

***Transcendence* - A Revolução e as teorias da cibercultura: análise conceitual e a relação com o pensamento técnico moderno¹**

Sandra Martins MACIEL²

Marcon MACIEL³

Tales TOMAZ⁴

Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, SP

Resumo:

O artigo estuda o filme *Transcendence* – A Revolução identifica as teorias da cibercultura que aparecem nessa obra cinematográfica, tais como Inteligência Artificial e pós-humanismo. Além disso, este artigo compara a forma como essas teorias são apresentadas no filme com a concepção específica do filósofo alemão Martin Heidegger a respeito da técnica e da tecnologia. Com isso, será possível ver em que medida o próprio pensamento pós-moderno é influenciado pelo pensamento técnico. Além da perspectiva de Heidegger, as teorias da cibercultura serão identificadas com base nos conceitos de autores como Eugênio Trivinho, Sherry Turkle, André Gorz, Hans Moravec, Francisco Rüdiger e Ciro Marcondes Filho, entre outros.

Palavras-chave: *Transcendence*; Pensamento Técnico; Cibercultura.

Introdução

A discussão sobre o futuro da humanidade ganha o mundo em produções midiáticas, especialmente aquelas com projeções pós-humanísticas e apocalípticas, típicas da época. Entre elas, está o filme *Transcendence*, do diretor Wally Pfister. Essa obra de ficção científica, objeto de estudo desta pesquisa, apresenta inúmeros benefícios oferecidos pela tecnologia. Ela discute ideias e princípios relacionados ao tema em seu projeto de inteligência artificial com características pós-humanísticas e fortes traços de teorias da cibercultura. Dentre as diversas teorias do mundo tecnológico, está a teoria do pensamento técnico formulada pelo filósofo alemão Martin Heidegger. Essa teoria defende que o decisivo na técnica está além do instrumento. Ela é uma forma de pensamento.

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 17 a 19 de junho de 2016.

² Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Jornalismo do Unasp- EC, email: sandra.maciel777@gmail.com

³ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Teologia do Unasp-EC, email: easy-art@hotmail.com.

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo do Unasp- EC, email: talestomaz@gmail.com

Esta pesquisa definiu, a partir deste objeto de estudo, o seguinte problema: Quais as teorias da cibercultura são apresentadas em *Transcendence*? Qual a relação entre a teoria do pensamento técnico de Heidegger e o referido filme?

Através da análise específica do filme *Transcendence*, queremos atingir os seguintes objetivos: [1] identificar as principais teorias e conceitos do filme; [2] promover reflexão quanto à abordagem dos produtos midiáticos e suas projeções ciberculturais; [3] identificar similaridades e diferenças entre a teoria do pensamento técnico, apresentada por Heidegger, e os conceitos apresentados em *Transcendence*.

Como toda a informação comunicada às pessoas na era cibercultural se apoia na tecnologia midiática, torna-se interessante estudar as culturas de épocas através da mídia. A ideia de um projeto de inteligência artificial construído a partir da tecnologia é um assunto de suma importância para reflexão. Além disso, a tecnologia é muitas vezes apresentada como a solução para todas as coisas, inclusive para a morte. Por isso, é importante analisar esses discursos e como eles aparecem nas produções midiáticas contemporâneas.

A pesquisa se apoiará no método de Douglas Kellner (2001). Para ele, a cultura contemporânea é dominada pela mídia, e os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda, muitas vezes não percebida, de pedagogia cultural. Partindo desse princípio, o filme será analisado do ponto de vista de que na cultura da mídia há uma luta entre representações que reproduzem as lutas sociais existentes.

