

## TRÍPLICE MAQUÍNICA: UMA PERSPECTIVA GUATTARIANA SOBRE A PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE NA PÓS-MODERNIDADE NO GÊNERO DE FICÇÃO CIENTÍFICA DO CINEMA HOLLYWOODIANO

Jean Michel de Sousa<sup>1</sup>, Patricia Guidoni<sup>1</sup>, Tatyana Léllis<sup>2</sup>

1. Acadêmico de Psicologia na Faculdade Brasileira – Multivix – Vitória.

2. Advogada e Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Espírito Santo.

### RESUMO

Partindo da concepção de subjetividade na obra de Felix Guattari, onde o sujeito é atravessado por uma variedade de forças que modelizam sua relação com o mundo, este artigo pretende destacar a construção dos modos de existir em nosso contexto histórico, um período caracterizado como pós-modernidade, que Jean-François Lyotard relaciona com a queda das grandes narrativas legitimadoras, permitindo a novas forças constituir a relação do homem com o meio, grande parte por conta da sociedade de consumo que passa a vigorar como grande produtora de subjetividade. Neste âmbito, o cinema hollywoodiano é compreendido enquanto uma ferramenta de perpetuação de modos de ser que vigoram na lógica do capital em larga escala. Para tanto, foram selecionadas três obras hollywoodianas, o gênero escolhido foi a ficção científica, precisamente pelos questionamentos que o tema oferece quanto a constituição de “humano” em oposição à modernidade, a saber: *Blade Runner: O Caçador de Andróides* (1982), *Matrix* (1999), *Ex Machina: Instinto Artificial* (2015). Com isto, tenciona-se contextualiza-las à luz da pós-modernidade, a partir dos autores Jean-François Lyotard e Zygmunt Bauman, e, por conseguinte, abarcar as possibilidades de novos modos de existir no seio de uma produção de subjetividade tida como homogeneizante, utilizando o conceito de uma tríplice máquina para elucidar os processos de subjetivação, consequenciando possíveis novos processos de singularização.

**Palavras-chave:** Subjetividade; Pós-modernidade; Cinema; Máquina.

### INTRODUÇÃO

Este trabalho pretende abordar o conceito de subjetividade a partir da definição de Félix Guattari (1930 - 1992), atravessando autores brasileiros como Peter Pál Pelbart, Suely Rolnik e Leila Machado no cenário da pós-modernidade, respaldada em uma série de movimentos sócio-político-culturais, que promoveram uma discussão a respeito da legitimidade das metanarrativas, alicerçada na acepção de Jean-François Lyotard (1924 – 1998) abordada durante seu livro “O pós-moderno” e as problemáticas inseridas sob esta leitura. Essas concepções foram vinculadas ao material de campo presente em três obras cinematográficas hollywoodianas do gênero de ficção científica: *Blade Runner: O Caçador de Andróides* (1982), *Matrix* (1999), *Ex Machina: Instinto Artificial* (2015), embasando novos questionamentos acerca da produção de subjetividade por meio do cinema de massa.

Abrem-se os discursos a respeito do conceito de subjetividade, destacando seu caráter plural e aberto a forças que lhe atribuem sentido, que perpassam o sujeito e vem a definir e modular sua relação com o mundo de forma processual. Na concepção de Guattari (1992), a subjetividade não decorreria de um produto essencialista e intrínseco ao âmbito psíquico, mas da interação do indivíduo com o ambiente e da variedade de intensidade com que essas relações se fazem presente, ou seja, para Guattari a subjetividade é uma produção heterogenética e polifônica, entendida, portanto, enquanto processo e produção (SOUZA, 2014). Emergiria do “fora” para dar sentido o que se constitui dentro, produzindo novas

maneiras de existir. O ambiente mencionado são os sistemas vigentes em cada época, no caso o sistema capitalista seria o detentor dessa produção externa, dando sentido ao que se chama de subjetividade capitalística.

Ao se compreender a lógica da subjetividade capitalística, termo cunhado por Guattari (2005), para se referir aos agenciamentos<sup>6</sup> de poder presentes na contemporaneidade, nos referimos ao período da pós-modernidade, termo referenciado por Lyotard, para dar vazão a um período vivenciado a partir da década de 1960 de movimentos sócio-históricos-culturais, resultante da falta descrença nos meta-relatos (LYOTARD, 1989). Esses outrora norteadores dos modos de existir do homem, o surgimento desse período, fornece precedentes para um remodelamento dentro dos métodos de produção de subjetividade por meio das tecnologias de informação, instrumento representante do novo critério legítimo de saber: o de “operatividade”.<sup>7</sup> Levando em conta a amplitude que o cinema hollywoodiano possui, observa-se o cinema enquanto capaz de viabilizar o processo de outros modos de ser, de sensibilidades e percepções, de produtor de subjetividades, mas, indo para além, ele é capaz de viabilizar processos de singularização, tanto da própria arte como dos indivíduos (CARVALHO, 2014).

A fim de contemplar o tema proposto, realizou-se uma ampla busca de materiais, dentre eles livros, artigos e teses acadêmicas. Após cuidadosa análise do material prévio, afunilou-se o escopo, optando-se por aqueles que melhor dialogam com os descritores apontados como palavras-chave, a saber: Subjetividade, Pós-modernidade, Cinema e Máquina. Para tanto, foram utilizados 27 (vinte e sete) materiais, sendo desses, 10 (dez) livros, 14 (quatorze) artigos e para tese foram utilizadas 03 (três). Para o campo, foram selecionadas 03 (três) obras cinematográficas, as quais foram recolhidos dados que, utilizados conjuntamente com a revisão dos materiais descritos, promoveram a discussão deste presente artigo.

A análise do campo se baseia na metodologia difundida por Marc Ferro (1924), onde se compreende uma análise qualitativa por meio dos filmes propostos. Ferro compreende, como menciona Navarrete (2008), “por trás da construção de um filme existe 'uma zona de realidade não-visível'; que por trás do conteúdo aparente existe um conteúdo latente, o qual pode revelar algo sobre uma dada realidade”. Explicita ainda que por meio das “interferências entre cinema e história, como, a confluência entre a história que se faz e a história compreendida como relação de nosso tempo, como explicação do devir das sociedades [...]” (FERRO, 1992). Atravessando a lógica de Ferro em explorar o cinema enquanto fonte de pesquisa, as obras aqui apresentadas garantem referência necessária à construção teórica do tema proposto.

Os filmes utilizados como campo atravessam um período de 33 anos e são permeados por uma intertextualidade, característica do gênero de ficção científica (SOUTO, 2014), que reaproveita conceitos e acabam se estabelecendo no imaginário cultural, permitindo reflexões quanto ao contexto atravessado em todas as obras, estas por sua vez: *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982), *Matrix* (1999) e *Ex Machina: Instinto Artificial* (2015).

<sup>6</sup> Agenciamento refere à “noção mais ampla do que as de estrutura, sistema, forma, processo, montagem etc. Um agenciamento comporta componentes heterogêneos, tanto da ordem biológica, quanto social, maquina, gnosiológica, imaginária.”. (GUATTARI, ROLNIK, 2005, p. 381)

<sup>7</sup> O critério de operatividade para Lyotard “é tecnológico, ele não é pertinente para se julgar o verdadeiro e o justo” (LYOTARD, 2000, p. xvii).

*Blade Runner*: O Caçador de Androides é uma obra fílmica de 1982, escrita pelo diretor Ridley Scott adaptado de um livro de Philip K. Dick, nomeado *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de 1968. A trama acompanha o policial Rick Deckard (Harrison Ford) em uma Los Angeles distópica, enquanto se depara numa perseguição a humanoides artificiais, que por sua vez estão em sua própria jornada reformulando o sentido de sua existência. A trama perpassa por temas como a influência das grandes corporações, impacto ambiental e utilização da tecnologia, mas principalmente no que cerne a definição de humanidade e sua função em existir, influenciando grande parte das obras de ficção científica que a sucederam.

A obra *Matrix* surge em 1999 com a aproximação da virada do milênio e a massificação da mídia da informática, sob direção das irmãs Lily e Lana Wachowski, abordando questões filosóficas e existenciais, vinculadas a um ambiente virtual. O enredo acompanha Neo (Keanu Reeves), programador/hacker em busca da realidade sob o ambiente vivenciado, revelando a existência de um plano de proporções globais para manter humanos inertes a uma simulação virtual, enquanto são utilizados como energia. A multiplicidade de filosofias e religiões abarcadas pela obra demonstra o caráter pós-moderno em sua própria concepção, sendo que até mesmo o filósofo Jean Baudrillard é referenciado com seu “Simulacro e Simulação” durante o filme, prenunciando o tema ligado ao questionamento da realidade, tema central da obra literária.

A produção fílmica mais recente é *Ex Machina*: Instinto Artificial de 2015, do diretor estreante Alex Garland, se aprofundando na força que a mídias sociais e os aparatos tecnológicos possuem no contexto atual. Na trama, Caleb (Domhall Gleeson), um jovem programador convidado para acompanhar uma tecnologia em fase de teste pelo fundador de sua empresa (Oscar Isaac). O teste acaba por se revelar uma validação quanto a um protótipo de androide possuir inteligência artificial ou não, porém, acaba ruminando em um jogo de influência psicológica entre todos os envolvidos. Reavivando o questionamento quanto à caracterização de humano, *Ex Machina* impõe a realidade de um mundo mediado por tecnologia, regulamentando atividades e o quanto se utiliza a mesma no papel de dominantes.

