

## Cinema e pós-humanismo

*Bia Cagliani\**

**Resumo:** O cinema, em sua origem, tem como função entreter, transportar o espectador para aquela realidade apresentada na tela. Algumas vezes o que nos é apresentado parece irreal, mas esquecemos que a principal característica da sociedade tecnológica é a evolução constante da ciência; por isso alguns filmes nada mais são que um reflexo das discussões do “mundo real” que, de uma forma ou de outra, giram em torno do uso, indevido ou não, da técnica naquilo que é natural. Com base no argumento de Paula Sibília acerca do homem pós-orgânico, travaremos uma discussão entre as duas tradições de pensamento sobre a técnica – a prometéica e a fáustica –, tendo por objeto parte da produção cinematográfica recente. A tradição prometéica visa à dominação racional da natureza de maneira controlada e limitada, e a fáustica é movida por um impulso para o domínio total do orgânico e para a criação do que se chamaria pós-humano, postulando a obsolescência do humano. Por ser parte de um trabalho de monografia de conclusão de curso, a comunicação fará uso dos filmes *Amnésia* e *Blade Runner* para exemplificar os dois parâmetros e, ainda, a hipótese de um terceiro: o imbricamento do técnico e do orgânico.

**Palavras-chave:** pós-humanismo; cinema; corpo pós-orgânico

### Introdução

Em geral, o cinema tem como função entreter. É uma forma de lazer que tem como papel original tirar o espectador do real transportando-o para um outro mundo, uma outra época. Sempre encaramos roteiros que não são os das nossas vidas. São senhoras do século XIX, *cowboys* americanos, cavaleiros, donas-de-casa de um subúrbio qualquer, policiais de um futuro que não veremos, entre

---

\* Aluna concluinte do curso de Ciências Sociais da UFPB e membro do GETS – Grupo de Estudos em Tecnologia e Sociedade. (biacagliani@yahoo.com.br)

outras mil fantasias que não são, nem nunca serão – sejamos realistas – a nossa realidade.

Contudo, não percebemos que mesmo as situações irreais mostradas nos filmes têm um fundo de verdade. Algumas vezes até o cinema atua como musa inspiradora da criatividade humana, como por exemplo, o vídeo-fone que vemos em *2001: Uma Odisséia no Espaço* ainda não existia em 1968, ano de lançamento do filme. Ou, as armas a laser de *Star Wars: Uma nova esperança*, a reconstituição de uma mão decepada em *Star Wars: O Império contra-ataca*, a desmistificação do genoma humano, como ocorre em *Gattaca*, entre muitos outros.

Todos esses fatos nos levam a imaginar se a ficção que vemos no cinema contemporâneo será o corriqueiro de amanhã. Seremos, então, alvo de máquinas enviadas do futuro com a intenção de nos exterminar? Ou, ao morrermos parte de nosso corpo será fundida a um maquinário criando, assim, um policial indestrutível? Ainda, poderemos escolher como serão nossos filhos ao nascer com a certeza e a frieza dos detalhes? Talvez até a próxima força policial será formada por indivíduos com a habilidade de prever os crimes mesmo antes de eles ocorrerem?

Os questionamentos que mencionamos nos levam a crer que esses filmes de aparência irreal – ou, muitas vezes, surreal – são um certo espelho da Sociedade da Informação em que nos encontramos. A ilusão que o cinema proporia *a priori* seria agora um mero reflexo da realidade. Neste sentido, o cinema, como obra de arte por excelência “oferece o que temos o direito de exigir da arte: um aspecto da realidade livre de qualquer manipulação pelos aparelhos, precisamente graças ao procedimento de penetrar, com os aparelhos, no âmago da realidade” (Benjamin, 1994: 187).

A reprodutibilidade do filme se fundamenta na própria técnica de sua produção, pois a sua difusão em massa é algo obrigatório, ao massificar a mais perfectível das artes o espectador desfruta ao

mesmo tempo em que encontra margem para uma atitude crítica<sup>1</sup>; diferente da pintura ou da literatura, onde a obra é desmistificada e perde o sentido se reproduzida ou massificada. Desta maneira, o objetivo do cinema “é tornar ‘mostráveis’, sob certas condições sociais, determinadas ações de modo que todos possam controlá-las e compreendê-las” (Ibidem: 183).