As teorias da cibercultura serão discutidas a partir de diversos autores. A fonte principal será Heidegger, e a questão da técnica. Será levado em conta os estudos de Hillis em relação ao fenômeno da virtualidade e da transcendência dos limites corporais. Também serão abordados conceitos de Eugênio Trivinho sobre a nova vivência humana na era cibercultural. E ainda serão considerados os estudos de Sherry Turkle, Ciro Marcondes Filho, André Gorz, Hans Moravec e Francisco Rüdiger, entre outros, sobre pós-humanismo e cibercultura. Com base nessas teorias, será possível analisar os conceitos predominantes na obra cinematográfica *Transcendence* e os conceitos passados na produção do filme.

A questão da técnica

A humanidade viveu períodos diferentes de tempo em tempo. No período teocêntrico Deus estava no centro de todas as coisas e todos os desejos de felicidade dos homens eram outorgados ao futuro, um futuro extraterrestre, pós-morte, no céu.

Os prazeres mundanos devem ser tolhidos, atrofiados, para que sejam efetivamente vividos no paraíso, ou seja, no mundo utópico que virá após a morte. É só lá que o homem terá pago, expiado seu pecado original e então terá pleno direito a seus prazeres (MARCONDES FILHO, 1994, p. 21).

Com o desapontamento do homem em relação à religião, principalmente durante o período da Idade Média, teocentrismo, deu-se início a era Moderna, isto é, o antropocentrismo, onde o centro das coisas não estaria mais em Deus, mas sim no homem.

Acreditava-se, portanto, poder criar o paraíso aqui mesmo na Terra, através de suas muitas descobertas, ou poderíamos dizer desencobrimentos, toda a instrumentalidade da técnica foi usada no sentido de encontrar a solução para os problemas da humanidade.

Entrementes, muito se fez neste período, principalmente no sentido de descobertas tecnológicas, quais foram tornando-se parte do dia-a-dia da humanidade, e em alguns aspectos, consideradas uma extensão do homem.

A descoberta de que o homem é capaz de mudar o seu destino, de transformar e manipular todas as coisas no período antropocêntrico gerou um avanço científico e tecnológico incomparável, que veio a culminar no tecnocentrismo ou cibercultura.

Todo o tipo de maquinários e aparatos tecnológicos que a mente do ser humano é capaz de imaginar foi criado no intuito de viver o paraíso utópico terrestre. Todavia, constatou-se que essa busca pela solução dos problemas inerentes à humanidade, criou uma sociedade mais distante do homem e mais próxima da máquina.

As atividades humanas foram enredadas pela tecnologia e com o passar do tempo, o homem percebeu a sua ineficácia em relação a algumas áreas, mais especificamente, aquelas concernentes às máquinas e objetos. Segundo Marcondes Filho (1994, p.37) “se aceitarmos a idéia de que os homens estão mais debilitados e emagrecidos, isso significa realçar um pouco mais a importância de certos ‘objetos’”. A sociedade da técnica, que é a atual, tem elevado a máquina e limitado o homem que já não tem mais o controle total sobre seus aparatos. Hoje a sociedade vive em busca do paraíso extraterrestre virtual, ou seja, em busca da imortalidade por concessão da máquina.

Neste período tecnocêntrico, a humanidade caminha a passos largos para um momento em que todo o pensamento será técnico. Mas, para entender o pensamento técnico é preciso primeiro entender o que é técnica. Esta é a grande questão a ser abordada. Ao analisarmos a técnica devemos nos focar em sua essência, aquela capaz de formar pensamento, criar propriedade de existência e estabelecer o ser no tempo e espaço.

A técnica, para alguns teóricos, ainda não passa da instrumentalidade, aquela, capaz de cuidar propriamente do manipular o objeto. Por exemplo, a técnica instrumental é definida por dois princípios: 1) Técnica é o meio para um fim. 2) Técnica é uma atividade do homem.

Ambas as determinações da técnica pertencem uma à outra, pois estabelecer fins, procurar e usar os meios para alcançá-los é uma atividade humana. Pertence à técnica a produção e o uso de ferramentas, aparelhos e máquinas, como a ela pertencem estes produtos e utensílios em si mesmos e as necessidades a que eles servem. (HEIDGGER, 2007, p. 11).