Tais obras visam elucidar a presença de discursos inerentes à pós-modernidade, mencionada por Bauman (2001) como “modernidade líquida”. Seu conceito de fluidez e desvinculo social enquanto advindos da queda das grandes narrativas de modernidade ao qual Lyotard (1989) se refere, atrela o surgimento desse movimento à transição da sociedade capitalista de produção para a sociedade capitalista de consumo. Neste contexto, onde as mídias, como o cinema, se tornam ferramentas agenciadoras de larga escala, aponta-se justamente pela presença de discursos nessas obras que vão de encontro à lógica homogeneizante do capital, porém, expandindo seu caráter de múltiplas intensidades e afetações, permitindo, então, espaço para novas formas de existir, menos sujeitadas e mais autônomas. A fim de destrincharmos este cenário, propomos a concepção de uma tríplice maquínica e suas possibilidades de engendrar este conjunto de forças de resistência.

## **A PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADE NO CONTEXTO DA PÓS-MODERNIDADE**

Dissertar sobre subjetividade entrava um desafio, implica sobretudo em deparar-se com um conceito sem forma específica, sem contornos, por tratar de uma matéria-prima tão impalpável quanto incontornável. Derivado da noção de sujeito, o termo subjetividade inclui pluralidade

dado seu caráter constitutivo, estando aberto às forças que lhe forem dando sentido, capazes inclusive de subverter sua definição de origem. Tais forças são produtoras do que atravessa e institui o sujeito: desejos, vontades e emoções, exprimindo a forma de ser e de sentir o mundo através das percepções e pensamentos. Trata-se da relação do homem com o mundo e consigo mesmo (PELBART, 2000).

Essa relação do homem consigo e com o mundo coloca-se permeada por sua interação com o mesmo, e o ambiente o qual está inserido. A partir dos estudos de Félix Guattari (1930-1992), é possível dizer que “os aspectos etológicos da subjetividade humana referem-se à acomodação desta ao meio ambiente” (SOUZA, 2008). Tal “acomodação diz respeito às múltiplas e heterogenéticas influências da produção de subjetividade”, como as mídias, as máquinas tecnológicas, o meio ambiente natural, a economia e a política capitalísticas<sup>8</sup>, a relação com o outro, o meio social, os Universos incorporais – que são da ordem estética e das artes, dentre outros (SOUZA, 2008).

Sobre a teoria de Guattari e as nuances que contribuem para o conceito de subjetividade, há dois aspectos especialmente enriquecedores,

1) um mais geral, que seria a ênfase da participação ambiental e social mesmo nos primeiros meses de vida, que vem a reforçar a ideia de que a subjetividade é sempre produzida a partir do contato com o ambiente, ou seja, não há uma noção de interioridade psíquica, ou estruturas psíquicas interiores; 2) um mais específico, que se refere a substituição da ideia de fases hierárquicas do processo de subjetivação, por níveis que se manterão ativos por toda a vida, fato este que reforça o caráter de constante produção polifônica da subjetividade (SOUZA, 2008).

Guattari amplia essa noção em acordo com uma postura aberta às modificações da sociedade no capitalismo pós-industrial e baseado numa fundamentação não idealista ou essencialista da subjetividade, ou seja, não reduzindo a subjetividade ao âmbito psíquico subjetivo (SOUZA, 2008),

Ao que concerne as condições de produção evocadas nesse esboço de redefinição [do conceito de subjetividade] implicam, então conjuntamente, instâncias humanas intersubjetivas manifestadas pela linguagem e instâncias sugestivas ou identificatórias concernentes à etologia, interações institucionais de diferentes naturezas, dispositivos maquínicos, tais como aqueles que recorrem ao trabalho do computador, Universos de referenciais incorporais, tais como aqueles relativos à música e às artes plásticas... Essa parte não humana pré-pessoal da subjetividade é essencial, já que é a partir dela que pode se desenvolver sua heterogênesse. Deleuze e Foucault foram condenados pelo fato de enfatizarem uma parte não-humana da subjetividade, como se assumissem posições anti-humanistas! A questão não é essa, mas a da apreensão da existência de máquinas de subjetivação que não trabalhem apenas no seio de 'faculdades da alma', de relações interpessoais ou nos complexos intrafamiliares. A subjetividade não é fabricada apenas através das fases psicogenéticas da psicanálise ou dos 'matemas do inconsciente', mas também nas grandes máquinas sociais, mass-mediáticas, linguísticas, que não podem ser qualificadas de humanas (GUATTARI, 1992b, p.20).

<sup>8</sup> “Guattari acrescenta o sufixo ‘ístico’ e ‘capitalista’ por lhe parecer necessário criar um termo que possa designar não apenas as sociedades qualificadas como capitalistas, mas também setores do assim chamado ‘Terceiro Mundo’ ou do capitalismo ‘periférico’, assim como as economias ditas socialistas dos países do leste, que vivem numa espécie de dependência e contradependência do capitalismo. Tais sociedades, segundo Guattari, funcionariam com uma mesma política do desejo no campo social, em outras palavras, com um mesmo modo de produção da subjetividade e da relação com o outro...” (GUATTARI E ROLNIK, 2005, p.413).

É possível compreender, portanto, que as subjetividades emergem fora do indivíduo, mas são revestidas pelo mesmo, constituindo modos de vida, e então reproduzidas em instâncias individualizadas. Seriam as “Dobras do Fora”, termo cunhado por Gilles Deleuze (1925-1995), que vê “a subjetividade como uma ondulação do campo, como um encurvamento desacelerado, como uma dobra de forças do “Fora”, invaginação através da qual se cria um interior” (PELBART, 2000, p.16).

O “Fora” se constituiria por um campo onde brotam as forças na sua velocidade infinita, marcando nele movimentos incessantes e constituindo-se em forças de instrumentos, de expressão diversas, de forma a criar e recriar modos de existir. O “Fora” produz sentido para o que se chama de desejo, ele tece o “dentro”, tece contornos variados, constituindo uma multiplicidade de formas de existir e relacionar-se com o mundo. Tal lógica é marcada por cada época histórica a que está inserida. São expressões desses momentos históricos em que se vive do sistema capitalista, por exemplo, pela cultura, pela economia, que produzem e sustentam essa lógica (PELBART, 2000).

De acordo com Guattari e Rolnik (2005), o ininterrupto processo social que veicula componentes de subjetivação são apropriados de modo individual, compreendendo-se, portanto, que as subjetividades nascem fora do indivíduo, mas por serem incorporadas e constituírem modos de vida, continuam sendo reproduzidas em instâncias individualizadas, garantindo um caráter transversal ao qual emerge a subjetividade (CARVALHO, 2014).

Mesmo existindo a pretensão de afirmar uma individualidade, as produções do humano são possíveis dentro de uma multiplicidade que o habita (CARVALHO, 2014). A partir dessa ideia, Guattari e Rolnik expõem esse modo de produção do indivíduo em que há sempre a pretensão do ego se afirmar numa continuidade e num poder. Por outro lado, a produção da fala, das imagens, da sensibilidade, a produção do desejo não se cola absolutamente a essa representação do indivíduo. Essa produção é adjacente a uma multiplicidade de agenciamentos sociais, a uma multiplicidade de processos de produção maquínica, a mutações de universos de valor e de universos de história (GUATTARI; ROLNIK, 2005, p. 40).

A própria necessidade de acreditarmos que temos coisas que nos são particulares e que nos diferenciam do resto do mundo é uma produção própria do momento em que vivemos hoje. Nós somos atravessados por toda uma complexa teia de aspectos desejanter, políticos, econômicos, científicos, tecnológicos, familiares, culturais, afetivos, televisivos... (MACHADO, 1999).

Essa teia de aspectos desejanter, como coloca Machado (1999), emerge do mundo ocidental, capitalístico em que vivemos, tecida por mecanismos agenciadores de poder, por essa multiplicidade de produções maquínicas. Por produções maquínicas, Guattari (2005) explicita, “[...] toda essa revolução informática, telemática, dos robôs, etc.”, ou seja, tanto as máquinas tecnológicas, mas como máquinas invisíveis que são as relações sociais, os sistemas de modelização da subjetividade, produções estéticas, políticas, psicológicas, etc. (CARVALHO, 2014).

Nesse meio “o indivíduo, [...], está na encruzilhada de múltiplos componentes de subjetividade” (GUATTARI; ROLNIK, 2005, p.43). A multiplicidade de formas e entrelaçamentos que constituem a subjetividade contemporânea e que são chaves para a crítica a ser produzida neste trabalho, englobam conceitos da queda dos grandes relatos da

modernidade, os chamados metarrelatos ou metanarrativas. Para elucidar o que tem se falado dessa sociedade contemporânea,

Na sociedade e na cultura contemporânea, sociedade pós-industrial, cultura pós-moderna, a questão da legitimação do saber coloca-se em outros termos. O grande relato perdeu sua credibilidade, seja qual for o modo de unificação que lhe é conferido: relato especulativo, relato da emancipação, pois eles sofrem um processo de deslegitimação (LYOTARD, 1993, p. 69).

Esse processo de deslegitimação, como citado por Jean-François Lyotard (1924-1998), trata-se dos resultantes desencantos do progresso da era moderna. Conforme afirmado pelo autor, a pós-modernidade é caracterizada pela perda de legitimidade nos metarrelatos, que podem ser definidos enquanto narrativas utilizadas para modular o mundo em verdades absolutas. Se, na modernidade, a ciência bastava para definir os ideais da verdade, na pós-modernidade, a linguagem é o saber, legitimando-se na tentativa de lidar com as novas exigências e variáveis sociais, o jogo de linguagens é alterado a fim de tentar comensurar o todo. A luz dos critérios científicos que possam validar a lógica do melhor desempenho emerge o critério da operatividade, ocorrendo por meio do desenvolvimento de mercadorias e tecnologias de informação (LYOTARD, 1993).