Tendo como base os argumentos acima, percebemos que o cinema se configura num objeto de estudo rico para a análise das novas formas de vida que emergem na Sociedade da Informação. Assim, objetivamos, com esse artigo especular a respeito da relação entre o técnico e o orgânico, o artificial e o natural nos filmes *Blade Runner: o caçador de andróides* e *Amnésia*.

Observamos que na contemporaneidade é cada vez mais difícil se dissociar a natureza da cultura na qual ela está inserida. O artifício não transforma mais o homem em algo, mas se imbrica a ele, numa outra dinâmica de existência. É interessante, desta maneira, observarmos a forma como um artifício técnico reflete as transformações sociais e culturais decorrentes da própria evolução tecnológica que o criou. Principalmente se utilizarmos o cinema como esse objeto a ser observado, posto que o mesmo é subjugado, ao ser apenas considerado como uma mera forma de lazer para as massas. O cinema passa a ser agora uma forma de emancipação do homem. Não vamos ver um filme apenas para nos distrair, vamos com os olhos atentos para as novas configurações formuladas na película, não como um mero oráculo, onde o homem é um simples figurante, mas como intérprete/crítico dos acontecimentos ali mostrados.

De modo a facilitar a compreensão do leitor, dividiremos o presente texto em três partes. A primeira, como um tópico introdutório, se valerá de uma discussão geral a respeito de algumas perspectivas teóricas sobre o técnico e o orgânico. A segunda e a

---

<sup>1</sup> Cf. Benjamin, 1994, p. 188.

terceira partes, de uma maneira mais aplicada, analisarão os filmes *Blade Runner* e *Amnésia*, respectivamente. A discussão em torno da relação entre escrita e memória, bem como a discussão acerca do homem pós-orgânico, nos guiará na análise dos filmes. Por fim, objetivamos saber até que ponto eles podem ser entendidos a partir das tradições fáustica e prometéica, que serão apresentadas ao longo do texto.

### ***Phármakon*: técnico x orgânico**

Toda técnica serve para suprir uma necessidade, para aperfeiçoar algo que o homem ainda não consegue atingir. Para Platão, a técnica, ou seja, a escrita seria comparada a um *phármakon* e, por isso, teria um caráter ambíguo. O *phármakon* é um remédio e não há remédio que venha apenas para o bem, sempre existem os efeitos colaterais associados ao uso contínuo de uma determinada droga. Uns causam gastrite, dor de cabeça, tontura, ânsia de vômito; a droga chamada escrita – que cura todo o problema da memória<sup>2</sup> – causa o esquecimento. Pode parecer dialético. E é. Aquilo que me auxilia a lembrar me provoca o esquecer.

Para Platão, a escrita comporta essas duas características opostas: remédio e veneno num só artifício. A face positiva da moeda consiste na cura do problema da memória. Através da escritura uma infinidade de dados pode ser armazenada sem cair nas garras da memória humana, cujos defeitos e imperfectibilidade precisam ser sanados. Já na face negativa, vemos que confiar o conhecimento à escritura é condená-lo ao esquecimento, pois condiciona o homem ao não armazenamento das informações, deixando isso a cargo da

---

<sup>2</sup> Nem os homens comuns, nem muito menos os filósofos têm a capacidade de Funes, o memorioso, personagem de um conhecido conto de Jorge Luís Borges. Sua habilidade consistia em nunca se esquecer de nada, nem um mísero detalhe. Nada para ele era descartável. Porém, por possuir o cérebro tão cheio de informações, Funes não conseguia fazer as mais simples atividades, como andar ou falar, ficava sempre na mesma posição, absorvendo mais e mais coisas (Borges, 1999).

escrita. Passamos a não memorizar nada de novo; apenas nos guiamos pelas coisas escritas. Sempre que temos algo importante para guardar recorremos a esse artifício, nunca confiamos apenas na memória.