A este conjunto de elementos ele denomina técnica. E ao fato dela ser também um instrumento, Heidegger define como determinação instrumental e antropológica da técnica. Mas argumenta no sentido de que “a técnica não é igual à essência da técnica. Quando procuramos a essência de uma árvore, temos de nos aperceber de que aquilo que rege toda a árvore, não é, em si mesmo, uma árvore que se pudesse encontrar nas árvores”. (HEIDGGER, 2007, p. 11). Assim, para ele a essência da técnica não é, de forma alguma, nada de técnico. Ou seja, a essência de alguma coisa é aquilo que ela é.

Para Heidegger (2007) esta definição é correta se observada apenas pelo que vemos diante de nós quando se trata de técnica, e é tão correta que é aplicada inclusive para a técnica moderna.

Portanto, mesmo para a técnica moderna é correto afirmar que é meio para um fim. Porém, quanto a esta, afirma-se ser algo diferente do sentido pré-definido e, por isso, novo em relação à antiga técnica artesanal. Não há parâmetros de comparação entre uma serraria artesanal no meio da floresta com uma usina hidrelétrica moderna. Segundo Heidegger (2007) a técnica moderna se apoia na ciência exata da natureza, hoje existe uma recíproca de dependência em ambas e aí está a questão decisiva da técnica moderna, “de que essência ela é feita para poder chegar a utilizar as ciências exatas da natureza?”. (HEIDGGER, 2007, p. 7).

O decisivo na técnica moderna é o querer “manusear com espírito a técnica. Pretende-se dominar a técnica. Este querer dominar torna-se tanto mais urgente quanto mais à técnica ameaça escapar ao controle do homem”. (HEIDGGER, 2007, p. 12).

Supondo, no entanto, que a técnica não seja um simples meio, como fica a então vontade de dominá-la?

Se para ser correta a constatação do certo e exato não precisa descobrir a essência do que se dá e apresenta. Mas, entretanto apenas onde se dá esse descobrir da essência é que acontece o verdadeiro em sua propriedade. Assim o simplesmente correto ainda não é o verdadeiro. E somente o verdadeiro nos leva a uma atitude livre com aquilo que, a partir de sua própria essência, nos concerne. Desta forma, embora correta a determinação instrumental da técnica não nos apresenta a sua essência. (HEIDGGER, 2007, p. 12).

Para Heidegger (2007) técnica moderna é também um modo de trazer à luz coisas que não existiam, mas isso a partir de uma postura exploradora. Técnica é um produzir no sentido de trazer as coisas do ocultamento para o desencobrimento através de um produzir. O homem não é mais um agente passivo na relação com a técnica, mas sim, em todo tempo é desafiado a um extrair eficaz de maneira a obter o maior proveito com o mínimo de esforço.

“Que descobrimento se apropria do que surge e aparece no pôr da exploração? Em toda a parte, se dispõe a estar a postos e assim estar a fim de tornar-se e vir a ser disponível para ulterior disposição. O disponível tem seu próprio esteio. Nós o chamamos de disponibilidade”. (HEIDGGER, 2007, p. 20).

O pôr as coisas à disposição para a composição é a forma com que as pessoas veem o descobrir na era tecnológica. Toda a composição está à disposição da técnica. Tudo é subsistência, tudo está disponível. Na técnica as coisas estão disponíveis e este é o ser das coisas. “Somente à medida que o homem já foi desafiado a explorar as energias da natureza é que se pode dar e acontecer o desencobrimento da disposição. Se o homem é, porém, desafiado e disposto, não será, então, que mais originariamente do que a natureza, ele, o homem pertence à disponibilidade?”. (HEIDGGER, 2007, p. 21).

Desta forma, esse desafio e disposição do homem é que o torna mais originário do que as energias da natureza e, por isso, nunca se reduz a uma mera disponibilidade. O homem por sua vez atua na técnica. Mas, o atuar na técnica não significa que o homem tenha controle sobre ela.