Ao ressaltar o saber da pós-modernidade, como atravessado por tecnologias de informação, que por meio de forças massivas produzem no homem um modo de ser, os dispositivos de poder penetram todas as esferas da existência e as detém inteiramente, pondo-as para trabalhar, o poder “tomou de assalto a vida”. Tudo que perpassa a existência humana, desde aspectos biológicos, sociais e psíquicos, como coloca Pelbart (2008) os genes, o corpo, a afetividade, o psiquismo, até a inteligência, a imaginação, a criatividade, foi violado, invadido, colonizado, quando não diretamente expropriado pelos poderes, quer se evoque as ciências, o capital, o Estado, a mídia. Estamos falando de perspectivas dominantes, de cultura de massa, de comunicação de massa (PELBART, 2008).

A cultura de massa, como aborda Guattari (2013), é uma cultura mercadoria; são todos os bens: todos os equipamentos e os produtores. Produz então uma subjetividade de natureza industrial, maquinica, ou seja, essencialmente fabricada, modelada, recebida, consumida. A máquina de produção de subjetividade no sistema capitalístico é industrial, massiva, e se dá em escala internacional. Por meio dessa perspectiva dominante, injetam-se representações como parte do processo de produção subjetiva. Nesse contexto, onde as multiplicidades de mecanismos passam a constituir a sociedade contemporânea, questionam-se os processos instituidores que tomam de assalto este cenário.

Guattari (2005) compreende esses processos de produção de subjetividade como uma linha de montagem intencional da lógica do próprio sistema. Ou seja, o capitalismo pós-industrial caracteriza-se por uma atenção especial dada ao domínio do campo do desejo, e não mais apenas uma preocupação com a produção de mercadorias e o domínio macro político-econômica.

O capitalismo pós-industrial que de minha parte, prefiro qualificar como *Capitalismo Mundial Integrado* (CMI) tende, cada vez mais, a descentrar seus focos de poder das estruturas de produção de bens e de serviços para as estruturas produtoras de signos, de sintaxe e de subjetividade, por intermédio especialmente, do controle que exerce sobre a mídia, a publicidade e as sondagens etc. (GUATTARI, 2006, p 30-31).

Isso implica dizer que a produção de subjetividade se apresenta “como uma linha de montagem”. Há uma atitude inerente a esse novo modelo de capitalismo, a tentativa de controle e participação ativa na produção de subjetividades, para que estas respondam aos seus interesses. O capitalismo pós-industrial se caracteriza por uma intensa fragmentação no campo político, social, econômico, identitário, psíquico, dentre outros. É uma fase “esquizo” do capitalismo, onde tudo está fendido, espalhado, descentralizado. Até a mercadoria, que nos é lançada ferozmente por meio da mercadologia, está longe de sua materialidade concreta, já que “a mercadoria se transformou em marca, grife, em desejo ou sonho, se sutilizou... e não é mais a demanda pelo corpo, pela necessidade pragmática, mas por uma economia estético-volitiva” (CARVALHO, 2014).

Nesse contexto, compreende-se o cinema enquanto máquina, produtora de múltiplos significados e intensidade como nos diz Carvalho através de Guattari:

Ainda na década de 1970, porém saindo do viés psicanalítico, Félix Guattari nos fala sobre um cinema que pretende e produz um imaginário social, como um meio de subjetivação, onde uma multiplicidade de intensidades, movimentações se apresentam na tela, mas que tendem a escapar de um esquadramento de significantes para se conectarem só em um segundo momento, cristalizando um enredo, personagens e estereótipos comportamentais. Nessa lógica, onde inúmeras imagens, mas não só imagens são captadas pelos espectadores, não se poderia dizer que o entretenimento se finda por si só, mas que no cinema as intensidades são produzidas e incorporadas na subjetividade por aqueles que assistem ao filme (CARVALHO, 2014).

Atualmente, o cinema é umas das grandes máquinas produtoras capaz de contribuir para os modos de percepção sobre o mundo. Ele produz um imaginário social como um meio de subjetivação, onde uma multiplicidade de intensidades e movimentações se apresentam em seu ambiente. O cinema não se trata somente da imagem automática, é um correlato da imagem automática e da imagem do pensamento, ou seja, é a correlação da imagem automática e do autômato espiritual que lhe corresponde, sendo facilitador do processo de singularização tanto da arte cinematográfica como dos indivíduos (CARVALHO, 2014).

## **BREVE HISTÓRICO SOBRE O CINEMA HOLLYWOODIANO**

Como já mencionado, Felix Guattari aponta o cinema como uma máquina capaz de proporcionar a seu espectador uma multiplicidade de intensidades e significados, promovendo assim uma heterogeneidade de ideias, pensamentos, percepções de variadas questões acerca do mundo em que se vive mais afundo, da forma como se vive e se percebe o mundo e produzindo, portanto, subjetividades.

Desde o seu surgimento ao final do século XIX, o conteúdo cinematográfico tem sido debatido em meios aos historiadores quanto a validade do conteúdo como material de pesquisa histórico. Talvez o nome mais proeminente no seio dessa discussão seja o do francês Marc Ferro, indicado como um dos responsáveis pela elevação do material cinematográfico a um “objeto de pesquisa”. Para Ferro, os documentos provindos do cinema são únicos para a compreensão de um contexto histórico ao qual ele está inserido. Isso se torna possível, justamente, pois o filme escapa de qualquer forma de controle imposta sobre ele.

[o cinema] destrói a imagem do duplo que cada instituição, cada indivíduo se tinha

constituído diante da sociedade. A câmara revela o funcionamento real daquela, diz mais sobre cada um do que queria mostrar. Ela descobre o segredo, ela ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus “lapsus”. É mais do que preciso para que, após a hora do desprezo venha a da desconfiança, a do temor [...]. A ideia de que um gesto poderia ser uma frase, esse olhar, um longo discurso é totalmente insuportável: significaria que a imagem, as imagens [...] constituem a matéria de uma outra história que não a História, uma contra-análise da sociedade (Ferro, 1992, p.202-203).

Compreender a autonomia presente nas obras cinematográficas em relação aos poderes imprimidos na sociedade o caracterizaria, segundo o autor, como um “contrapoder”, sendo seu maior trunfo a possibilidade de exprimir novas ideologias, mesmo em regimes considerados autoritários. Seguindo o raciocínio de Nildo Viana (2013), não há instituição que permita total controle de cada nuance presente numa produção cinematográfica. O escopo abre espaço para leituras distintas de um mesmo objeto, não de forma danosa para a pesquisa, mas como um conflito complementar, que expõe uma nova lente resultada de tais comparações.

Dentro do campo cinematográfico, Hollywood desponta como maior produtor do mundo, reunindo um vasto arquivo documental desde seu surgimento no início do século XX. Esse material, em larga escala, pode ser de grande valor para os historiadores interessados em compreender o contexto atravessado pela sociedade ocidental e as estruturas das relações presentes nela. Além do valor documental, Hollywood também agrega valor à sua posição de maior produtor mundial de cinema. Esse valor, compreendido também como capital, o torna uma das produções de mídia de massa mais lucrativas, por meio da produção de subjetividade capitalística.

Para compreender o espaço angariado por Hollywood como égide do cinema global, é necessário observar mais de um século de reformulações ocorridas dentro desse polo industrial, afim de manter sua hegemonia. Após a primeira década de sua lendária aparição sob o nome dos irmãos Lumière na França, em 1895, o cinema expandia suas fronteiras iniciais. Se a princípio era encarado de forma rígida como um registro, a partir do momento que a narrativa ficcional é atrelada a ele, inicia-se um mercado para ser explorado (COSTA, 2006).

Na costa leste dos Estados Unidos, Thomas Edinson, notório empresário, financiador e dono das patentes de diversos equipamentos utilizados pela indústria cinematográfica da época, gerenciava de forma restrita a utilização dos recursos de filmagem. Portanto, qualquer um que ousasse se aventurar no mundo cinematográfico deveria se associar “Motion Picture Patent Company” (COSTA, 2006).

As demandas exigidas para inserção no mercado se provaram muito rígidas, e como última instância os concorrentes da “MPPC” resolveram se deslocar para Califórnia, onde a distância das leis de Edinson, a climatologia local que favorecia a filmagem aberta durante todo o ano (há de se lembrar que as câmeras iniciais não possuíam lentes de qualidade para ambientes fechados) e uma enorme porção de terras vendidas a valores irrisórios demonstrou-se uma mistura eficaz para vigorar o início de Hollywood.

A Primeira Grande Guerra trouxe consigo um forte brinde ao polo recém-iniciado na Califórnia. O principal rival no âmbito das produções, o polo cinematográfico europeu, sofreu um atraso

devido ao déficit com recursos estruturais advindos do pós-guerra, liberando um amplo espaço para Hollywood se erguer e ganhar distância como central do fluxo de produções.