A escrita como suporte de memória tem como objetivo principal a perpetuação da oralidade. Contudo, o discurso escrito perde, de acordo com Platão, sua instância logocêntrica, ou seja, sua origem. Ao partir para o plano da técnica, o discurso se desligaria do seu *logos* fundador – pai ou aquilo que podemos chamar de autor. Sem a presença do pai, a obra pode ser utilizada da maneira que o leitor interpretou. Esta instância fundadora do discurso não está presente para defender seu trabalho, este fica à mercê das diferentes interpretações e dos inúmeros usos aos quais a obra pode ser destinada.

Além disso,

... o que Platão visa, então, na sofística, não é o recurso à memória, mas, num tal recurso, a substituição da memória viva pela memória-auxiliar, do órgão pela prótese, a perversão que consiste em substituir um membro por uma coisa, aqui a substituir a reanimação ativa do saber, sua reprodução presente, pelo ‘de cor’ mecânico e passivo (Derrida, 1997: 55).

A escritura, por apenas imitar o saber verdadeiro, provoca nos homens um saber “de cor” estático, imutável. O discurso escrito dos sofistas, em substituição à oralidade dos filósofos, limita o conhecimento, tornando-o como uma estátua, como algo fixo e eterno.

A cultura ocidental aborda a relação entre a técnica e o orgânico a partir de duas tradições antagônicas: a fáustica e a prometéica. Estas discutem os limites da interferência da técnica sobre a natureza<sup>3</sup>. Das coisas mais triviais, como a relação entre a oralidade e a escrita, às mais complexas, como a substituição do

---

<sup>3</sup> Entendendo-se natureza por tudo aquilo que é natural: o homem, os animais, as plantas, a oralidade etc.

homem pela máquina ou as máquinas, cuja similaridade com os seres humanos é tão grande que nem mesmo elas se diferenciam de nós.

Para a tradição prometéica, a interferência da técnica deve ser controlada. Certos aspectos da vida teriam que ser poupados da emergência da tecnologia, por exemplo, a genética deve se limitar a apenas conhecer o genoma humano e não modificá-lo, a clonagem, então, é totalmente recriminada. Esta corrente bebe na fonte do mito de Prometeu, o titã que deu aos mortais o fogo (tecnologia) e, por isso, recebeu o castigo dos deuses.

... de acordo com esta visão, os artefatos técnicos constituem meras extensões, projeções e ampliações das capacidades próprias ao corpo humano. Aí a tecnociência de inspiração prometéica se detém, sem pretender ultrapassar o umbral da vida – os ‘segredos tremendos da estrutura humana’ profanados pelo Dr. Frankenstein (Sibília, 2002: 46).

De outro lado, a tradição fáustica defende que as inovações tecnológicas não devem sofrer privações de nenhum tipo. Tudo aquilo que é natural pode – e deve – ser absorvido pela técnica. Este argumento se baseia no anseio daquilo que podemos chamar de *homem pós-orgânico*, e até *pós-humano*. Algo que nos mostra “o caráter essencialmente tecnológico do conhecimento científico: haveria uma dependência, tanto conceitual quanto ontológica, da ciência com relação à técnica” (Ibidem: 47), não sendo ela um mero subproduto da ciência, mas seu objetivo principal. Assim como é visto na história do personagem mítico Fausto, cujo anseio de se superar e de crescer infinitamente, sem controles, o leva a firmar um pacto com o Diabo, submetendo-se aos desmandos das potências infernais.

Esta busca do *pós-humano* – o homem sem defeitos e sem fraquezas – está calcada na lógica do capitalismo, onde o homem tem que ser mais que um simples homem, produzir mais que um simples homem; tem que ser o mais rápido, o mais prático, o mais produtivo quanto o (im)possível. É onde entra a técnica: no papel de

aperfeiçoar o homem e suas funções. Este argumento pode ser visto em Paula Sibília, no livro *O homem pós-orgânico*:

Podemos insinuar, inclusive, que existe uma certa afinidade entre a técnica fáustica – com seu impulso para a apropriação ilimitada da natureza (humana e não-humana) – e o capitalismo, com seu impulso para a acumulação ilimitada de capital. Essa possibilidade parece estar atingindo hoje seu ápice, na corrida tecnológica que caracteriza a contemporaneidade e seu inextricável relacionamento com os mercados globalizados do capitalismo pós-industrial (Ibidem: 48).