Para Heidegger (2007) toda a natureza tornou-se disponível à técnica e a seu aparato tecnológico para que sirva a seus propósitos. No entanto, a humanidade caminha para esta total disponibilidade ao ponto de estar em todo o tempo disponível à técnica.

O Pensar de forma técnica é ver as coisas como disponibilidade, ou seja, como coisas que estão à nossa disposição. E este é um modo de ser. Um modo de ser técnico. É o modo como se entende as coisas na atualidade - como disponibilidade.

Teorias da cibercultura

A questão do paraíso agora é outorgada aos paraísos tecnológicos e virtuais. É trazer os paraísos para a palma da mão, por meio da tecnologia, para dentro de um computador ou até mesmo ter seus dados inseridos em um ciberespaço.

Para Marcondes Filho (1994), o crescimento da tecnologia através das máquinas eletrônicas, demarca uma nova realidade transferida para um novo mundo, o mundo virtual tecnológico. Segundo ele a realidade virtual é um espaço que surge da tecnologia

computacional. Desta forma, surge um novo mundo para o ser humano, mediado pelas máquinas, e o indivíduo navega neste mundo como num túnel do tempo. Assim vivendo uma forma de “existência simulada”. (WOOLLEY, 1993, p. 62).

Agora se observa uma simulação da vida, porém idealizada, onde é possível a manipulação daquilo que está diante dos olhos ou daquilo que está, de certa forma, disponível. E o que não está disponível simplesmente não existe ou ainda está oculto.

“A simulação dentro do mundo virtual apresenta-se de forma sedutora pelo apelo visual das imagens e pelo controle colocado nas mãos de quem o adentra. As pessoas são atraídas “da aspereza do real para a suavidade do virtual”.” (TURKLE, 2009, p. 20).

A antiga questão do paraíso impulsiona no ser humano o querer transcender a humanidade e viver a imortalidade através do mundo virtual, na qual, a cada dia, a humanidade está mais imersa. “Esse esclarecimento possibilita uma crítica da sociedade vigente, a qual irrompe com um padrão de aceitação cega de toda proposta tecnológica em busca de uma vida sem “as incertezas, as imprevisibilidades”.” (GORZ, 2005, p. 87).

Há uma simulação da vida do ser humano, de suas emoções, aspectos físicos, conduta moral e ética, bem como seus ideais. Esta simulação da realidade no virtual é mediada por tecnologias digitais que reproduz a experiência do usuário de modo tridimensional, multissensorial e interativo, desta forma, é como se o ser estivesse “habitando e agindo num ambiente externo” (BURBULES, 2004, p. 91), um espaço cibercultural ou ciberespaço.

Surge nesse ínterim, nesse espaço entre o que reconhecemos da realidade não criada pelo homem e a realidade projetada, certa diferenciação entre ambas. Trivinho (2007) descreve a realidade geográfica ou mundo físico como sendo o “espaço geográfico”, “espaço no campo perceptual comum”, ou seja, o mundo em que vivemos. Ou o mundo real físico. Já a realidade virtual é proporcionada pelas tecnologias computacionais e definida por Trivinho como “interface” ou “universo virtual realizado”.

Essa projeção, definida como simulação do que se percebe como material, real e físico, para o campo do imaginário, por assim dizer, em princípio não trás nada que já não tenha sido esperado. Segundo Woolley (1993) no início dos projetos de simulação de realidade na década de 1940, os teóricos já definiam a realidade virtual como uma “interface” mediada pela tecnologia para tornar mais íntima a relação do homem com a máquina ou computador. E ainda para Turkle (1999) o virtual tecnológico é como uma extensão do homem a qual ele é livre para explorar sem as limitações do mundo natural.

O mundo virtual simulado se aproxima cada dia mais do real físico natural do homem, no que tange à sua habilidade de senso cognição. Para Turkle (2009) é aí que se encontra o

poder da conquista técnica virtual e se revela o ápice da virtualidade na cibercultura. A simulação não sugere mais a imersão, ela a exige.