Nas décadas subsequentes, o público se expandiu de forma assombrosa, tornando necessária a reformulação das salas de exibição. Nas cidades de maior destaque, eram encontrados até mesmo construções de luxo com o fim de abrigar milhares de pessoas durante a sessão, muito por conta da evolução na narrativa das histórias. Chaplin advém dessa era, levando milhares de americanos ao cinema, muitas vezes para observar uma paródia firmada nos alicerces da sociedade capitalista. O cinema passa adquirir então um caráter de catarse nos espectadores, chegando a anestesiá-la a sociedade mesmo enquanto momentos históricos complicados eram atravessados e reformulando-se frente a essas adversidades, como o caráter populista adotado nas produções que sucederam a “A Grande Depressão de 1929” (BOLLER; DAVIS, 1987). A indústria cinematográfica passa entender a força existente nesse ato. Ainda nesse período a cerimônia do Oscar é criada, a fim de premiar os destaques do próprio cinema americano.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, o cinema americano se tornou oficialmente o produtor cinematográfico do ocidente. Os filmes visavam atingir não só o público americano, mas o globo por inteiro. Narrativas cada vez mais complexas expandiram o “American Way of Life” no mundo inteiro (GONÇALVES, 2008).

O surgimento da televisão trouxe um empecilho para Hollywood. Competir com esse novo mercado estava se mostrando difícil frente a oferta do acesso a imagens no conforto da própria casa e com um custo razoável. Foram necessárias reformulações nas estratégias de venda e alianças entre grandes meios de comunicação (incluindo canais de TV Aberta), essas últimas, possibilitadas pela expansão da globalização no pós-guerra, além de reestruturar a experiência de “ir ao cinema”, tornando o ato impossível de ser replicado, seja pela tecnologia que seria encontrada nas salas de cinema ou pela grande cartela de filmes disponibilizados simultaneamente dentro do mesmo estabelecimento (CÁDIMA, 1999).

As fusões e associações ocorridas em macroescala se tornaram fundamental para o trunfo final de Hollywood. O foco principal agora era a lotação da maior quantidade de salas no final de semana do lançamento do filme, portanto, as estratégias de marketing foram de base para a implementação desse sistema. Com grandes grupos corporativos que gerenciavam diversos setores da indústria midiática, se tornou fácil popularizar os novos lançamentos (MASCARELLO, 2006).

Fica clara a potência representada pelo cinema norte-americano, equivalente a própria influência política do país no mundo (porque não dizer também responsável pela divulgação e ampliação deste papel). A escolha desse mercado para utilização de amostras tem como motivo sua popularidade global, e em como as informações adquiridas desses documentos podem nos ajudar a compreender um conjunto de relações vivenciadas na contemporaneidade (FERRO, 1992).

A escolha de abordar o cinema por meio da ficção científica é pautada nas possibilidades que o tema pode evidenciar quanto a definição de ser humano, estando atreladas ao contexto histórico. De acordo com Souto (2014), tais significantes são mutáveis e tendem a apontar questões importantes a serem debatidas no nosso contemporâneo: “somos mesmo

humanos?"; "o que é ser humano?"; e "qual o limite do homem?". Essas inquietações elucidam os modos de produção de subjetividade que nos atravessam, trazendo um homem cada vez mais dependente de uma relação com a máquina e quais as implicações desse novo modo de ser.

Por fim, aponta-se a possibilidade de dissertar sobre o cenário da máquina compreendida no contexto guattariano e as construções que a ficção científica permite, explorando a relação homem-máquina para além do termo *sui generis* e levando a aplicação de um conceito que ultrapasse níveis distintos de conceituação, porém, interpelados em sua ação.

## ÍCONES DA RELAÇÃO HOMEM-MÁQUINA NA FICÇÃO CIENTÍFICA NO CINEMA CONTEMPORÂNEO

O alicerce da força produtora de subjetividade ao qual se encontra o cinema, o gênero de ficção científica contribui à concepção da relação homem-máquina, nuance importante a este estudo, uma vez que o gênero proposto traz de forma evidente e exuberante tal relação e suas implicações e relevâncias ao modo de se ver e de se viver na contemporaneidade, que se dá por essa relação tão tênue entre homem e máquina.

Considerando o ramo da ficção científica como campo de pesquisa, foram escolhidas três importantes obras filmicas Hollywoodianas. A diferença cronológica entre as obras propicia um maior escopo de observação das representações que a sociedade e suas problemáticas contextuais perpassam ao longo de 33 anos. De acordo com Souto (2014), as influências da intertextualidade nas obras do gênero permitem fazer uso de conceitos específicos, que perpetuam no imaginário cultural, fornecendo subsídios para que reflexões intrínsecas ao contexto sejam realizadas. Portanto, seguem as obras selecionadas em questão: *Blade Runner: O Caçador de Androides* (1982), *Matrix* (1999) e *Ex Machina: Instinto Artificial* (2015).

O clássico da ficção científica *Blade Runner - O Caçador de Androides* é um filme norte-americano, dirigido por Ridley Scott, em 1982. O roteiro da produção é uma adaptação do romance de ficção científica *Do Androides Dream of Electric Sheep?* (Sonham os Androides com carneiros elétricos?), de autoria do escritor estadunidense Philip K. Dick, em 1962. Vale ressaltar que o autor é um dos mais importantes escritores de ficção científica pelo caráter filosófico e questionador de seus contos e romances (DINUCCI, 2013). Em ambas as adaptações, o eixo chave trata-se do androide que ganha destaque por questionar a fronteira "homem-máquina", reconhecida principalmente pela adaptação filmica quando a criatura se mostra "mais humano que o humano", lema da *Tyrell Corporation* (SOUTO, 2014).

Retratando os temores do período atravessado, a produção apresenta fenômenos que se encontravam em plena expansão nas décadas de 1960 a 1980, após duas guerras mundiais, em especial a esfera de terror que a Guerra Fria propiciava, campo fértil para questionamentos acerca do caráter destrutivo que a tecnologia poderia oferecer, concomitantemente, as grandes corporações ampliavam o alcance de seus mercados para o mundo. A globalização alcançava novos patamares, difundindo a padronização de costumes e valores a reflexo da

lógica de consumo presente no chamado Capitalismo Tardio<sup>9</sup>. A subjugação da natureza pelo homem, a fim de dar conta dessa nova escala de demandas, começa a apresentar sinais nítidos de impacto, enunciando um perigoso caminho bem marcado pela cenografia do filme.

O resultado surge por meio de uma Los Angeles futurística, extremamente desenvolvida, porém, imbuída de problemas urbanísticos e sociais. A atmosfera sombria e esfumaçada prenunciava os estragos amplificados da poluição, recortada por habitações verticais e uma sociedade permeada por culturas distintas, que habitam a sombra de grandes corporações, controladoras dos rumos tomados nesse cenário por meio do domínio capital injetado nas tecnologias que se apresentam em todas as instâncias sociais.

De acordo com a narrativa do próprio filme.

No início do século XXI a Tyrell Corporation criou os robôs da série Nexus virtualmente idênticos aos seres humanos. Eram chamados de replicantes. Os replicantes Nexus 6 eram mais ágeis e fortes e no mínimo tão inteligentes quanto os Engenheiros genéticos que os criaram. Eles eram usados fora da Terra como escravos em tarefas perigosas da colonização planetária. Após motim sangrento de um grupo de Nexus 6, os replicantes foram declarados ilegais sob pena de morte. Policiais especiais, os blade runners, tinham ordens de atirar para matar qualquer replicante. Isto não era chamado execução, mas sim 'aposentadoria'.

Introdução de **Blade Runner** (1982)

Na trama, o agente Rick Deckard (Harrison Ford) é incumbido, contra sua vontade, da responsabilidade de “aposentar” replicantes que se encontram na Terra. Sua investigação o leva para a *Tyrell Corporation*, a corporação responsável pela criação dos últimos, onde encontra Rachael (Sean Young), um modelo de replicante que possui memórias implantadas e acredita ser humana. Ao passo que Deckard segue os passos dos replicantes liderados por Roy Batty (Rutger Hauer), ele passa a se aproximar da perspectiva dos fugitivos, e, aliado ao relacionamento afetivo que passa existir com Rachael, acabam o levando ao questionamento sobre a definição de humanidade e a constituição de um indivíduo.

A relação homem-máquina possui um caráter de exclusão do criador para com a criatura: os humanos enxergam os replicantes como um perigo eminente, dado a superioridade que eles possuem em quesitos físicos e mentais; já os replicantes apresentados recorrem aos humanos justamente por se sentirem inferior a eles, temendo a aproximação de sua morte - pois os replicantes possuem um prazo de expiração de quatro anos (forma utilizada para controlá-los) e buscam alguma forma de seus criadores reverterem o processo.

Fica nítido o quanto a apropriação de papéis normalmente exercidos pelos humanos acabam passando para a esfera das máquinas, seja na sensibilidade nos discursos apresentados como no monólogo de Roy sobre as experiências no espaço, seja pelo romance vivenciado

<sup>9</sup> Termo usado pela primeira vez por Werner Sombart na sua obra de 1902 (*Der Moderne Kapitalismus*), na qual distinguia três fases do capitalismo: o capitalismo primitivo, o auge do capitalismo e o capitalismo tardio. O conceito se consolidou, após os desenvolvimentos feitos por Ernest Mandel, em sua tese de PhD, na Universidade de Berlim, em 1972, depois traduzida como *O Capitalismo Tardio*. Representaria a terceira fase do Capitalismo e teria como elementos distintivos a expansão das grandes corporações multinacionais, a globalização dos mercados e do trabalho, o consumo de massa e a intensificação dos fluxos internacionais do capital. Seria mais propriamente uma crise de reprodução do capital do que um estágio de desenvolvimento, uma vez que o crescimento do consumo e da produção tornar-se-ia insustentável pela exaustão dos recursos naturais. Contudo, o termo recebe críticas principalmente de autores pós-modernos como Jameson e Derrida. (Nota dos autores).

entre eles ou no medo da morte, e, ainda, na raiva frente ao criador que injustamente lhes deu tanto numa vida tão curta. Do outro lado, os seres humanos são mais ponderados quanto as suas emoções, não expressando em intensidade e com uma aparente distância e frieza no contato com outros.