Há, ainda, os seres híbridos que não se encaixam em nenhuma das tradições acima citadas, que utilizam a técnica para reconfigurar um novo ser cuja origem é o próprio organismo modificado, não são oriundos da técnica, como no caso dos ciborgues e andróides. A conquista da imortalidade, numa hibridização das duas vertentes da tecnociência atual.

A questão da pós-humanidade na Sociedade da Informação serve como pano-de-fundo para a análise dos dois filmes selecionados. *Blade Runner* nos desperta para uma discussão acerca do homem pós-orgânico e as novas formas de sociabilidade originadas a partir da emergência desta nova configuração sociotécnica. Já no caso de *Amnésia*, discutiremos a relação entre a escrita e a memória. Cada filme, em separado, será analisado nos tópicos subseqüentes.

## **Blade Runner**

*Somos seres vivos, não computadores.*  
(Replicante Roy, de Blade Runner)

No filme *Blade Runner*, podemos com clareza observar, num futuro não muito ficcional, a relação entre andróides e seres humanos. Com a corrida tecnológica os avanços científicos se tornam cada vez mais efêmeros e, assim, substituíveis por artefatos cada vez

mais *modernos*. Esse atropelo de informações atualizáveis se reflete também na nova categoria de trabalhador: os andróides. Com aparência humana, mas com as funções vitais de uma máquina.

Os *replicantes*<sup>4</sup> são construídos com um tempo de vida especialmente curto – apenas quatro anos – a partir de um certo momento eles passam a ter algumas características humanas, como os sentimentos, as sensações etc. A procura, anteriormente apenas humana, de se perpetuar passa a ser também dos ciborgues. E tanto para a natureza quanto para a técnica isso se mostra impossível, nem homem nem máquina são fisicamente capazes de existir para sempre. “Mas, afinal, quem vive”, diria Gaff – um personagem de *Blade Runner: O caçador de andróides* –, se nem mesmo o conhecimento e a memória são coisas eternas<sup>5</sup>?

A problemática do filme se mostra bastante ambígua com relação aos parâmetros da tecnociência que o guia. Por um lado, percebemos uma influência fáustica na interferência da técnica na formação de um novo personagem nas redes de sociabilidade existentes na contemporaneidade. Mas, ao mesmo tempo, o filme se mostra um tanto quanto prometício ao ressaltar o quão terrível a emergência da técnica pode se mostrar, principalmente pelo fato dos andróides serem algo mais que máquinas. Eles se constituem como os novos atores das relações sociais em busca de um papel especialmente escrito para eles. É nessa busca por um espaço próprio que os *replicantes* podem se configurar como um mal a ser combatido, como nos é contado durante o filme.

Apesar dos andróides não serem simples computadores e, segundo a *replicante* Pris, pensarem, logo existirem, eles não possuíam nenhum direito, eram caçados por serem mais rápidos, mais fortes e tão inteligentes quanto aqueles que os criaram. Era “serviço de homem” acabar com qualquer *replicante* que ousasse

---

<sup>4</sup> No filme, nome que é dado aos mais avançados modelos de andróides, como, por exemplo, o *Nexus 6*.

<sup>5</sup> Cf. Sibília, 2002, p. 50.



pisar na Terra e buscasse prolongar sua existência, desafiando a autoridade humana. Este era o desejo de Roy e seus companheiros. Para resolver esse tipo de motim, o diretor da *Tyrell Corporation*, produtora dos robôs, aperfeiçoa ainda mais a sua invenção: implanta memórias humanas nos novos tipos de ciborgues. Estes, por isso, não teriam a mínima noção do que realmente eram.

As criaturas produzidas pelos cientistas da era fáustica iludem com a sua ambigüidade, dificultando a diferenciação entre o que é “natural” e o que é “artificial”. Basta lembrar dos protagonistas dos filmes *Blade Runner*, *Matrix* e *Inteligência Artificial*, cuja qualidade não-humana é impossível de se determinar a olho nu, ou até mesmo com a ajuda das ferramentas analógicas desenvolvidas pelos saberes prometéticos (Sibília, 2002: 143).