Nessa obrigatoriedade do ser humano em interagir com o mundo tecnológico, como diz Hillis (1999) podemos observar um fenômeno que surge da virtualidade e que hoje é prática comum, a transferência das relações sociais existentes para um banco de dados desencarnado, um panorama imaterial onde a vida virtual acontece.

Inteligência Artificial – Pós-humanismo

Neste cenário das teorias ciberculturais, “agora o panorama se torna mais abrangente quando o desenvolvimento tecnológico aumenta, pois nasce um intenso desejo de transcendência de limites corporais por parte de uma subjetividade descorporificada, alienada” (HILLIS, 1999, p. 1-2). O que Para Hillis é deveras sedutora a ideia de uma imersão completa, livre das tribulações e oscilações do físico.

O desenvolvimento tecnológico por sua vez, permite ao homem conceber a ideia de que algo concreto possa ser deslocado para o virtual ou para a máquina. Dentro deste conceito, surgem teorias pós-humanísticas que tencionam transferir a mente humana para um aparato computacional e, desta forma, permitir ao homem se desvencilhar de uma realidade limítrofe em que se encontra a navegar sem limites num mundo de conectividade.

Neste mesmo contexto, surgem outras duas linhas de pensamento. A primeira, “de que somente aquilo que é inserido na rede on-line é validado como real” (MARCONDES FILHO, 1995, p. 64). A segunda de que a consciência é mais ampla que o corpo físico mortal e capaz de “circular livremente entre diferentes substratos sem ser alterada” (HAYLES, 1999, p. 1).

Desta forma, é na imersão que se revelam os pensamentos pós-humanistas. Na sua forma mais radical, essa corrente de pensamento proclama a ideia de que “seria possível fazer o *upload* dos seres humanos para uma existência totalmente virtual dentro do armazenamento de um computador, abolindo a evolução biológica e vivendo em prol das máquinas, o que levaria a uma existência imortal” (MORAVEC, 1990, p. 109).

Todas estas características do pensamento técnico, das projeções de pós-humanismo e de Inteligência Artificial, são agora projetadas no cenário contextual das grandes produções cinematográficas. Destacando-se a questão da técnica, parte-se agora para a análise da obra midiática, neste caso, o filme *Transcendence*.

Transcendence - A Revolução

No filme *Transcendence*, do diretor Wally Pfister, a ficção é desenvolvida enredando o personagem central Dr. Will Caster (representado por Jhonny Depp), o mais brilhante pesquisador no campo da Inteligência Artificial. Considerado a mente mais notável de sua época, trabalha no projeto de criação de uma máquina consciente, capaz de reproduzir as emoções humanas.

Este experimento altamente controverso o colocou em destaque na mídia, mas também o transformou no alvo principal dos extremistas anti-tecnologia, que em um atentado terrorista acabam por contaminá-lo com plutônio, um elemento radioativo. Gravemente doente, o cientista, juntamente com sua esposa e seu melhor amigo, representados pelos atores Rebeca Hal (Evelyn Caster) e Paul Bettany (Max Waters), resolvem buscar uma solução para que Will Caster não morra, ou ao menos, permitir que seu cérebro continue a funcionar.

Os últimos dias de vida de Will são gastos para criar um banco de dados no computador com a reprodução fiel de todas suas informações cerebrais. A experiência aparentemente é um sucesso, sua mente é transferida totalmente para o computador.

Ao perceber a dimensão do que haviam feito, seu amigo Max Waters fica muito assustado e aconselha Evelyn Caster a desligar o computador e desistir do projeto.

Ao sentir a possibilidade de perder o marido para sempre, a cientista discute com Max e resolve dar sequência ao projeto sozinha, ou melhor, junto com o computador que tem a mente de seu marido.

