</p> <p>Michael acorda com Donna chamando por ele. Ele só lembra que um cachorro o derrubou.</p> <p>Donna diz que aquele foi Shaggy, que o derrubou e por isso fizeram exames nele e descobriram que havia um câncer. Mas agora o câncer já está curado e que Michael foi o único paciente a engordar durante a quimioterapia o que provocou nele um enfarto. Do dia que o cachorro o derrubou até hoje, seis anos depois, Michael não teve um só dia bem.</p> <p>Michael está magro de novo, fez lipoaspiração e tem uma sobra enorme de pele na barriga.</p> <p>Donna diz que precisa ir embora porque Bill a está esperando. Michael demonstra ciúmes.</p> <p>Donna diz que Michael tem que aceitar que Bill agora é o marido dela.</p>	<p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos.</p> <p>Necessidade extrema de não viver nada que possa causar algum sofrimento ou que exija sacrifícios ao mesmo tempo em que há sensação de perda por não ter vivido.</p>	<p>O hospital é de luxo, cheio de equipamentos sofisticados, decorado com móveis e adornos com linhas retas e cores claras.</p>
<p>Cena 23 – 1h 16min 24s até 1h 19min 23s</p> <p>Michael chega à empresa Newman Arquitetura (Newman é o sobrenome de Michael), um local <i>high-tech</i> e sofisticado. Um painel de notícias informa que Michael recebeu o prêmio de arquiteto do ano em 2018. Mas essa não pode ser a referência ao ano corrente já que se passaram pelo menos seis anos desde 2017. Michael está com aparência de uma pessoa infeliz.</p> <p>Ben chega e o cumprimenta. O jovem está magro, usa terno e gravata e trabalha como arquiteto na antiga sala de Michael. Na sala que agora é de Ben, Michael vê uma foto do filho com</p>	<p>Sucesso pessoal associado ao sucesso profissional e ao enriquecimento.</p>	<p>O local onde Michael trabalha agora tem o nome de Newman Arquitetura. É um local sofisticado, moderno, decorado com muitas cores. Há vários elementos em prateado tanto nos móveis quanto nas paredes e aberturas.</p>

<p>uma bela jovem e comenta a beleza da moça. Bem o lembra que aquela é Samantha. Michael diz que quer passar mais tempo com sua família e convida Ben para sair junto com ele, Samantha e os avós. Ben, carinhoso com o pai, o ajuda a lembrar que o avô morreu. Michael chora e vai embora.</p>	<p>Sentimento de perda e infelicidade.</p>	
<p>Cena 24 – 1h 19min 24s até 1h 23min 16s</p> <p>Michael vai ao cemitério onde seu pai está enterrado. Ele tenta se transportar para o dia e hora do falecimento, mas como ele não esteve lá, não pode usar o controle remoto para isso. Morty aparece e diz que só é possível retornar aos locais onde esteve. Michael retorna a última vez que esteve com o pai. Isso ocorreu no escritório de Michael, em um momento em que Ben lhe mostrava um dos seus projetos. Michael deu pouca importância ao trabalho do filho e quando seu pai chegou não deu importância ao convite deste para um passeio com ele. A forma como Michael agiu deixou seu pai chateado e o fez ir embora. Michael congela a cena e repete algumas vezes quando seu pai diz a ele que o ama. Michael diz para a imagem congelada do pai que também ama e que vai sentir saudades.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos.</p> <p>Sentimento de perda e infelicidade.</p>	<p>A música é triste, a primeira imagem é a do céu. A câmera desce permitindo ver a cidade ao fundo e depois o túmulo do pai de Michael. Michael tenta acionar o controle para retornar ao dia da morte de seu pai, porém não é possível fazer isso, ele não esteve presente nem mesmo no enterro. Ele retrocede para a última vez que esteve com o pai. A cena é como as demais cenas de volta ao passado, Michael aparece duas vezes com diferentes idades. O Michael mais velho é apenas um espectador que observa o que aconteceu de dentro da cena. Ele finge interferir parando a imagem, repetindo passagens, porém isso não altera o que aconteceu. Essa cena mistura tempos diferentes apenas para Michael e para os espectadores do filme.</p>
<p>Cena 25 – 1h 23min 17s até 1h 29min 13s</p> <p>Na lápide está escrito o nome do pai de Michael, Theodore Newman, bem como as datas de nascimento e morte 1944 – 2021. Michael coloca a moeda “mágica” do pai junto à lápide. Morty diz que sente ter levado Theodore. Michael o olha espantado. Morty diz ser o anjo da morte. Michael tenta agredir Morty, mas isso não é possível. Michael aciona o controle novamente. - Agora ele está em uma festa na qual é chamado para falar ao microfone, mas ele não sabe que festa é aquela. Para falar tem que observar que se trata de um casamento e descobre que é o</p>	<p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos. Associação entre tecnologia e morte.</p> <p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p>	<p>As datas na lápide indicam que aquela cena se passa em ou em 2021 ou em algum ano posterior a esse. Morty tem aparência cada vez mais sombria, ao seu fundo aparece uma árvore sem folhas para reforçar isso. Quando Michael fica sabendo que se trata do anjo da morte tenta agredi-lo. Porém Morty não é de carne e osso, é como um fantasma sem corpo físico. O controle é acionado e Michael vai parar</p>