Neste contexto é inserido Rachel, a assistente do Sr. Tyrell e uma *replicante* cuja memória era da finada sobrinha do seu patrão. Após ser examinada por Deckard descobre-se uma *replicante* também. Fato que não aceita com facilidade. A partir daí ela passa a questionar quais experiências foram realmente vividas por ela e quais foram simplesmente instaladas de forma a lhe prover mais maturidade em suas ações. A andróide se configura, então, no contexto do pós-humano, concretizando o lema da *Tyrell Corporation*: “mais humanos que os humanos”.

O Replicante Roy e seus comparsas, por sua vez, não querem ser homens e mulheres, querem perpetuar a sua existência. Como são um banco de dados ambulante criado para ocupar posições exaustivas que seriam do homem nas colônias fora do planeta Terra, seu desejo era simplesmente que a sua existência não fosse vã. Findo o prazo de validade de quatro anos, seria como se eles nunca tivessem existido: “Todos esses momentos se perderão no tempo como lágrimas na chuva”, diz Roy minutos antes de se render à morte e pouco tempo depois de destruir o seu criador, cujo crime fora negar ao “filho pródigo” a existência. Anunciando, assim, como previa Platão, a morte do pai, o fim da instância fundadora pelas mãos da

criatura – literalmente, já que Tyrell morre ao ter o crânio esmagado pelas mãos de Roy. Traduz-se assim o caráter destruidor da técnica<sup>6</sup>.

## **Amnésia**

Com inscrições tatuadas em todo seu corpo, Leonard Shelby – protagonista de *Amnésia* – é o mais próximo que podemos chegar de um ser híbrido. Um homem cujo viver é reconfigurado a partir da interferência da técnica em seu corpo. Ele se torna um novo homem. Diferente de uma pessoa qualquer e diferente de um pós-humano, mas o imbricamento dos dois. Distingue-se, assim, da *replicante* Rachel que, apesar de possuir memória e sentimentos humanos, não se origina na técnica, mas se (re)configura a partir dela.

No filme encontramos exemplificada a discussão platônica a respeito da relação entre a escrita e a oralidade. Nele, fotos e tatuagens são o artifício utilizado para solucionar o problema da memória do personagem principal, cuja *condição* é não ser capaz de armazenar em sua memória os fatos recém ocorridos. Lenny é o avesso de Funes. Enquanto o último guarda para si todo e qualquer tipo de informação, o primeiro apenas se recorda com clareza – e nem tanta – até certo ponto de sua vida: o dia em que perdera a habilidade de viver como um ser humano normal e em que a esposa fora assassinada.

Tudo acaba tendo relação com a capacidade de armazenar informações, assim como os *replicantes* de *Blade Runner*, que tinham o desejo de justamente continuar a existir de modo que todos os acontecimentos por eles presenciados ao longo de quatro anos de existência não se perdessem, o protagonista de *Amnésia* sofre com o fato de não ser mais capaz de armazenar suas novas experiências, novos rostos, novas informações, apenas era movido pelo

---

<sup>6</sup> Temos aqui um exemplo de como a técnica ameaça fugir ao controle do homem, com o intuito de se tornar “patrão” do seu próprio criador, como prenuncia Heidegger (Boutot, 1991).

condicionamento e pelo desejo de vingança. Assim, seguia cegamente todas as notas que deixava para si, tanto em pedaços de papéis quanto em seu próprio corpo<sup>7</sup>, como também as fotografias que tirava do carro que estava utilizando, das pessoas com quem estava se relacionando no dado momento e do hotel em que se encontrava hospedado.