Horas mais tarde, ao ser ameaçada por ativistas antitecnologia, ela coloca a mente do cientista na rede, tornando-o um ser virtual que não vê limites ao estar ligado à conectividade.

Rapidamente, ele entra nos mais variados sistemas econômicos, nos bancos de inteligência mundial, na bolsa de valores, e inúmeros outros sistemas disponibilizados pela rede, e passa a ganhar outras dimensões. Constroem uma fortaleza tecnológica em uma cidade pequena.

Com a mente de Will Caster e através da nanotecnologia, conseguem reconstruir e controlar os mais variados organismos celulares e alterá-los para novas funções. Desde trazer à vida tecidos celulares como dominar sobre a natureza.

A obra tem seu desfecho quando os ativistas, contrários à tecnologia, juntamente com uma ação governamental decidem destruir a Inteligência Artificial projetada pelo cientista. Assim o fazem, alcançam o objetivo de exterminar com o empreendimento.

Mas o inesperado acontece. Ao que parecia ser o fim da mente brilhante do cientista, acaba acontecendo a transcendência de seus dados, informações, existência do próprio ser para outro substrato, a natureza, superando desta forma a limitação que a tecnologia tem em

um aparato, podendo-se ocultar em qualquer lugar, em qualquer forma ou modelo básico de vida que promova sua subsistência.

Relações entre o Filme *Transcendence* e as Teorias da Cibercultura

A obra apresenta de maneira explícita, a relação que o cientista tem com a teoria de Inteligência Artificial ao projetar um computador contendo a capacidade de identificação das pessoas, por meio de acesso de imagens que a rede contém, bem como suas emoções e afeições, características que a princípio seriam propriedades exclusivas do ser humano.

Esse enfoque particular citado é identificado como um conceito enraizado no pensamento da Inteligência Artificial, mas que ao mesmo tempo, parece se contrapor. “Ora, se a inteligência deve existir, evoluir no espaço e no tempo, ser capaz de aprender, de se enriquecer pela experiência, ela necessita de um corpo vivo” (GORZ, 2005, p.93). Esse fundamento não acontece com o computador criado, muito menos com o próprio cientista posteriormente. “Melhor: ela necessita dar-se, criar seu corpo, criar sua vida, a sua medida. Para criar a Inteligência Artificial, é preciso, pois criar a vida artificial” (GORZ, 2005, p.93).

Gorz (2005), baseado nos pensamentos dos pioneiros da Inteligência Artificial afirma que deve haver uma união no sentido do desenvolvimento científico tecnológico com a robótica, no intento de se assemelhar ao máximo às faculdades autônomas do ser humano tais como capacidade de se auto manter, de se auto reparar, de crescer, de evoluir, de se auto engendrar, de se auto reproduzir ou de se auto-criar.

No filme, esse recurso é apresentado quando Will Caster é transferido para a máquina e começa a recodificar seu próprio sistema, ou seja, se autocriando.

O fato de saber que a o morte se aproxima por causa da radiação inserida em seu corpo, o cientista emprega uma última tentativa de perpetuar a vida, transferindo todas as suas informações para dentro do disco rígido do computador que havia criado. Ou seja, é o conceito extremo de pós-humanismo apresentado no filme.

“Destarte, humanismo significa, em essência, o posicionamento do ser humano no centro da existência, ainda que não necessariamente como o mais valioso e importante”. (HÜDGER, 2011, p. 3).

De acordo com esse pensamento, Gorz (2005) tomando por base as pesquisas e a hipótese de que todos os aspectos do aprendizado e todos os outros traços da inteligência podem, em princípio, ser descritos com uma precisão tão grande que uma máquina pode ser concebida para simulá-los.