<p>casamento de Ben. Michael encontra pessoas da sua família, entre elas sua mãe bem idosa. Michael encerra a sua fala dizendo que todos devem se divertir hoje.</p> <p>A banda volta a tocar e as pessoas recomeçam a dançar.</p> <p>Michael vai até sua mãe e diz que ela está linda. Eles lembram de Theodore. Ao verem Donna, a mãe de Michael comenta que lamentou muito o final do casamento dos dois.</p> <p>Donna está dançando com Bill e ao se aproximar de Michael agradece por ele ter cuidado da festa e da lua-de-mel dos noivos.</p> <p>A banda toca a música do primeiro beijo de Donna e Michael. Eles dançam, com a permissão de Bill, enquanto conversam sobre a felicidade do filho.</p> <p>Michael vê Samantha dançando com Bill e manifesta não aprovar as roupas que ela usa. A moça diz que vai entender isso como um elogio. Michael diz que estava brincando.</p> <p>Samantha chama Bill de pai.</p> <p>Michael ouve isso e fica muito chateado, ele passa mal e cai.</p>	<p>Necessidade extrema de não viver nada que possa causar algum sofrimento ou que exija sacrifícios.</p>	<p>em uma festa. Ele dá sinais de que não sabe que festa é aquela, precisa observar que há bolo de casamento, quem está vestido de noivo e noiva e quem são os convidados para poder se situar. A festa é de luxo, há uma banda tocando música, decoração elegante em uma área ao ar livre próxima a um lago. Do outro lado do lago aparecem edifícios bonitos da cidade. Mais uma vez o arquiteto se vale do controle remoto para tratar mal o marido de Donna.</p>
<p>Cena 26 – 1h 29min 14s até 1h 34min 56s</p> <p>Michael está em um hospital. Morty está ao seu lado lhe dizendo que essa é a vida que ele mesmo programou. No <i>nemu</i> da vida de Michael é ele mesmo quem assina o roteiro, produção e direção.</p> <p>Ben e Samantha chegam para ver o pai. A moça demonstra gostar muito do pai e lembra quando ele prometeu que viveria duzentos anos.</p> <p>Ben se despede porque tem que tomar um avião.</p> <p>Michael pergunta pela lua-de-mel.</p> <p>O rapaz diz que teve que cancelar a viagem de lua-de-mel em função do trabalho, deve ir a Kensington para tratar de negócios.</p> <p>Michael diz que ele não deve fazer isso, que não é junto com a noiva.</p> <p>Ben diz que ela entende os compromissos profissionais dele.</p> <p>O enfermeiro recomenda que Michael descanse. Ben e Samantha vão embora para atender as recomendações médicas.</p> <p>Michael fica muito agitado, retira os tubos que estão presos nele e vai atrás dos filhos mesmo advertido que são as máquinas que o mantêm vivo.</p> <p>Michael sai na chuva e chama por Ben. Porém não o alcança e cai na rua.</p> <p>Ben o vê e corre para ajudá-lo. Samantha, Donna e Bill também vão até Michael.</p> <p>Michael diz a Ben que ele não deve cancelar a lua-de-mel, que a família é o mais importante. Depois faz declarações de amor a todos.</p> <p>Morty avisa Michael que chegou a sua hora. Ele morre.</p>	<p>Navegação na vida “mediatizada” como um tipo de viagem no tempo.</p> <p>Perigo do uso indiscriminado de artefatos tecnológicos.</p> <p>Responsabilização do homem pelos efeitos da tecnologia.</p> <p>Ligação entre a tecnologia e a manutenção da vida. O “desligamento” exige atos heróicos.</p>	<p>Michael é internado em um hospital todo em, com sofisticados equipamentos e decoração futurista. As roupas dos enfermeiros e pacientes são brancas e tem feitos bastante estranhos.</p> <p>Morty o visita e lhe mostra que seu nome consta como roteirista, produtor e diretor do “filme” que aquele aparelho de controle remoto aciona.</p> <p>A presença de Mortey, o choro de todos os familiares e a câmara se afastando verticalmente dos personagens sugerem que Michael morre.</p>
<p>Cena 27 – 1h 34min 57s até 1h 41min</p>		

<p>Michael acorda na cama que havia cochilado, na loja <i>Bed Bath & Beyond</i>. O rapaz com quem ele se desentendeu antes está ali e diz que ele deve ter tido um sonho.</p> <p>Michael levanta e trata o rapaz com muita cordialidade.</p> <p>Vai visitar seus pais e os convida para jantar.</p> <p>Depois volta para a casa e tudo é como antes dele ter um controle remoto universal. Avisa a Donna e os filhos que a viagem do final de semana irá sair. Dá a Sundance uma cachorrinha para ser sua companheira. Os dois cachorros vão “brincar” com o pato.</p> <p>Donna e Michael, vendo os cachorros com o pato, ficam animados para namorar.</p> <p>Michael vê que um controle remoto, embrulhado para presente e com um cartão de Morty, está sobre a mesa da cozinha. Ele o joga no lixo.</p>	<p>Supremacia do homem sobre a tecnologia.</p> <p>Recusa às facilidades/perigos da tecnologia.</p>	<p>Michael acorda na loja onde foi procurar um controle remoto universal para comprar. Ele está com a mesma roupa e aparência das primeiras cenas do filme. Isso nas indica que foi tudo um sonho.</p>
---	--	--

Filme: Filhos da Esperança

Cenas – numeração e denominação conforme o DVD – duração	Pontos importantes	Destaques visuais e sonoros
--	--------------------	-----------------------------

Cena 1 – *Baby Diego* – até 7 min 17s

Um noticiário de TV está informando que o Tratado de Defesa Nacional será mantido, trata-se de uma legislação que mantém as fronteiras inglesas fechadas há oito anos e impõe a deportação de imigrantes ilegais. Porém a notícia mais importante do dia, e que comove as pessoas, é a morte por esfaqueamento de Diego Ricardo, a pessoa mais jovem do mundo. A notícia o trata como “Bebê Diego” e conta que o crime se deu em frente a um bar em Buenos Aires. Diego foi morto pelo homem para quem negou um autógrafa. O homem foi linchado logo a seguir. A informação é de que Diego nasceu em 2009 e que morreu em 2027, ano no qual o filme se passa.

O aparelho de televisão está em um café onde há dezenas de pessoas. Um homem chega, pede um café e sai da loja.