Durante o filme é utilizado um teste denominado *Voight-Kampff* – ao qual se fará referência mais à frente - que consiste em uma série de perguntas realizada por um investigador a um examinando. Para averiguar se o último é um replicante ou não, o examinador utiliza um o aparelho para mensurar as reações oculares dos examinandos durante as respostas, servindo de questionamento quanto a validade de um sistema de avaliação pautado em reações quantificadas para avaliar a humanidade.

A abordagem da criatura artificial apresentada em *Blade Runner* definiu um marco na ficção científica. O paralelo com os humanos, por meio da questão finita que os replicantes buscam lidar durante todo o longa, nos aproxima com a condição humana e viabilizam novos afetações e questionamentos quanto a nossa própria existência.

A aproximação com a virada do milênio expandiu a relação do homem com um novo espaço, o cibernético. O acesso à tecnologia computacional e a rede mundial de computadores se expandiu progressivamente. Em múltiplos aspectos sociais, a integração da informática se faz presente, e, por meio desta, a linguagem programacional ganha espaço nas relações existentes dentro da sociedade. A rede mundial de computadores dá ao ser humano a possibilidade de transitar entre o ambiente que o cerca e o ambiente virtual, integrando-se com um universo de informações digitais compartilhadas e fornecendo uma extensão do indivíduo.

A rápida escala em que a relação do homem com a tecnologia se estreita, aliada a própria evolução dos efeitos especiais, fruto dos avanços da relação anterior, fornecem para a ficção científica o terreno correto para o surgimento de novas obras. Em 1999 é estreado *Matrix*, dirigido pelas irmãs Lilly e Lana Wachowski. O longa é a síntese de símbolos religiosos e da filosofia clássica e moderna, vinculados ao contexto cyberpunk (subgênero da ficção científica, muito difundido por meio de *Blade Runner*, para referenciar uma realidade onde o alto nível de tecnologia desconstrói radicalmente a estrutura social). Há de se incluir a influência marcante da obra “Simulacro e Simulação” (1981), de Jean Baudrillard (1929-2007), livro que chega a aparecer no filme. A união de variados temas desponta na característica pós-moderna de descentralização dos relatos e a apropriação de símbolos e signos de outras culturas, indo de acordo com a definição de Lyotard (1989) sobre a mesma.

O protagonista, Thomas Anderson (Keanu Reeves), é perseguido por um constante incômodo sobre o mundo que o cerca. Ao dia ele é programador de software em uma renomada empresa, mas compensa seu incômodo à noite, surfando na internet com o pseudônimo “Neo”. Durante seus longos acessos, ele acaba entrando em contato com um grupo de “hackers”, liderados por um terrorista procurado, conhecido como “Morpheus” (Lawrence Fishburne).

Após um breve encontro com “Trinity” (Carrie Ann-Moss), uma enviada de Morpheus, Neo é investigado pelas autoridades acerca do contato com o criminoso. Apesar disso, sua curiosidade acaba o levando frente a frente com Morpheus, e, por conseguinte, a verdadeira

causa de seu incômodo com a realidade. O protagonista é colocado frente a uma terrível verdade. A existência como ele conhece é uma ilusão, precisamente calculada e programada para manter a humanidade inerte enquanto é utilizada como fonte de energia por uma raça de máquinas portadoras de Inteligência Artificial, fruto do próprio homem e vitoriosa em uma guerra de proporções apocalípticas.

No decorrer do filme, Neo terá que aprender a lidar com a nova realidade, em conjunto com a possibilidade de acessar a Matrix, agora, compreendendo os mecanismos que a regem para possibilitar a libertação de outros humanos do sistema computacional, além de embarcar no caminho de uma profecia centenária que norteia os humanos livres.

Temos presente novamente uma relação de conflito entre homem e tecnologia, dessa vez invertendo a posição de dominador. O homem mantém-se sob o julgo da máquina, seu corpo é deturpado e sua funcionalidade resumida a um caráter maquínico; fornecimento de bioeletricidade para a raça de máquinas, em paralelo, sua mente habita em outro plano, um ambiente cuidadosamente simulado, moldado com a finalidade de ocultar a condição real que se vivencia. A apresentação do corpo humano em Matrix se aproxima da concepção de ciborgue, dada à mescla de elementos artificiais que passam a pertencê-lo. Essas modificações, por sua vez, permitem a conexão com ambientes virtuais.

A *Matrix*, então, uma realidade simulada, possui a mente da humanidade conectada, funcionando como programas computacionais e dialogando mais uma vez com a condição pós-moderna de Lyotard (1988), onde o conhecimento necessita ser traduzido para uma linguagem que a máquina compreenda, portanto, passível de ser quantificada. Dentro da simulação, as máquinas controlam estritamente o fluxo de informações, possuindo maneiras de ajustar a realidade de acordo com sua necessidade, além de buscar qualquer indício de resistência, onde a intervenção é imediata.

O comportamento das máquinas é extremamente cooperativo e setorial, visto que cada uma parece responsável por uma tarefa, mas com o objetivo final voltado para sobrevivência da espécie. O foco estrito na eficiência dos atos por parte da máquina pode ser observado até na composição corporal dela. Fora da simulação, elas possuem características animais que refletem a função exercida. Curiosamente, dentro da *Matrix*, as máquinas responsáveis pela intervenção possuem aparência humana, refletindo as representações do conceito de autoridade para a sociedade em questão. A finalidade disso seria a necessidade de estar em contato com os humanos e a facilidade de operar dentro dos mecanismos de controle que os próprios homens estabelecem na simulação.

A relação homem-máquina permeia no campo da dependência, a ironia é a inversão quanto ao papel dos integrantes. Os protagonistas “verdadeiramente humanos” são capazes de se portar como sistemas computacionais, passíveis de se atualizarem, culminando na menção de que os humanos estão sendo cultivados em fazendas artificiais, portanto, sendo produzidos como vegetais ou até mesmo ferramentas/engrenagens - partes de uma máquina.

As máquinas, por sua vez, apesar de coesas, apresentam vontades particulares e até mesmo emoções, como demonstrado pelo personagem Agente Smith (Hugo Weaving), que diz sentir desprezo pela humanidade, menciona prazer na possibilidade de matar o protagonista e, por fim, é motivado a exercer sua função por um objetivo pessoal que vai além da sobrevivência.

Sua atitude, inclusive, é cautelosa ao demonstrar essas facetas, mostrando que pode estar indo em desacordo com consenso das outras máquinas.

Compilando uma gama de relatos, ideologias e símbolos populares da cultura, Matrix se estabelece como espelho da ilusão com o progresso modernista, trazendo a dificuldade de se situar no deserto do real (SPOHR, 2000). O filme reflete um esvaziamento comum à sociedade de sua época, uma nova forma de se relacionar a partir do ambiente virtual, e enfatiza o então advento da era da informação por meio da possibilidade de se quantificar a realidade e seus modos de existir.

Avançando mais de uma década de expansão do acesso à rede global de computadores, a informação se tornou acessível em larga escala, e as grandes instituições se veem obrigadas a atualizar seus processos gerenciadores (Guattari e Rolnik, 2005). Ferramentas de busca são difundidas e utilizadas massivamente, responsáveis pelo mapeamento dos indivíduos, as redes sociais e os aplicativos de mensagem instantânea incorporam o papel de mediadores dessas relações, passando a se comportar como portas de acesso ao ambiente virtual, fornecendo até mesmo uma identidade digital.

Por fim, em 2015, o roteirista e romancista Alex Garland se aventurou em sua primeira obra cinematográfica como diretor. Seu interesse com a ficção científica é apontado pelo seu histórico como escritor, onde ao menos duas obras, a refilmagem de “*Dredd*”, realizada em 2012, e “*Sunshine: Alerta Solar*”, de 2007, são assinadas por ele. A culminação desse envolvimento com a tecnologia desponta em “*Ex Machina: Instinto Artificial*”, sendo a peça central do enredo justamente a relação do homem com a tecnologia.

Na trama, acompanhamos Caleb (Domhall Gleeson), um jovem programador vinculado a uma empresa multinacional que fornece uma ferramenta de busca na internet aos moldes do Google. Ele é sorteado para desfrutar de uma semana com o criador da empresa e acompanhá-lo nos procedimentos referente a uma nova tecnologia ainda não disponibilizada no mercado. Sua estadia no inóspito local é intermediada pelo excêntrico anfitrião Nathan (Oscar Isaac), entendido como intelecto a frente do seu tempo, porém, que apresenta habilidades sociais extravagantes e pouco acolhedoras.

Após o contato inicial, Caleb passa a ter ciência que a tecnologia a ser avaliada em questão é um modelo de androide, onde a sua interação com um ser humano, além do criador, seria possível definir a existência de Inteligência Artificial. A androide é Ava (Alice Vikander), modelada na imagem e semelhança de uma jovem, porém, com o corpo apresentando componentes cibernéticos aparentes. A atração de ambos é imediata, e conforme a sequência se desenrola, essa aproximação leva Caleb ao questionamento quanto a validade de sua posição como examinador, e até mesmo de sua existência, conduzindo a relação entre homem, criatura e criador a rumos que não estavam programados.