De acordo com Gorz (2005) dos trabalhos realizados com o tema de pós-humanismo, encontra-se em destaque os pensamentos de Marvin Minsky onde demonstra seu desprezo e seu desgosto pelo que denomina uma *meat machine* (máquina de carne) que são o cérebro e essa *bloody mess* (sujeira sanguinolenta) que é o corpo humano. O espírito, de acordo com ele, pode ser separado do corpo e do "si", bem como ratifica Newell e Simon. Ele não via diferença entre a máquina informática "que fabrica pensamento" e o espírito humano; uma e outro pertencem "à mesma espécie": a das máquinas programáveis. Ou seja, "Os cérebros são máquinas", emaranhados de informações dispostas no tempo e espaço. É justamente no fato da mente do cientista ser transferida para máquina, no filme, que se dá a similaridade com esta teoria.

E culmina na ideia de que o "espírito" ou a "alma" imortais podem ser descarregados para viverem eternamente no ciberespaço; de que o corpo carnal está a ponto de se tornar obsoleto e de que "nós somos como os deuses". (GORZ, 2005, p. 90).

Gorz (2005) ainda afirma que em 1984, Sherry Turkle publicou um livro de entrevistas com pesquisadores que marcaria a época de 2007. Onde menciona que a maioria dos pensadores pós-humanísticos estaria convencida de que a inteligência das máquinas ultrapassaria a dos homens, ou seja, haveria um desligamento de dependência daqueles com relação a estes, e que estes não poderão conservar sua supremacia a não ser que vivam em simbiose com as máquinas. Fato que ocorre quando o personagem Will na forma de máquina domina sobre os homens.

Heidegger, como insinuado, pronunciou-se contra esse humanismo, ainda que seja visto, em geral, como um taciturno crítico da tecnologia (FERRY, RENAUT, 1989; FAYE, 2007).

“Apenas no ocidente moderno comete esse desatino, abrindo caminho para a completa devastação e controle técnico do planeta” (RÜDIGER, 2011, p.8).

O filme acontece em duas dimensões, a primeira, em que poderíamos mensurar com os aspectos reais que reconhecemos e outra onde o imaterial torna-se a realidade, controladora, irredutível e autossuficiente.

O cientista, já depois de morto, mas com sua consciência transferida para a máquina, ou conectividade, retorna ao seu estado primário de ser humano, pois, alcançou a técnica necessária para rearranjar seus átomos, ou seja, suas informações, para reaparecer como um ser humano, na mesma forma de aparência de ser como tinha anteriormente.

Não fica explícita a forma em que isso se dá, se é pela intervenção da técnica em criar um corpo, um substrato humano ou por meio da nanotecnologia, para conseguir a correlata

transição da Inteligência Artificial para o ser denominado real. O que representa essa conjectura é:

O empreendimento visando libertar a inteligência de suas limitações biológicas e da contingência do patrimônio genético como não sendo uma violação das leis da natureza, mas, de acordo com seus pioneiros, exatamente o contrário: a natureza tem no homem o ser pelo qual ela toma consciência de si mesma, e se toma capaz de se (re)criar e de se tomar fundamento de si. A criação da vida artificial e da Inteligência Artificial não é outra coisa, dizem-nos, que a questão final da evolução pela qual a natureza toma posse dela mesma através do homem, ao qual ela deu o poder dessa tomada de posse. A técnica deve ser compreendida como a natureza criando-se a si mesma por intermédio do homem. A natureza está se tomando conhecimento, e o conhecimento, tomando-se natureza. (GORZ, 2005, p. 95)

A semelhança entre o conceito de Heidegger e o apresentado no filme é a de que o homem não é preso por uma Inteligência Artificial ou até mesmo por uma contingência proposta pelo humanismo. Mas uma transcendência do ser que parece acompanhar a essência da técnica.

O que aparentemente era virtual, quer dizer, a consciência do cientista transferida, também produziu um ser humano reconhecido com o que é real, ou seja, aconteceu uma produção, e por isso, descobriu o que estava oculto. Por fim, ao se dar essa produção, verifica-se que o substrato, na pessoa real do cientista enquanto máquina, também fica sujeito ao que se sujeitou, é também disponibilidade à essência da técnica.