A legenda do filme indica que aquilo está ocorrendo em Londres, na data de 16 de novembro de 2027.

Poucos instantes após o homem sair do café ocorre a explosão de uma bomba dentro do mesmo. O homem escapa por pouco.

-

O homem vai para seu local de trabalho: o Ministério da Energia. Lá muitas pessoas choram em frente aos seus computadores nos quais assistem as notícias sobre a morte de Diego Ricardo. Os noticiários informam que agora a pessoa mais jovem do mundo é uma mulher, apenas um mês mais velha que Diego.

Esse homem, cujo nome é Theo Faron, pede a seu chefe para realizar seu trabalho em casa e é autorizado.

-

Faron toma um trem, durante a viagem a televisão mostra as notícias das guerras que estão acontecendo em todas as grandes cidades do mundo. Só na Inglaterra a ordem é mantida. O governo inglês evidencia a necessidade de manter as fronteiras do país fechadas, evitando os imigrantes ilegais.

Do trem, Faron vê gaiolas com pessoas que foram capturadas pela polícia, são imigrantes ilegais.

-

Após desembarcar, Faron encontra seu amigo Jasper.

-

No carro de Jasper, os dois comentam a explosão no café, eles não sabem se foi obra de Muçulmanos, do grupo inglês que defende os imigrantes (Peixes) ou do próprio governo inglês.

Jasper acha mais provável ter sido obra do governo para desviar a atenção das pessoas de outros problemas. Ele manifesta sua felicidade por Faron ter escapado, pois seria insuportável perde-lo no mesmo dia da morte de Diego Ricardo.

Um ônibus lotado de pessoas passa por eles na estrada, Jasper diz que são Fúgis (imigrantes ilegais) sendo levados para o campo de refugiados em Bexhill.

Perigo de extinção da espécie humana.

Caos mundial.

Fechamento de fronteiras, paz mantida às custas de legislação severa em relação ao controle da população.

Alta tecnologia de comunicação em todos os ambientes.

Governo não confiável.

Preconceito étnico, xenofobia.

Nas notícias de TV temos indicações da época na qual a história de passa. A notícia da morte de Diego Ricardo indica que ele nasceu em 2009 e foi assassinado em 2027.

A data exata é dada em uma legenda do filme que informa ser aquele o dia 16 de novembro de 2027 e que tudo se passa na cidade de Londres.

A cidade é cheia de telões nos quais peças publicitárias são veiculadas todo o tempo. Há também muito lixo pelas ruas e os prédios são sujos e deteriorados.

A cena tem muito poucos cortes, como se a câmera seguisse o personagem aonde ele vai naquela cidade. Essa sensação é reforçada por giros da câmera que, ao virar-se mostra mais aspectos da cidade, antes de continuar a focalizar o personagem Faron. Isso dá a essa cena, assim como a outra do filme, um ritmo mais lento.

O local onde o personagem trabalha é indicado na sua passagem pela portaria do prédio onde há um grande letreiro que diz “Ministry of Energy”. Trata-se de um local antigo, requintado e limpo. O escritório é cheio de computadores. É possível ver que todas as telas dos computadores, naquele momento, mostram imagens de Diego Ricardo. No computador do chefe desse escritório pode-se ver as notícias veiculadas a respeito dos vários locais

<p>Jasper para o carro e retira uma folhagem deixada ali para disfarçar a existência de uma estrada secundária que dá acesso a sua casa.</p> <p>Faron lhe conta que uma moça com quem andou saindo decidiu renunciar. Os renunciantes são pessoas que se auto-flagelam pela salvação da humanidade. Comenta ainda que não fez nada de especial em seu aniversário, foi trabalhar e sentiu-se uma droga, como sempre.</p> <p>Os dois chegam à casa de Jasper.</p>	<p>Crença de ira divina contra os seres humanos como causa da infertilidade.</p>	<p>do mundo que estão em guerra.</p> <p>Pela janela do trem onde Faron se desloca é possível ver pessoas revoltadas, jogando pedras bem como outras presas em jaulas por policiais fortemente armados.</p> <p>As cores predominantes são o cinza e o verde.</p>
<p>Cena 2 – <i>Strawberry Cough</i> – 7min 18s até 11 min 02s</p> <p>Na casa de Jasper há vários troféus que são prêmios recebidos por seu trabalho como cartunista. Há também fotos de Janice, sua esposa, que era jornalista fotográfica. Um recorte de jornal, guardado junto com as fotografias, por Jasper, diz que o governo inglês nega que Janice tenha sido torturada quando foi presa muitos anos atrás.</p> <p>Janice vive naquela casa com Jasper, em uma cadeira de rodas, catatônica.</p> <p>Em uma das fotografias aparece Faron, sua esposa e filho.</p> <p>Faron lê as instruções contidas em uma embalagem de Quietus, um kit para suicídio legalizado.</p> <p>Jasper comenta que paradoxalmente aquele kit é legal e o “baseado” continua ilegal. Jasper produz algumas ervas proibidas e agentes da própria polícia inglesa contrabandeiam as ervas para Bexhill. Os dois experimentam uma erva que tem o nome de Tosse de Morangos.</p> <p>Jasper tenta contar uma piada dizendo que o Projeto Humano oferece um jantar para os homens mais sábios do mundo.</p> <p>Faron interrompe perguntando se Jasper acredita que exista mesmo o Projeto Humano, que já é tarde para salvar a humanidade, que o mundo já havia acabado mesmo antes do problema da infertilidade.</p> <p>Jasper diz que era só uma piada e que não tem mais ânimo de contá-la.</p> <p>Faron insiste para que conte, promete ouvir.</p> <p>Jasper continua dizendo que no tal jantar os sábios discutem teorias sobre o grande mistério do mundo: não nasce mais nenhuma criança. As mais variadas causas são alegadas: as experiências genéticas, os raios gama, a poluição. Então um inglês, que não falava nada e só comia é questionado pelos seus colegas sobre o tema. O inglês diz que não faz a menor idéia do que esteja ocorrendo, mas que a cegonha que está sendo servida no jantar é deliciosa.</p> <p>Os dois riem.</p>	<p>Inevitabilidade do fim da espécie.</p> <p>Legalização e incentivo ao suicídio.</p> <p>Corrupção.</p> <p>Fim da humanidade devido aos excessos cometidos com os desenvolvimentos tecnocinetíficos. Mutações irreversíveis da espécie.</p> <p>Mistério acerca de um projeto para recriar a espécie humana.</p>	<p>A câmera percorre uma prateleira cheia de fotografias e recortes de jornal. Dessa forma é possível ficar sabendo que Jasper foi um famoso cartunista e que sua esposa Janice, uma importante repórter fotográfica, teria sido torturada quando presa por motivos políticos. Ela vive em uma cadeira de rodas e não fala.</p> <p>Uma das fotografias mostra Faron com uma mulher e um menino.</p> <p>A embalagem de Quietus é azul celeste.</p> <p>A casa é cheia de plantas (proibidas) e de animais domésticos.</p>