Se nas outras obras observadas os papéis apresentados na relação homem-máquina foram invertidos, amplificados e mesclados, em “*Ex Machina: Instinto Artificial*” essa relação encara o questionamento da fronteira homem-máquina, deixando bem evidente a linha tênue entre ambos, culminando no questionamento sobre a existência dessa barreira divisória entre o ser humano e o artificial. O roteiro impulsiona tal dúvida ao delinear o teste de Turing como trama central do enredo.

O teste de Turing foi idealizado na década de 1950 pelo matemático e cientista da computação Alan Turing, com a finalidade de averiguar se a capacidade de uma máquina em demonstrar inteligência equivale a um ser humano. Sua verificação se dá, não por resposta correta às perguntas, mas por aproximação da resposta humana. Se não houver distinção nas respostas, conclui-se que o computador passou no teste (ZILIO, 2009).

No decorrer do longa-metragem, o papel de examinador e examinando se amalgamam conforme a máquina passa a fazer questionamentos ao narrador, demonstrando carregar um mundo pessoal além do observado pelo personagem. Ava sabe quais reações causar e como lidar com os sentimentos evocados, evidenciados, principalmente, na construção de uma personalidade feminina ideal para a interação com Caleb.

Seguindo o caminho inverso, a constante interação com máquinas que apresentam capacidades e propriedades que até então pertenciam ao espectro “humano”, leva Caleb a questionar a própria existência. Sua posição é desafiada pela perfeição com a qual a inteligência artificial se apropria da humanidade, sendo necessário um ato de automutilação para o personagem retomar o controle desta última.

Fica evidenciado que o ser humano encara uma problemática de sua própria fragilidade. No filme, os personagens humanos compreendem a potência superior da máquina em relação a eles mesmos. Cria-se um espelho de si, porém, mais eficaz e inteligente. A máquina possui características humanas mais exuberantes do que as reais. Distinguindo-se das primeiras produções discorridas, não se apresenta uma relação de superioridade de humanos para máquinas ou uma opressão da máquina para seres humanos. Nessa terceira produção, apresenta-se uma similaridade de características físicas e principalmente de características cognitivas e afetivas. Ava é uma simulação que compila uma habilidade marcante no que cerne as nuances relacionais humanas.

Apesar do domínio apresentado nas interações sociais, Ava é uma produção de um ambiente extremamente aversivo, e mesmo com todas as potencialidades cognitivas e intelectuais desde sua concepção, ela é tida como objeto por seu criador, este, seu único contato humano até a chegada de Caleb. Dada a forma como a sequência se desenrola, com a revelação de que o avaliando do teste não passava de avaliado, que o teste possuía outra função e o sucesso de Ava na manipulação dos sentimentos presentes, aliado a uma aparente falta de empatia da personagem com os humanos durante a resolução, abre-se a partir do enredo o questionamento se o ambiente haveria influenciado na proporção tomada pelas ações da personagem ou se realmente a empatia é um fator exclusivamente humano, não sendo possível ser replicado na máquina de forma verdadeira.

Em uma referência a *Blade Runner - O Caçador de Andróides*, o teste de Voight-Kampff, outrora mencionado, aparece na produção. Porém, aqui ele é utilizado de forma oposta ao seu contexto original, pois é Ava a máquina que aplica o teste para avaliar respostas verdadeiras ou falsas, por meio de micro expressões faciais de Caleb. A utilização também é ressignificada, pois não se trata de averiguar a humanidade de Caleb numa condição empírica ou natural, mas apropriação do que é de mais humano - emoções e desejo - em benefício próprio da Inteligência Artificial, talvez um reflexo das formas de manipulação que atravessam a sociedade capitalista.

Evidenciando características da pós-modernidade, a produção *Ex Machina*: Instinto Artificial, aponta importantes questionamentos acerca desse contexto, conforme apontado por Lyotard (1988) “o cenário pós-moderno como sua vocação informática, informacional, “investe” sobre esta concepção do saber científico”. O mundo contemporâneo pós-moderno diz muito da forma como o homem vive e existe, uma vez que, como já afirmado anteriormente, a subjetividade produzida é atrelada ao seu contexto histórico. Pode-se compreender, portanto, um homem que afunila cada vez mais sua relação com a máquina, consumindo e comprando modos de existir dependentes da mesma.

Ava, a Inteligência Artificial da produção em questão, trata-se de um avanço ímpar do mundo da tecnologia. Segundo Lyotard (1988), em meio a esses avanços “incrementam-se também os estudos sobre a ‘inteligência artificial’ e o esforço sistemático no sentido de conhecer a estrutura e o funcionamento do cérebro bem como o mecanismo da vida”. A inteligência artificial aqui tratada refere-se a uma máquina que pode “imitar aquilo que a mente pode fazer, deixando de lado os processos através dos quais tais tarefas são realizadas” (TEIXEIRA E GONZALES, 1983), ou seja, trata-se de uma máquina que simula processos mentais.

Em decorrência da forma desmedida ao qual produzimos e consumimos o poder por poder se insere no contexto pós-moderno. A exemplo de tal reflexão faz-se menção ao trecho da obra em que Nathan, criador de Ava, responde a Caleb o porquê de ele ter criado uma Inteligência Artificial: “criei porque posso”. Dissertar sobre a necessidade e o porquê de uma Inteligência Artificial trata-se de um desafio, visto que o próprio campo tecnológico ainda discute sobre tal questão. Aqui se limita apenas a analisar aonde os avanços tecnológicos que são produzidos para uma vida humana “menos trabalhosa” podem chegar.

### TRÍPLICE MAQUÍNICA E SINGULARIDADE

Até aqui foram compilados conceitos e amostras que ilustram o homem contemporâneo e as relações que o atravessam, tendo como campo três produções cinematográficas clássicas dentro da ficção científica, vez que o trabalho visa discutir a produção da subjetividade na sociedade contemporânea, entendida nesse contexto como pós-moderna a partir da relação homem-máquina, para se valer da perspectiva crítica de Felix Guattari, cuja perspectiva nos ajuda a compreender esse complexo fenômeno diante dos questionamentos e críticas que circundam a característica “camaleônica”<sup>10</sup> da era pós-moderna.

Considera-se esta contemporaneidade pós-moderna no sentido que Barbosa apresenta no prefácio de Tempos Modernos, da obra de Jean François Lyotard (1988):

Desde o momento em que se invalidou o enquadramento metafísico da ciência pós-modernas, vêm ocorrendo não apenas a crise de conceitos caros ao pensamento moderno, tais como “razão”, “sujeito”, “totalidade”, “verdade”, “progresso”. Constatamos que ao lado dessa crise opera-se, sobretudo a busca de novos enquadramentos teóricos (“aumento de potência, eficácia, otimização das performances do sistema”) legitimadores da produção científico-tecnológica, numa era que se quer pós-industrial. O pós-moderno enquanto condição da cultura nessa era caracteriza-se exatamente pela incredulidade perante o metadiscurso filosófico-

<sup>10</sup> O neologismo utilizado refere-se às habilidades que alguns membros pertencentes à família **Chamaeleonidae**, possuem de se camuflar no ambiente. A semelhança apresenta-se devido a variedade de significados empregados ao termo em questão, na bibliografia recente.

metafísico, com suas pretensões atemporais e universalizantes (BARBOSA, 1988, p, viii).

A pós-modernidade na concepção de Lyotard encara a problemática da legitimação, pois o critério operativo é tecnológico. Ele não pode julgar o verdadeiro e o justo, somente a eficiência, esta eficiência sob a ótica Guattariana, seria precisamente a capacidade agenciadora das grandes instituições, por meio da difusão das tecnologias de comunicação e informação. De acordo com Souza:

Guattari compreende esses processos de produção de subjetividade como uma linha de montagem intencional da lógica do próprio sistema. Ou seja, o capitalismo pós-industrial caracteriza-se por uma atenção especial dada ao domínio do campo do desejo, e não mais apenas uma preocupação com a produção de mercadorias e o domínio macro político-econômica (SOUZA, 2008).

Os autores convergem ao definir a importância que a heterogeneidade (no caso de Guattari quanto aos processos de subjetivação, já a Lyotard sobre o estatuto do saber) que relatos possuem nesta era, eludindo a característica pós-moderna que foge ao absoluto do metarrelato e sua visão homogeneizante, considerando esta última incapaz de lidar com as pluralidades presentes neste novo panorama.

Para Bauman (2001), as consequências da modernidade tardia caracterizam-se pela hibridez, a leveza e a ausência de vínculos estáveis resultantes do vazio, deixando pela destituição dos princípios “sólidos” que guiaram a sociedade moderna, perde-se a noção de coletividade em prol da individualidade, e aponta-se para o consumo como alternativa abraçada em um mundo onde se pode tudo e não se carrega certeza a não ser a da possibilidade em si.

Como consequentes obras atreladas deste contexto, os três filmes utilizados apresentam atributos que transitam os fundamentos apontados, a exemplo, é perceptível a decadência presente nas representações das sociedades futuristas, refletindo a frustração quanto ao “progresso” prometido pelo modernismo, enquanto se deparam com a presença obrigatória da tecnologia em amplos aspectos da vida. A própria presença da inteligência artificial surge como hipérbole do pensamento de exteriorização do saber de Lyotard, onde a possibilidade de saber se encontraria fora do homem, no caso na máquina, percorrendo todos esses cenários para a impossibilidade anteriormente citada de se retornar ao estado das grandes narrativas norteadoras.