Ao entender o pensamento técnico, a humanidade pode ser acometida de certo pavor. Mas, “permanecendo seres críticos e pensantes, é possível rever os sonhos e projetos da sociedade, a fim de prosseguir sem medo rumo ao futuro” (RÜDIGER, 2007, p. 180-181).

Conclusão

A análise deste filme permite chegar a conclusões importantes para a discussão desse tema. O filme apresenta fortes traços das teorias ciberculturais de pós-humanismo e Inteligência Artificial, assim como, a questão da técnica de Heidegger.

Isso nos permite ver ainda como a teoria do pensamento técnico, de Heidegger, é fundamental para entender o filme. Afinal, segundo ele, o homem não é preso por uma Inteligência Artificial ou até mesmo por uma contingência proposta pelo humanismo. Mas uma transcendência do ser que parece acompanhar a essência da técnica.

Isso é exatamente o que o filme apresenta, ao demonstrar a transcendência do cientista não apenas a um aparato tecnológico, mas para toda a matéria existente na natureza.

Da mesma forma, a teoria de pós-humanismo é apresentada na obra cinematográfica quando o cientista sai do físico para o virtual e faz um upload de suas informações cerebrais para um sistema computacional. Já o conceito de Inteligência Artificial se mostra na questão da máquina projetada pelo cientista com capacidades semelhantes às do ser humano, ou ainda, quando o próprio Will Caster é transferido para a máquina exercendo todas as suas faculdades mentais.

Constata-se por meio dessa pesquisa que a promessa de domínio do homem na modernidade é enfraquecida pela necessidade cada dia maior dos aparatos técnicos e tecnológicos. A máquina tornou-se o meio pelo qual o homem busca realizar seus sonhos, intenções e propósito, chegando ao ponto de construir seu paraíso utópico numa realidade onde não há mais espaço para o físico.

Sendo assim, a transcendência para a máquina parece ser a solução para a humanidade. A técnica não se torna somente uma instrumentalidade, mas um modo de ser e de pensar. O ocorrido com o cientista no filme não revela apenas onde, com o pensamento tecnológico, se propõe chegar, mas um modo de ver as coisas, uma cosmovisão técnica.

O decisivo no presente estudo, não é, de forma alguma, tentar prever o que pode vir a acontecer, no sentido do que foi apresentado na obra midiática. Mas sim, que o ser humano enquanto subsistência, se reduz apenas a dispor da disponibilidade e não deve jamais render-se a ela, pois, há elementos humanos que nunca serão compatíveis à tecnologia. Desta forma, a ameaça que pesa sobre o homem não vem, em primeiro lugar das máquinas e equipamentos tecnológicos, mas do pensamento técnico que permeia a era cibercultural e intenta colocar tudo como disponibilidade.

Referências

BURBULES, N. C. **Rethinking the virtual. Informática na Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 7, n. 1, p. 89-107, jan./jun., 2004.

GORZ, A. **O imaterial: conhecimento, valor e capital**. São Paulo: Annablurne, 2005.
Harvard: Harvard University Press, 1990.

HAYLES, K. **How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics**. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

HILLIS, K. **Digital Sensations: Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru: EDUSC, 2001.

MARCONDES FILHO, C. **Sociedade Tecnológica**. São Paulo: Scipione, 1994.

MORAVEC, H. **Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence**.

RÜDIGER, F. **Introdução às teorias da cibercultura**. São Paulo: Sulina, 2007.

_____. **Humanismo, arte e tecnologia Segundo Heidegger**. Fragmentos de Cultura, Goiânia, v. 21, n. 7/9, p. 433-451, jul./set. 2011.

TRIVINHO, E. **A Dromocracia Cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TURKLE, Sherry. **Cyberspace and Identity**. *Contemporary Sociology*, Washington, DC, v. 28, n. 6, p. 643-648, nov. 1999.

_____. **Simulation and its discontents**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2009.