<p>Cena 3 – <i>Kichapped</i> – 11min 03s até 16min 43s</p> <p>Faron acorda-se pela manhã, em seu apartamento. Na TV está passando a propaganda de Quietus.</p> <p>-</p> <p>Ele sai à rua e vê as pichações nos muros, que se referem ao suposto Projeto Humano, serem encobertas de tinta.</p> <p>Nas ruas há dezenas de policiais, fortemente armados, próximos a gaiolas onde imigrantes ilegais são presos após serem capturados.</p> <p>Em uma calçada, pessoas emocionadas depositam flores diante de uma fotografia de Diego Ricardo.</p> <p>Após passar por esse local, Faron é capturado por dois homens. Ele é informado que está sob comando dos Peixes.</p> <p>No local para onde os Peixes levaram Faron, Julian, a ex-mulher dele aparece. Ela pede desculpas pela forma como teve que fazer contato com ele alegando que era a forma mais segura de evitar a polícia. Julian o chama pelo primeiro nome, Theo. Depois lembra a ele que os Peixes são perseguidos pela polícia como terroristas, mas que na verdade eles fazem de um grupo que defende os direitos dos imigrantes.</p> <p>-</p> <p>Faron quer saber se tiveram participação na explosão do café e Julian diz que pararam de fazer ações violentas.</p> <p>Julian diz a Faron que precisam de documentos para proteger uma moça Fugi até que esta chegue ao litoral.</p> <p>Faron fica surpreso com o pedido, vinte anos após a última vez que se viram. Ele não sabe como obter tais documentos.</p> <p>Julian diz que ele pode consegui-los com o primo que tem um cargo com <i>status</i> de ministro da Inglaterra. É o responsável pelo que é chamado de Arca das Artes, financiada pelo governo.</p> <p>Pelo serviço os Peixes oferecem cinco mil libras.</p> <p>Faron não aceita e os homens do grupo o levam embora.</p> <p>-</p> <p>No caminho estes pedem sigilo sobre a proposta feita e deixam com Faron um panfleto que promete resgate a quem achar um cachorro perdido. Trata-se de um código, se for publicado no local combinado quer dizer que ele mudou de idéia.</p> <p>Faron é deixado em uma rua longe de sua casa com dinheiro para tomar um ônibus.</p>	<p>Legalização e incentivo ao suicídio.</p> <p>Perseguição implacável aos imigrantes ilegais, controle severo da população.</p> <p>Opositores políticos denominados terroristas.</p> <p>Acirramento das disputas étnicas.</p> <p>Controle severo da população. Restrições à liberdade de viajar dentro do próprio país.</p>	<p>Na TV de Faron passa a propaganda de Quietus enquanto ele está acordando pela manhã. É uma propaganda com um fundo azul celeste. Nela um homem vestido com roupas claras cainha serenamente para cometer o suicídio usando o produto anunciado. Um relógio indica o horário 07:59.</p> <p>Quando o personagem sai à rua ele passa por locais cheios de lixo. De um dos prédios as pessoas jogam sacos pretos, de lixo, pelas janelas. O espaço das calçadas fica dividido entre o lixo e os altares, com flores e fotografias, dedicados à Diego Ricardo.</p> <p>O local para onde Faron é levado após o rapto é recoberto de jornais, nos quais pode-se ler manchetes a respeito de armas nucleares, protestos de imigrantes e violência</p>
<p>Cena 4 – <i>In the Court of the Crimson King</i> – 16min 44s até 21min 06s</p> <p>Faron decide visitar seu primo na Arca das Artes. No caminho passa por muitas pessoas que</p>	<p>Proliferação de crenças</p>	<p>As pessoas de grupos que se denominam renunciantes vestem capas</p>