Como foi visto anteriormente, a técnica tem o efeito de um *phármakon*<sup>8</sup>, isto é, tanto pode ser um remédio quanto um veneno. Os artifícios de memória usados por Leonard Shelby – tatuagens, bilhetes e fotos – também. O remédio viria para curar a *condição* do homem, sempre que precisasse recorrer ao concreto, pois não podia confiar na factualidade da sua própria memória. O grande problema da memória instrumentalizada é o fato dela poder ser facilmente manipulada, principalmente quando o sujeito envolvido é incapaz de guardar qualquer detalhe: quando, como ou por quê escreveu tal nota. Podemos observar isso num diálogo entre os personagens de Leonard e Teddy:

**Teddy:** *Você não pode confiar a vida de um homem a fotos e notas.*

**Leonard:** *Por que não?*

**Teddy:** *Elas podem não ser confiáveis.*

**Leonard:** *A memória não é confiável.*

**Teddy:** *Ora, vamos!*

**Leonard:** *Sério, a memória não é perfeita. Nem é boa. Pergunte à polícia. O depoimento de testemunha ocular não é confiável. Tiras não apanham assassinos lembrando coisas. Eles coletam fatos, fazem anotações e tiram conclusões. Fatos, não lembranças. (...) A memória muda o formato de um quarto, a cor de um carro. Lembranças podem ser distorcidas. São só uma interpretação, não são um registro. E são irrelevantes se você tem os fatos. (Diálogo do filme Amnésia)*

É, Lenny tem uma certa razão: a memória não é algo em que podemos confiar. Ele está esquecendo do detalhe de que os fatos também não são assim tão confiáveis como ele acredita,

---

<sup>7</sup> Assim como quem anota um número de telefone na palma da mão movido pelo risco de perdê-lo se confiado num pedaço de papel, Leonard escreve para si, e em si mesmo, bilhetes sobre o que fazer: nunca atender o telefone, depilar partes do corpo, registrar as pistas que já possui sobre o assassino de sua esposa etc.

<sup>8</sup> Cf. Derrida, 1997.

especialmente no seu caso. O interesse das pessoas ou o sentido que elas querem dar a um determinado fato selecionado por Leonard é bem mais importante que o próprio objetivo da nova vida do personagem.

Natalie e Teddy usam a *condição* do “amigo” para direcionar suas ações de modo a beneficiá-los. Passam a dar as cartas da vida de Leonard ao esconder canetas de modo a impedir que ele anote a briga que acabou de participar, se apresentam com outro nome, não contam toda a história, até mesmo por que Lenny só confia na sua letra, nas suas anotações e aquilo que não está registrado não existiu de forma alguma para ele. Eles têm consciência de que o real só lhe é apreensível pela escrita.

Até o próprio personagem principal atua como agente manipulador do seu próprio destino, ao riscar notas, queimar fotos, trocar sua roupa com a de alguém que acabou de matar e ainda roubar seu carro, assumindo uma outra “identidade”, e se apropriar de pistas que não são as verdadeiras apenas para – durante sua vingança principal – se vingar também de outros que no decorrer da história o enganaram, como no caso de Teddy. Isso para ele é fácil, já que quando os suportes de memória não existem Lenny não sabe o que aconteceu e passa a correr atrás de uma verdade criada por ele mesmo.

A própria lógica da narrativa do filme nos deixa com a sensação de que somos nós, junto com Leonard Shelby, que não temos idéia do que aconteceu a poucos minutos, pois ela é feita de trás pra frente. Deste modo, ficamos sabendo do fim de tudo para saber como tudo teve origem. Observamos isso na nova configuração da linguagem: instrumentalizada ela se perpetua, quebrando, assim, a lógica da instância logocêntrica e a temporalidade das coisas. Como diria Ferreira:

O humano nesse discurso não se perde em próteses que o reconfiguram, mas em não poder mais opor o mundo natural ao da cultura. Os programas da vida já não precisam falar de uma origem e

de seu esquecimento. Isso significa, entre outras coisas, que tal escrita não precisa se estruturar a partir da compreensão temporal característica das narrativas fonocêntricas: começo, meio e fim (2003: 106).

## **Considerações finais**

Ao tomarmos o cinema como reconstrução e como base para o real, vemos que ele nos remete a uma obra de arte cuja função não está apenas relacionada ao lazer, mas também está voltada para despertar uma atitude crítica no espectador. Neste sentido, a discussão em torno da relação entre a técnica e o orgânico, travada a partir produção cinematográfica recente, se mostra como um interessante objeto de estudo. A partir dele podemos situar as duas tradições da tecnociência contemporânea.