Em cena são observadas realidades de tons neutros e escuros, sombras em demasia e a devastação ecológica a nível irremediável. Na Los Angeles, situada em 2019 de *Blade Runner: O Caçador de Androides*, a poluição é indicada em diversos aspectos, a infraestrutura precária, e ao mesmo tempo altamente tecnológica, dá indícios de uma sociedade onde as grandes corporações, detentoras do saber tecnológico, ditam os rumos da população frente a um Estado inativo. Os próprios habitantes parecem inertes a essa realidade, demonstrando conformismo, ao mesmo tempo em que há uma incessante busca em se diferenciar dos outros, visto a variedade de representações manifestadas no âmbito estético.

*Matrix*, por sua vez, apresenta uma dicotomia no que cerne aos aspectos ambientais. O filme abusaria de tonalidades verdes, usadas para referenciar os códigos de programação ilustrados. A finalidade das cenas em que surgem está na indicação de que elas ocorreriam na própria Matrix, portanto, na realidade simulada computacionalmente. Nela estaria inserido

todas as cenas da humanidade num panorama próximo ao nosso (final da década de 1990).

Entretanto, ao passarmos para a realidade, novamente observamos a preponderância de tons de cinzas e saturados. A devastação do ambiente, causada pelo próprio homem em guerra com sua criatura, retorna a desesperança de se alcançar a emancipação que possibilitaria a reformulação da realidade.

Em comparação com as outras obras, *Ex Machina*: Instinto Artificial é o que se aproxima com relativa precisão da nossa realidade temporal, com isso, as representações observadas são passíveis de serem localizadas em nosso contexto em maior semelhança de aplicação. Logo nas primeiras cenas do filme identificamos uma especificidade dos personagens comum em nossa contemporaneidade. A diminuição das habilidades sociais, que se fazem inúteis frente à perda de coletividade, quando Caleb recebe o aviso que foi sorteado, seus colegas o ovacionam, porém, isso não gera reação aparente no protagonista. Nathan também possui dificuldades de socialização, o isolamento ao qual se encontrava fornece tal perspectiva de suas maneiras. Ambos os personagens substituem o contato dos outros com a máquina, Caleb a princípio com aparelhos eletrônicos; Nathan com a inteligência artificial.

Novamente temos uma grande corporação vinculada à indústria da tecnologia com acesso ilimitado na esfera privada dos indivíduos. Ava é originada por meio disso, por exemplo, e Caleb supõe que ela foi formulada com base no seu acervo de busca em sites pornográficos, portanto, em última instância, um produto da compilação de agenciamentos e da predominância do saber operativo.

Na perspectiva de Lyotard (1988), sem a crença nas grandes narrativas, existe uma diversidade de enunciações linguísticas, onde os que têm poder de decisão determinam que a vida só tenha por objetivo o aumento da eficácia. Nessa ótica, o papel da justiça social e da verdade científica é o de aperfeiçoar as performances e a eficiência do sistema. O critério da eficiência generaliza-se por meio da necessidade de uma linguagem em que a potência operacional seja correspondida - daí a difusão cibernética-informática, e sua lógica quantificadora do saber (MARINHO, 2008).

Nesta “era da informação”, as mídias eletrônicas tornaram-se cada vez mais dominantes (ZERZAN, 2012). A tecnologia, enquanto um *mass media*, oferece um lugar de destaque à subjetividade, evidenciando sua importância enquanto difusora dos múltiplos relatos. Simultaneamente, o capital procura participar ativamente desse processo de produção, a fim de que ele responda a seus interesses. Portanto, Deleuze e Guattari enxergam no capital um processo generalizado, inédito em escala, intensidade e de abertura da história sobre a diferença, rechaçada previamente pelos ideais totalizantes (LAUREANO, 2011).

A partir da proposta de Guattari, de conceber maior autonomia para subjetividade e os processos de singularização, busca-se uma superação dos modelos de agenciamento utilizados pelo sistema capitalista pós-industrial. Apesar de seu caráter massivo enquanto produtor de subjetividade, o cinema é mencionado por CARVALHO, por meio de GUATTARI E ROLNIK:

E essa capacidade que o cinema possui em produzir subjetividades, com seu enredo e personagens, mas principalmente com suas intensidades [...] é o que viabiliza o processo de singularização tanto da arte cinematográfica como dos indivíduos.

Singularizar-se é abrir espaços para outras combinações do desejo, para outros modos de ser, outras sensibilidades, outras percepções, num movimento contra a subjetividade capitalística que conquista e controla quase que integralmente os modos de viver no mundo (GUATTARI; ROLNIK, 2005 *apud* CARVALHO 2014).

O cinema, nesta perspectiva, expande a possibilidade de resistência, mesmo quando essa abertura não se torna aparente em primeira instância, seja por configuração do enredo ou pela estética apresentada. Porém, conforme observado, a possibilidade de transcender a “pré-programação” a que estão sujeitos fornece subsídio para tratar em primeira instância das obras percorridas e em última da própria constituição do sujeito.

O enredo das três produções cinematográficas percorre o surgimento de uma inteligência artificial complexa, no entanto, em sua instância enquanto máquinas, são criadas com objetivos específicos de sujeição ao propósito de seus criadores. *Blade Runner*: O Caçador de Andróides traz os Replicantes, com funcionalidades atreladas à serventia sexuais e laborais, porém, eles passam a questionar suas características limitadoras. O mesmo é observado em *Matrix*, ao qual, apesar de não serem esclarecidas as funções originais, a raça de máquinas ultrapassa suas delimitações e passam a exercer domínio por excelência. Por fim, Ava, em *Ex Machina*: Instinto Artificial, supera as expectativas de seu criador, emergindo vitoriosa em um jogo de intriga e complexas relações de manipulação.

Torna-se cristalizado como a máquina, nessas produções fílmicas, é “pré-programada” a determinadas funções, porém, expandem-se para além do padrão esperado, equivalendo-se ao cinema dentro das possibilidades de singularização do sujeito e possibilidade de resistência. Por sua vez, ambos espelham de maneira similar a forma ao qual somos perpassados pela subjetividade capitalística, nossa possibilidade de resistência de produção autônoma.

Por fim, elucida-se a presença de uma polissemia quanto a palavra máquina, abrindo espaço para questionamentos. Compreende-se, portanto, máquina em seu “sentido lato (isto é, não só as máquinas técnicas, mas também as máquinas teóricas, sociais, estéticas etc.), nunca funcionam isoladamente, mas por agregação ou agenciamento” (GUATTARI; ROLNIK, 2005, p.385). Abre-se, desse modo, precedente para reflexão na possibilidade de se observar por meio dos filmes a relação homem-máquina (enquanto ferramenta tecnológica), a partir do cinema hollywoodiano (compreendido como produtor de subjetividade em escala massiva), e, com isso, possibilitar produção de subjetividade maquínica, portanto, um processo da singularização, rompendo com a lógica do capital. Carvalho (2014) nos orienta o conceito de maquínico em Guattari onde,

:

O conceito de maquínico nos abre possibilidade de centrar a análise, tanto da psique quanto do social, não mais em termos de uma interpretação, mas de funcionalismo direcionado para a práxis. A máquina tem propósitos práticos, é produtora de novas possibilidades concretas. É neste contexto que podemos falar em uma subjetividade maquínica, quando essa subjetividade está engajada no que há de autoprodução, de produção autônoma da subjetividade, de autopoiese. (CARVALHO 2014).

Para compreender este panorama, propõe-se aqui a concepção de uma “tríplice maquínica”. Essa elaboração constitui-se em três perspectivas. A primeira é composta pela perspectiva de *máquinas* enquanto forças processuais, que se forjam umas nas outras, selecionando,

eliminando e constituindo as forças em ação, corroborando a característica de produção. Como forma de sublinhar esse conceito-perspectiva, o cinema é constituído de uma multiplicidade de forças que está em interação com uma máquina social, de formação, comercial, dentre outras (GUATTARI E ROLNIK, 2005).

A segunda perspectiva é etológica, interacionista, referindo-se aos processos de acomodação da subjetividade humana ao ambiente em que está inserida. Para tanto, é evidenciada a pós-modernidade e a sociedade de consumo, enquanto o ambiente em questão, neste cenário, a produção de subjetividade estaria a serviço da lógica do capital por meio dos grandes agenciadores de poder a elucidar o cinema hollywoodiano enquanto *mass media*.

A terceira perspectiva visa superar a subjetividade capitalística, subvertendo a modelização de subjetividade e a redução da multiplicidade. O cinema disponibiliza essas forças por meio de suas múltiplas intensidades e interpretações, representando por meio dos personagens cibernéticos principais de cada obra estudada, por exemplo, a força criativa, de autoprodução. Tal potência, então, é compreendida enquanto vários dispositivos a serviço do homem, que abrem a possibilidade de superação da própria programação, aqui associada à forma de viver que lhes foi imposta, escoando por meio da sua vontade de vida, de força produtora de uma capacidade de singularização, assim como o próprio cinema proporciona a seus telespectadores.

Se a pós-modernidade permite apontamentos quanto a sua falta de referência, a reformulação de valores e a um conformismo frente aos desencantos deixados pelo vazio dos “absolutos” modernos, por outro lado, propicia, justamente pela sua fluidez, o espaço para a diferença, como noutra época não fora possibilitada, dada as grandes narrativas preestabelecidas. Cabe aos sujeitos contemporâneos, portanto, a participação enquanto integrantes desse movimento histórico questionar as forças homogeneizantes atreladas à lógica do capital, a exemplo, subvertendo a lógica do cinema enquanto agenciador de subjetividade capitalística, e promovendo, além de espaço, representatividade das diferenças possíveis por meio da luta de resistência.