<p>se penitenciam para pagar os pecados do mundo que teriam despertado a ira de Deus sobre a humanidade que está perto do fim.</p> <p>O local onde o ministro vive tem as mais importantes obras de arte do mundo guardadas, algumas com restaurações bizarras como uma estátua danificada que foi reconstituída com uma espécie de prótese em uma das pernas. Na sala de jantar a Guernica de Picasso ocupa uma das paredes.</p> <p>O filho do ministro opera seu computador enquanto faz a refeição, ele o acessa usando um aparelho que capta os movimentos da mão.</p> <p>Faron conta ao primo que quer ajudar sua namorada a ir visitar um irmão que mora muito longe e que está à beira da morte, mas para isso eles precisam de documentos de trânsito.</p> <p>Seu primo diz que verá o que pode fazer.</p> <p>Faron diz não saber como alguém pode se manter motivado em colecionar obras de arte para ninguém.</p> <p>O ministro diz que simplesmente não pensa nisso.</p>	<p>religiosas.</p> <p>Crença de ira divina contra os seres humanos como causa da infertilidade.</p> <p>Controle severo da população. Restrições à liberdade de viajar dentro do próprio país.</p> <p>Ações governamentais, de alto investimento, aparentemente sem sentido.</p>	<p>de chuva amarelas. É um dos poucos elementos visuais com uma cor viva no filme.</p> <p>A residência do Ministro é um local luxuoso, limpo, repleto de homens que fazem a sua segurança. Nesse local são guardadas importantes obras de arte coletadas em todos os lugares do mundo. Algumas obras foram danificadas nas guerras.</p> <p>O filho do Ministro opera um computador com um sofisticado equipamento que insere dados no mesmo e que permite ler movimentos de sua mão.</p>
<p>Cena 5 – Transit Parpes – 21min 07s até 25min 51s</p> <p>Em um restaurante Faron conversa com um dos Peixes que atendeu ao chamado dele. Ele diz que conseguiu documentos de casal e que terá que ir junto com a moça. Pede mais dois mil pelo trabalho.</p> <p>Faron desloca-se de ônibus, em painéis nas ruas e na TV do ônibus há propagandas do governo inglês para que os cidadãos não abriguem imigrantes ilegais.</p> <p>-</p> <p>Num local onde há corrida de cachorros, uma mulher integrante dos Peixes faz contato com Faron, ele a segue e entra em um ônibus. No andar de cima do ônibus está Julian, ela quer os documentos que Faron obteve. Na conversa os dois lembram do filho que tiveram e que morreu quando era criança, os dois demonstram ainda sofrerem muito com isso.</p> <p>-</p> <p>Julian sai do ônibus e Faron a segue. Ele quer saber por que ela pediu para ele obter os documentos se poderia conseguir de outras formas. Julian diz que confia nele.</p> <p>Os dois passam por ruazinhas estreitas e onde há muito lixo acumulado até o local onde um automóvel os espera.</p> <p>Julian diz que ela, Mirian e Luke acompanharão Theo e a moça até o primeiro posto policial. A viagem inicia.</p>	<p>Alta tecnologia de informação em todos os ambientes.</p> <p>Abandono da população.</p>	<p>Dentro dos ônibus e trens há telões nos quais notícias sobre as guerras ao redor do mundo são veiculadas.</p>

<p>Cena 6 – <i>Old Tricks</i>– 25min 52s até 30min 19s</p> <p>Durante a viagem a estrada é bloqueada por um automóvel em chamas, eles são obrigados a parar. Quando param uma multidão de pessoas saem correndo de trás das árvores e os atacam. Luke, que dirige o carro, tenta retornar, mas dois homens em uma moto os seguem e atiram atingindo Julian que sangra muito.</p> <p>Na fuga dois policiais fazem Luke parar. Luke desce do carro e mata os policiais.</p>		
<p>Cena 7 – <i>Only Thust You</i> - 30min 20s até 37min 25s</p> <p>Julian morre e é deixada em um local na floresta. Todos estão muito tristes.</p> <p>-</p> <p>Já está anoitecendo e eles vão passar a noite em uma fazenda onde vários integrantes dos Peixes os esperam.</p> <p>Com a morte de Julian, que era a líder dos Peixes, todos se organizam para escolher um novo líder.</p> <p>Theo recebe roupas para tocar, as roupas que estava usando ficaram sujas de sangue. Ele conversa com um dos Peixes quando recebe um chamado de Kee, a moça que estão levando até o litoral.</p> <p>-</p> <p>Kee está no celeiro da fazenda. Theo vai até lá.</p> <p>-</p> <p>Enquanto isso Luke é escolhido o novo líder dos Peixes.</p> <p>-</p> <p>No celeiro Kee conta a Theo que sabe que ele e Julian tiveram um filho, chamado Dylan. Ela pede ajuda a Theo para chegar até o barco chamado Amanhã pertencente ao Projeto Humano e diz que Julian recomendou que confiasse somente nele e não nos outros Peixes. Theo não se mostra muito disponível para essa ajuda então Kee decide mostrar a ele que está grávida. Theo fica perplexo. Kee mais uma vez pede ajuda.</p> <p>Luke e Mirian chegam ao celeiro. Luke diz que agora Theo sabe o que realmente está em jogo.</p>		<p>Faron chora a morte de Julian enquanto, ao fundo, podemos ver Kee e Mirian fazerem um tipo de cerimônia de despedida.</p> <p>A casa onde Faron, Kee, Mirian e Luke são acolhidos possui fotografias de crianças brincando em clima de descontração.</p> <p>A revelação da gravidez de Kee, a jovem negra e Fugi, ocorre em um estábulo cheio de vacas e de máquinas de ordenha. Kee mostra a sua barrida de trás de um cercadinho onde ficam os bezerros.</p>
<p>Cena 8 – <i>The Safe House</i> – 37min 26s até 42min 35s</p> <p>Um noticiário de TV informa sobre a morte da terrorista, líder dos Peixes, numa troca de tiros com a polícia na qual morreram também dois policiais. É informado ainda que os quatro terroristas que estavam com Julian escaparam e são muito perigosos.</p>		<p>As notícias de TV destacam a morte da “terrorista” Julian.</p> <p>Assim como em outros cenários</p>