Apesar dos filmes aqui discutidos apresentarem tanto tendências fáusticas quanto prometéicas, não se pode classificá-los como pertencendo a apenas uma das duas tradições. Essa dificuldade se apresenta pelo fato de que não é fácil situar na prática as duas vertentes de modo tão claro quanto se imagina. Por serem antagônicas, as duas tradições se estruturam uma negando as características atribuídas à outra. Além disso, há ainda elementos de indistinção, como por exemplo, no momento em que *Blade Runner* nos apresenta uma configuração pós-orgânica, não deixa de veicular uma representação prometéica. Diante da "ameaça" dos andróides conquistarem autonomia em relação aos humanos, o filme nos coloca a necessidade de destruí-los. A lógica é que o técnico, mesmo numa variante pós-humana, não pode viver em pé de igualdade com o puramente humano.

Essa produção cinematográfica contemporânea ainda nos dá suporte para discutirmos a relação entre o natural e o artificial, a partir do imbricamento entre escrita e memória. Em *Amnésia*, é o artifício de memória que assegura o fio de coerência que a vida do

personagem principal vem a ter num dado momento. Podemos tratar Leonard Shelby como um ser híbrido, cuja existência só se torna possível pela indistinção entre seu corpo e os suportes técnicos.

No geral, os dois filmes suscitam representações distintas embora inter-relacionadas acerca das novas configurações sociotécnicas existentes na Sociedade da Informação. Se em *Blade Runner* os *replicantes* são constituídos *pela* técnica, em *Amnésia* a técnica *apenas* reconfigura o personagem. Antes de serem excludentes, as duas metáforas mostram o quão ambígua e indefinida é a discussão sobre a existência de seres híbridos e pós-orgânicos na contemporaneidade. Além do cinema, há uma gama de representações culturais que traduzem esta mesma ambigüidade e indefinição. Longe de trazermos considerações definitivas em torno de temática tão controversa, sugerimos apenas uma das possíveis vias de leitura.

## Referências

- ADORNO, Theodor & HORKHEIMER, Max (1985). A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: \_\_\_\_\_. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- BENJAMIN, Walter (1994). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: \_\_\_\_\_. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense. (Obras escolhidas. vol. 1)
- BORGES, Jorge Luís. Funes: o memorioso. In: \_\_\_\_\_. *Obras Completas de Jorge Lupis Borges*. São Paulo: Globo. (Vol. I)
- BOUTOT, Alain (1991). O problema da modernidade. In: \_\_\_\_\_. *Introdução à filosofia de Heidegger*. Mem Martins, Portugal: Publicações Europa-América.
- DERRIDA, Jacques (1997). *A farmácia de Platão*. 2ª. ed. Trad. Rogério Costa. São Paulo: Iluminuras.
- FERREIRA, Jonatas (2003). "A produção da memória biotecnológica e suas conseqüências culturais". In: *RBCS*, vol. 18, n. 53, out.

FERRO, Marc. (1992) O filme: uma contra análise da sociedade? In: \_\_\_\_\_. *Cinema e História*. Trad. Flávia Nascimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

MARCUSE, Herbert (1982). Do pensamento negativo para o positivo: racionalidade tecnológica e a lógica da dominação. In: \_\_\_\_\_. *A ideologia da sociedade industrial: o homem unidimensional*. 6ª ed. Trad. Giasone Rebuá. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

MENEZES, Paulo Roberto Arruda de (1996). "Cinema: imagem e interpretação". In: *Tempo Social; Revista de Sociologia da Usp*. São Paulo, n. 2, vol. 8, out.

SIBÍLIA, Paula. (2002) *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividades e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

### **Referências Filmográficas**

AMNÉSIA (*Memento*). Direção: Christopher Nolan. Produção: Jennifer Todd e Suzanne Todd. Roteiro: Christopher Nolan (baseado no conto "Memento Mori" de Jonathan Nolan), 2001. 120 min.

BLADE Runner: o caçador de andróides (*Blade Runner*). Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Roteiro: Hampton Francker e David Webb Peoples (baseado na novela "Do androids dream of electric sheep?", de Phillip K. Dick), 1982. 117 min.