[...] é inegável o quanto a arte cinematográfica ela mesma desterritorializou o olho humano e a percepção deslocando seu centro de gravidade, violentando-a, estilhaçando-a, arrastando-a para outras sensações, para uma outra lógica, para um outro cogito, para uma outra subjetividade, um eu poliformo, instável, dispersivo, descontínuo, plástico, quase amorfo, um tanto quântico como sugeriu Epsten ao referir-se ao cinema como um instrumento de representação transcartesiano, como essa máquina de fabricar sonhos, mesmo inumanos” (PELBART, 2000, p 19).

O cinema, enquanto força produtora, ou seja, máquina, propicia um mundo para além, onde concerne em cada sujeito não somente forças introjetadas pelo capitalismo, mas promove também a força criativa, mais ampla e autônoma, e a capacidade de se superar ao programado.

## CONCLUSÃO

Considerando a explanação dos capítulos anteriores, observa-se que os conceitos propostos são atravessados, o que possibilita uma leitura acerca do objeto de estudo. Compreende-se a subjetividade contemporânea produzida, advinda da pós-modernidade, que abre preceito a uma heterogeneidade do conceito de subjetividade. O capitalismo pós-industrial apropria-se

desse caráter plural da subjetividade, transformando-o a todo o momento de acordo com suas necessidades. Percebe-se, porém, que essa característica heterogênea não só agrega subsídios ao capital, mas propõe uma forma outra de pensar, de autoprodução e autonomia.

É proposta uma polissemia do conceito de máquina, denominada “tríplice maquina”, a fim de aliá-la ao conteúdo do campo e dos conceitos aqui trabalhados, construindo então a discussão ao qual este artigo se propõe. Compreende-se que Guattari deriva sua concepção de máquina a partir da inspiração no elevado grau de sofisticação das máquinas tecnológicas advindas do capitalismo pós-industrial. Partindo, portanto, das máquinas e suas tantas características, visualiza-se o cinema enquanto uma potência múltipla capaz tanto de forjar significados estereotipados quanto ser um meio de saída por meio das multiplicidades que agrega a uma captura além de suas nuances supérfluas, motivando uma sensibilidade as suas formas outras de impactar o público, produzindo grande variância de significados, promovendo assim para uma forma mais autônoma e criativa de ser, pensar e de superar ao que foi proposto.

## REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BAUMAN, Z. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

BLADE Runner: O Caçador de Andróides (Blade Runner), Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Intérpretes: Harrison Ford; Rutger Hauer; Sean Young; Edward Ward; James Olmos e outros. Roteiro: Hampton Fancher e David Peoples. Música: Vangelis. Los Angeles: Warner Brothers, 1982. 1 DVD (117MIN), Color. Produzido por Warner Vídeo Home.

BOLLER, P. F. DAVIS, R. L. **Hollywood Anecdotes**. Nova Iorque: Ballantine Books, 1987.

CÁDIMA, F. R. **Desafios dos Novos Media**, Editorial Notícias, Lisboa, 1999.

CARVALHO, P. R. Mídia Cinematográfica e subjetividade Contemporânea. **UEL**, Paraná, 2014. Disponível em:

<[http://www.uel.br/eventos/sepech/arqtxt/ARTIGOSANAIS\\_SEPECH/pedrompassini.pdf](http://www.uel.br/eventos/sepech/arqtxt/ARTIGOSANAIS_SEPECH/pedrompassini.pdf) >  
Acesso em: 19 de outubro de 2016. p. 17-54.

COSTA, F.C. Primeiro Cinema. In.: MASCARELLO, F. (org.) **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus, 2006.

DINUCCI, A. Blade Runner, pós-modernidade e totalitarismo. **Viso - Cadernos de estética aplicada Revista eletrônica de estética**, Universidade Federal de Sergipe (UFS) ISSN 1981-4062, Nº 13, 2013. Disponível em:

<[http://www.revistavisos.com.br/pdf/Viso\\_13\\_AldoDinucci.pdf](http://www.revistavisos.com.br/pdf/Viso_13_AldoDinucci.pdf)> Acesso em: 16 de Outubro de 2016.

EX MACHINA, Instinto Artificial (Ex Machina), Direção e roteiro: Alexander Garland. Produção: Andrew Macdonald e Allon Reich. Intérpretes: Domhall Gleeson; Alice Vikaander; Oscar Isaac; Sonoya Mizuno e outros. Distribuição: Universal Pictures. UK, 2015. 1 DVD (108MIN), Color. Produzido por Universal Pictures

FERRO, M. **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

GONÇALVES, M. R. O American way of life no cinema de Hollywood, na imprensa e na sociedade brasileiras dos anos trinta. **BRASA**, São Paulo, 2008. Disponível em: <[http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA\\_IX/Mauricio-Goncalves.pdf](http://www.brasa.org/wordpress/Documents/BRASA_IX/Mauricio-Goncalves.pdf)> Acesso em: 18 de Outubro de 2016.

GUATTARI, F. **Caosmose**: um novo paradigma estético. 1.ed. São Paulo: Editora 34, 1992.

GUATTARI, F. ROLNIK, S. **Micropolítica**: cartografias do desejo. 12.ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

LAUREANO, P, S. **Capitalismo e Produção de subjetividade no mundo contemporâneo**: Uma leitura Crítica. Dissertação (Mestrado em Psicologia) Departamento de Psicologia. Pontífica Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2011.

LYOTARD, J, F. **O pós-moderno**. 1.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1988.

LYOTARD, J, F. **A condição pós-moderna**. 6. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2000.

MACHADO, L. D. Subjetividades Contemporâneas. **Psicologia**: questões contemporâneas, Vitória: EDUFES, 1999.

MARINHO, M. C. Lyotard e a pós-modernidade. **Revista Labor**, Fortaleza, v1. 1, 2008. Disponível em: <[http://www.revistalabor.ufc.br/Artigo/volume1/CRISTIANE\\_MARINHO.pdf](http://www.revistalabor.ufc.br/Artigo/volume1/CRISTIANE_MARINHO.pdf)> Acesso em: 18 de Outubro de 2016.

MASCARELLO, F. (org.) **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Papyrus, 2006.

MATRIX (The Matrix), Direção e roteiro: Lilly Wachowski e Lana Wachowski. Produção Joel Silver. Intérpretes: Keanu Reeves; Lawrence Fishburne; Hugo Weaving; Carrie-Ann Moss; Joe Pantoliano e outros. Warner Brothers. EUA, 1999. 1 DVD (135MIN), Color. Produzido por Warner Home Video.

OLIVEIRA, Arael. Identidade de Zygmunt Bauman. **Linguasagem**, São Paulo, jul. 2012. Disponível em: <<http://www.letras.ufscar.br/linguasagem/edicao19/resenhas/>> Acesso em: 20 de Outubro de 2016.

PELBART, P, P. **A vertigem por um fio**: políticas da subjetividade contemporâneas. São Paulo: Iluminuras Ltda, 2000.

SILVA, P. L. Metanarrativas e Jogos de Linguagem: Lyotard e a Crítica à Modernidade. **Caderno de resumos & Anais do 6º Seminário Brasileiro de História da Historiografia – O giro-linguístico e a historiografia: balanço e perspectivas**. Ouro Preto: EdUFOP, (ISBN: 978-85-288-0286-3) 2012. Disponível em: <<http://www.seminariodehistoria.ufop.br/ocs/index.php/snhh/2012/paper/viewFile/1083/731>>

SOUTO, G, B. **Blade Runner e o Caçador De Androides**: As Narrativas Da (Pós) Humanidade No Gênero Da Ficção Científica. Dissertação (Mestrado em literatura e interculturalidade) - Departamento de Letras e artes. Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2014.

SOUZA, D, B. **Subjetividade Maquínica em Guattari**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Centro de humanidades, Departamento de Psicologia. Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.

SPOHR, Eduardo. Ensaio para o novo milênio. **Jornalistas da Web**, Rio de Janeiro, dez.2000. Disponível em:  
<<http://www.jornalistasdawebr.com.br/abatalhadoapocalipse/arquivos/Matrix-Ensaio-para-o-novo-milenio.pdf>> Acessado em: 19 de Outubro de 2016.

TEIXEIRA, J, F. GONZALES, M, E, W. Inteligência artificial e teoria de resolução de problemas. **Trans/Form/Ação**, São Paulo, 6: 45-52, 1983. Disponível em:  
<<http://www.scielo.br/pdf/trans/v6/v6a06.pdf>> Acesso em: 18 de Outubro de 2016.

VIANA, N. Capitalismo e Cinema. **Revista Alceu ALCEU**, Rio de Janeiro, v.14, n.27, p. 66 a 76, 2013. Disponível em: <<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/5alceu27.pdf>> Acesso em: 18 de Outubro de 2016.

ZERZAN, J. A Catástrofe do pós-modernismo. **Revista de Ciências Sociais**, n. 36 – pp.117-14. D, 2012. Disponível em:  
<<http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/politicaetrabalho/article/view/12866/7421>> Acessado em: 16 de Outubro de 2016.

ZILIO, D. Inteligência Artificial e pensamento. **Ciência & Cognição revista**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 1 (2009) ISSN 1806-582. Disponível em:  
<<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/33/38>> Acessado em: 16 de Outubro de 2016.