<p>Os Peixes estão reunidos quando assistem as notícias. Theo está junto por exigência de Kee. Luke quer rever o plano original, de levar Kee até o Projeto Humano, em função da morte de Julian e da perseguição da polícia.</p> <p>Mirian não concorda, quer manter o projeto de Julian.</p> <p>Outros Peixes querem que o bebê seja a bandeira que os unirá.</p> <p>Kee não aceita que seu filho seja usado politicamente.</p> <p>Theo acha que a gravidez de Kee deve ser tornada pública.</p> <p>Os Peixes acham isso perigoso, provavelmente o governo tomará o bebê para ser criado por uma mulher inglesa, negando que a mãe seja uma mulher Fúji.</p> <p>Luke diz que a decisão deve ser de Kee.</p> <p>Kee diz que poderá esperar até o bebê nascer, porém depois quer ser levada ao Projeto Humano.</p> <p>-</p> <p>À noite, Theo escuta barulhos na rua e vai ver o que está acontecendo.</p> <p>Vários Peixes, entre eles Luke, recebem um homem que chega trazendo outro muito ferido. O homem, que se chama Patric, é repreendido por levar o ferido para lá.</p> <p>Patric diz a Luke que pagaram as pessoas que promoveram o ataque ao carro deles, mas não tinham como prever a existência de policiais ali perto. Os dois falam sobre suas ações como um plano para matar Julian.</p> <p>Patric insiste para que deixem o homem ferido ficar lá e pergunta por Faron. Luke diz que Faron está lá e que deverá ser morto após transferirem Kee para outro lugar.</p>	<p>Ação de entregar qualquer criança que venha a nascer ao projeto de recriação da espécie humana mantido em sigilo, enquanto a imensa maioria das pessoas acredita que o fim da espécie é irreversível.</p>	<p>externos e internos, o diálogo se dá em um local onde tudo tem tons de cinza e verde.</p> <p>Os planos durante esse diálogo são curtos, o que difere bastante dos planos esternos nos quais a câmera “segue” os personagens com poucos cortes.</p>
<p>Cena 9 – <i>Making na Exit</i> - 42min 36s até 47min 28s</p> <p>Faron acorda Kee e Mirian. Ele conta a elas que Luke matou Julian e que planeja matá-lo assim que levarem Kee para outro local e não ao Projeto Humano. Faron acha melhor fugirem de lá.</p> <p>Kee diz que irá com Faron. Mirian também quer ir com eles.</p> <p>-</p> <p>Luke e seus companheiros, reunidos, planejam o destino de Kee.</p> <p>-</p> <p>Faron verifica a possibilidade de pegar um dos carros estacionados ali para ser usado na fuga. Quando encontra um que tem a chave na ignição o liga. Theo, Kee e Mirian entram no carro e partem. Mas imediatamente o movimento do carro é visto e os Peixes os perseguem, só não podem atirar por causa de Kee.</p> <p>Depois de um pouco de perseguição eles conseguem fugir.</p>	<p>O projeto tecnocientífico de recriar a espécie humana em sigilo como esperança para uma futura mãe, esse mundo não serve mais.</p>	<p>Durante a fuga, a câmera “segue” os personagens, mostrando diferentes ângulos a partir de giros em torno de seu eixo. Temos a sensação de que somos mais um personagem que acompanha a ação de dentro dela.</p> <p>Isso se mantém mesmo na perseguição, o que dá uma sensação de algo lento e angustiante.</p>
<p>Cena 10 – <i>Faith and Chance</i> – 47 min 29s até 55min 24s</p>		

<p>Theo, Kee e Mirian vão para a casa de Jasper.</p> <p>Ao chegar, Theo vê Jasper dormindo ao lado de uma caixa de Quietus. Theo fica assustado, mas Jasper que não o usou acorda e diz que mata ratos com o produto.</p> <p>Theo apresenta Kee e Mirian, depois conta o motivo de estarem fugindo.</p> <p>Jasper prepara alimentos enquanto Mirian e Kee contam a ele o plano de chegarem ao barco do Projeto Humano, que passará hoje à noite em Windsmore e daqui a duas noites em Bexhill. Porém não há como chegar a tempo em Windismore e não sabem como entrar em Bexhill que é um campo de refugiados.</p> <p>Jasper diz que eles devem se alimentar e descansar. Ele sai de casa.</p> <p>Depois da refeição Theo faz perguntas a Kee sobre a sua gravidez.</p> <p>A moça brinca que é virgem, mas depois diz que não sabe nem quem é o pai e que demorou a perceber o que estava acontecendo, ela nunca viu uma mulher grávida antes. E pretende chamar o bebê de Froley.</p> <p>Jasper retorna e diz que achou uma forma de irem para Bexhill. Ele tratou com o policial Syd (um policial que contrabandeia ervas proibidas) a prisão dos três e seu encaminhamento para o campo de refugiados.</p> <p>Kee acha que o plano é bom. Theo e Mirian ficam perplexos, mas não sabem outra forma de chegar ao local onde o barco possa os recolher.</p> <p>-</p> <p>Theo esconde o carro que usaram na fuga.</p> <p>-</p> <p>Jasper conta para Mirian e Kee sobre o filho de Theo e Julian, ele se chamava Dylan.</p> <p>Theo escuta isso de longe e fica emocionado.</p>		<p>O contraste entre as lembranças doloridas de Faron e a alegria em torno de Kee pode ser visualizada em uma imagem dele em primeiro plano, bebendo, enquanto ao fundo Jasper relata a Mirian e Kee como era o filho que Faron teve com Mirian.</p>
<p>Cena 11 – <i>Breaking In</i> - 55min 25s até 1h 00min 19s</p> <p>Já é noite e o alarme que Jasper instalou ao redor de sua propriedade toca. Eles precisam fugir. Jasper dá instruções a Theo e um mapa. Diz que encontre Syd em Rye e que deve chamá-lo de porco fascista. Jasper insiste nisso.</p> <p>Jasper e Janice ficam ali.</p> <p>Theo, Mirian e Kee partem.</p> <p>Jasper entre em casa, diz a Janice que a ama e lhe dá Quietus.</p> <p>-</p> <p>Theo vê de longe os Peixes chegarem à casa de Jasper.</p> <p>-</p> <p>Os Peixes perguntam a Jasper sobre os três e ele tenta indicar o caminho errado. Os peixes vêem Janice morta, desconfiam de Jasper e o matam.</p>		<p>Assim que Faron, Mirian e Kee saem, a caixa de Quietus é mostrada em primeiro plano sugerindo que Jasper sabe que dificilmente escapará de ser morto pelos Peixes.</p> <p>Vemos toda a cena da morte de Jasper filmada de longe, de um ponto de vista compatível com a posição que o personagem Faron ocupa naquele momento.</p>

<p>- Theo vê o assassinato de Jasper de longe. Os três conseguem fugir.</p>		
<p>Cena 12 – <i>Waiting for Syd</i> – 1h 00min 20s até 1h 07min 04s</p> <p>Theo, Mirian e Kee chegam ao local onde devem encontrar o policial Syd. É uma antiga escola abandonada, cheia de pinturas nas paredes que retratam cenas da vida das crianças. O local está imundo e depredado.</p> <p>Mirian conta a Theo que era parteira e que trabalhava no hospital John Radcliff. Segundo ela começaram a haver muitos abortos em todas as fases da gestação. Em pouco tempo não havia mais mulheres grávidas para fazerem acompanhamento pré-natal. Ela está emocionada porque acompanhou tudo de perto quando o problema de fertilidade iniciou e está junto quando tudo recomeçar.</p> <p>Syd chega e Theo vai recebê-lo usando a senha indicada por Jasper.</p> <p>Syd prende os três e os encaminha para a prisão em Bexhill. Comenta que não sabe o motivo de quererem ser presos e que prefere não ficar sabendo de nada. Recomenda que em Bexhill procurem uma mulher árabe ou cigana chamada Marichka. Ela os acomodará.</p> <p>Os três entram em um ônibus que transporta os presos para o campo de refugiados.</p>	<p>Não há sentido para escolas num mundo sem crianças.</p>	<p>Só as imagens dão a entender ser aquele local uma antiga escola. Há desenhos de crianças em diferentes situações cotidianas pintados nas paredes, corredores que dão acessos a amplas salas e em uma delas, cadeiras e mesas que são carteiras escolares danificadas, um alfabeto com letras maiúsculas e minúsculas ocupando local de destaque na sala, um globo terrestre que parece ter desbotado.</p> <p>Os sinais de primeiras dores do parto não são percebidos pelo policial.</p>
<p>Cena 13 – <i>Prison</i> - 1h 07min 05s até 1h 11min 49s</p> <p>No caminho para Bexhill, Theo se mostra preocupado com a possibilidade de Luke fazer algo que impeça que eles cheguem ao barco do Projeto Humano. Porém Mirian o tranquiliza dizendo que só Julian poderia fazer tal contato.</p> <p>Kee sente as primeiras contrações.</p> <p>Mais tarde a bolsa estoura e Kee tem as contrações cada vez mais frequentes.</p> <p>O ônibus é parado por um policial, ele retira algumas pessoas dali. Ao ver a expressão de dor de Kee pergunta o que ela tem, mas não há resposta.</p> <p>Mirian fala sem parar para tentar desviar a atenção do policial. O policial retira Mirian do ônibus.</p> <p>Logo após o policial volta a reparar em Kee, talvez a retirasse também.</p> <p>Theo diz que ela fez xixi.</p> <p>O policial demonstra nojo e se retira do ônibus.</p> <p>-</p> <p>Mirian, na rua, é encapuzada como outros prisioneiros que estão sendo despidos e mortos.</p> <p>-</p> <p>Kee e Theo seguem para Bexhill onde são soltos.</p> <p>Bexhill é um lugar miserável, sujo. Muitas pessoas estão queimando seus mortos.</p>	<p>Prática de extermínio de estrangeiros.</p> <p>Local onde não há intenso controle populacional caótico, miserável, sujo, sem qualquer infra-estrutura.</p>	<p>Os ônibus são verdadeiras jaulas, com grades nas janelas. Algumas pessoas fazem gestos nos quais levam as mãos à boca, como se perguntassem que os demais possuem algo para comer.</p> <p>Um dos locais por onde o ônibus passa é cheio de jaulas onde há inúmeros prisioneiros. Podemos ver tudo pela janela do ônibus. Ao lado das jaulas várias pessoas são ajoelhadas e encapuzadas lado a lado com as mãos sobre a cabeça.</p> <p>Alguns dos prisioneiros são retirados do ônibus e levados para aquele local, entre elas Mirian.</p>

<p>Lá eles encontram Marichka que os leva até a casa onde irão ficar.</p>		<p>Em outro ponto as pessoas são despidas e logo adiante, há corpos estendidos no chão e totalmente cobertos por panos pretos.</p> <p>O ônibus segue viagem até um ponto onde todos os prisioneiros descem. Lá são conduzidos por uma passagem entre grades que fazem quase um labirinto. Policiais retiram objetos de valor dos prisioneiros.</p> <p>Após passarem por esta porta, os prisioneiros são soltos no campo de refugiados. É um lugar muito sujo e deteriorado.</p>
<p>Cena 14 – <i>Miraculous Birth</i> – 1h 11min 50s até 1h 16min 22s</p> <p>A casa onde Marichka acomoda Theo e Kee é muito suja e sem luz. Lá há pessoas sentadas no chão em torno de velas acesas.</p> <p>Os dois são instalados em um dos dormitórios da casa, onde só há um colchão velho no chão.</p> <p>O parto acontece lá, sem as menores condições. Nasce uma menina.</p>		<p>As pessoas se reúnem em torno de fogueiras. Há vários cadáveres sendo queimados no meio da rua.</p> <p>O local onde Faron e Kee são acomodados é péssimo, mas não tão ruim quanto ficar na rua. Trata-se de um dormitório sem móveis, há apenas um colchão muito velho e sujo. A madeira do assoalho é podre e não há luz elétrica nem água encanada.</p>
<p>Cena 15 – <i>Escape Route</i> – 1h 16min 23s até 1h 21min 16s</p> <p>Syd procura Kee e Theo e diz que eles devem sair de lá porque houve fuga de Fùgis e Bexhill agora está em guerra. Segundo o policial, os militares afirmam que a explosão de uma bomba que abriu um buraco no muro não só permitiu a passagem de Fùgis para o território inglês, mas também a passagem de Peixes para Bexhill.</p> <p>Kee tenta esconder o bebê de Syd, mas um cachorrinho insiste em cheirar o casaco que o cobre e o policial exige ver o que há ali.</p> <p>Sem saída Kee mostra a menina e pede ajuda para conseguirem um barco.</p>		<p>A fuga é dada a ver por imagens que parecem de uma câmera só que teria seguido os personagens, girando para mostrar vários ângulos. Tudo parece lento, doloroso e angustiante.</p>

<p>Syd continua a insistir que devem sair de lá. Marichka tenta, por sinais, dizer que não devem confiar em Syd. O policial percebe e usa uma arma para fazer os três o obedecerem e irem para onde ele indicar. No caminho Syd conta que viu na TV que Theo e Kee são terroristas procurados pela polícia e que são também procurados pelos Peixes. Ele tem interesse na recompensa que os dois lados oferecem por eles. Marichka e Theo conseguem desarmar Syd e fogem com Kee e o bebê.</p>		
<p>Cena 16 – Reasonabel Accommodations – 1h 21min 17s até 1h 23min 45s</p> <p>Marichka leva Theo, Kee e a menina a um apartamento de pessoas da confiança dela. Essas pessoas dão comida e roupas a eles, além de providenciarem um barco. Theo, Kee (em uma cadeira de rodas) e a menina estão sendo levados para o local onde devem embarcar.</p>		<p>O local para onde Marichka leva Kee, sua filha e Faron é o mais limpo que ela encontrou, possui muitos objetos antigos e sofisticados em bom estado de conservação. Parece ser um local onde uma família abastada deve ter vivido muito bem em outras épocas.</p> <p>Pela janela desse local pode-se ver os soldados ingleses ocupando o campo de refugiados como em uma guerra.</p>
<p>Cena 17 – The Uprising – 1h 23min 46s até 1h 31min 20s</p> <p>O trajeto é difícil, Bexhill está de fato em guerra. Os Peixes os avistam. Luke diz que está feliz em ver Kee, enquanto os demais ameaçam Theo e Marichka com armas. Kee cospe em Luke, demonstrando não confiar nele. Os Peixes levam Kee. Luke recomenda que não façam nada antes de Kee estar bem longe. O homem que estava os ajudando a ir até o barco é morto, mas Theo e Marichka escapam. Eles vão atrás de Kee, mas se perdem no caminho. Theo viu os Peixes entrarem com Kee em um prédio e tem que ir até lá. Mesmo com dificuldades, devido ao tiroteio, ele entra no prédio. Lá há muitas pessoas tentando se proteger e outras já gravemente feridas. - Theo consegue encontrar Kee e a menina. Eles precisam sair de lá, o prédio está prestes a ser atingido por armas de guerra. Luke está perto de Kee e fica emocionado ao ouvir o chorinho da menina. Mesmo assim ele</p>		<p>Mais uma vez as imagens da fuga de Faron, Kee e a menina são mostradas como se tivessem sido feitas por uma única câmera que os seguiria mostrando tanto os personagens quanto o ambiente. A câmera sofre movimentos sem sentido, como se a pessoas que a opera estivesse filmando cenas de guerra sendo também ameaçada pelos mesmos perigos pelos quais os personagens passam.</p> <p>Predominam as cores cinza, preto e verde. Há também vermelho onde há sangue.</p>

<p>continua a querer que o bebê fique com os Peixes ao invés de ser levado ao Projeto Humano.</p>		
<p>Cena 18 – Cease-Fire – 1h 31min 21s até 1h 34min 42s</p> <p>Kee e Theo conseguem fugir de Luke. As pessoas sofridas daquele lugar os ajudam a sair do prédio, emocionadas ao ver que há uma criança com eles. Até os soldados ingleses suspendem os tiros até que eles saiam. Mas assim que eles passam, a guerra é retomada. - Na rua, Marichka os reencontra, ela está com as chaves do Departamento de Águas de Bexhill, onde há um barco que poderá ser usado.</p>		<p>A maioria dos refugiados tem pele escura, há muitos negros e pessoas com feições árabes.</p>
<p>Cena 19 – Tomorrow – 1h 34min 43s até 1h 40min 12s</p> <p>No departamento de Águas, Theo, Kee e a menina entram no barco que deverá ser conduzido por algumas galerias até sair no mar. Marichka não vai com eles. Ela empurra o barco e se despede. Theo consegue remar até o mar e depois até um local próximo da bóia meteorológica, ponto onde o barco do Projeto Humano deverá passar. No céu passam aviões de guerra que lançam bombas sobre Bexhill. Theo está sangrando muito agora, ele foi ferido quando Syd os perseguia e é grave. Ele recomenda muito a Kee que não permita nunca que afastem a menina dela. Depois ensina Kee a fazer a menina arrotar. Kee diz que o nome da menina será Dylan. Theo sorri com dificuldade e desmaia, ele está à beira da morte. Kee e Dylan parecem ter ficado sós agora, mas o barco do Projeto Humano já se aproxima. O nome do barco é Tomorrow. Os tripulantes avistam o pequeno barco.</p>	<p>A salvação do mundo é uma tarefa de grupos de cientistas.</p>	<p>Há indicações de que a guerra continua a partir do que é dado a ver do ponto em que Faron e Kee se encontram. Eles estão no barco onde esperam pelos cientistas do projeto humano e sobre eles passam aviões militares que lançam bombas sobre Bexhill.</p> <p>O barco <i>Tomorrow</i> se aproxima, é grande, bonito, limpo, todo pintado de azul, seus tripulantes agem indicando o barquinho onde estão Kee e a menina.</p>

