

O imaginário do corpo no filme *Robocop*

The imaginary of the body in the movie Robocop

Adriano Charles da Silva CRUZ¹
Rafael Leite FREIRE²

Resumo

Nesse artigo, pretendemos estabelecer uma relação entre o imaginário do filme *Robocop: o policial do futuro* (1987) e as transformações do corpo humano. Considerando o corpo do protagonista como biocibernético e monstruoso, desenvolvemos uma análise das imagens em diálogo com as questões do contemporâneo. Nas representações do Robocop, identificamos aspectos do imaginário de corpo na atualidade que aludem à ideia de hibridação corpo-maquínica, a utopia de um corpo sem limites e a crença na vitória do humano sobre o maquínico.

Palavras-chave: Robocop. Pós-modernidade. Corpo monstruoso. Corpo biocibernético.

Abstract

In this article, we establish a relationship between the imagery of the movie Robocop: o policeman of the future (1987) and the transformations of the human body. Considering the protagonist's body as biocybernetic and monstrous, we developed an analysis of the images in dialogue with contemporary issues. In the representations of Robocop, we identify aspects of the body imagery that allude to the idea of body-machine hybridization, the utopia of a limitless body and the belief in the victory of the human over the machine.

Keywords: Robocop. Postmodernity. Monstrous body. Biocybernetic body.

Introdução

A transformação do corpo humano é uma temática recorrente do gênero de ficção científica. O avanço das novas tecnologias tem intensificado a construção de imagens em que corpo e tecnologia se fundem e levam a questionamentos sobre as fronteiras da

¹ Professor doutor do Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Pós-doutor em Comunicação. E-mail: adrianocruzufnr@gmail.com

² Mestre em Artes Cênicas pela UFRN. E-mail: rafaeleitef@gmail.com

humanidade. Estaríamos vivendo uma era de pós-humanidade, onde os processos de hibridação com a máquina levaria-nos a uma sociedade ciborgue, portanto, pós-humana.

De fato, o avanço da digitalização e da virtualização constroem uma espécie de segunda vida onde a interdependência homem e máquina se aprofunda. E o humano passa a ser, cada vez mais, (re)construído por técnicas e tecnologias que modificam sua corporeidade (próteses, microchips, cirurgias plásticas, harmonização facial, próteses, preenchimentos, drogas sintéticas entre outras).

A ficção científica tem construído narrativas em que as máquinas podem construir mundos melhores ou que produzem a destruição da humanidade em cenários distópicos. Filmes como *Blade Runner* (1982; 2017), *O Exterminador do Futuro* (1984; 1991; 2003; 2009) e *RoboCop - O policial do futuro* (1987; 1990; 1993; 2014) trazem à tona o debate sobre os limites da identidade humana, a corporeidade e sua relação entre o orgânico e o inorgânico.

Algumas questões fulcrais permeiam essas representações: que imagens de corpo-máquina se constroem no filme? Que narrativas são produzidas sobre a corporeidade e a tecnologias e a subjetividade humana? Como as questões fílmicas estão imersas na discussão sobre a contemporaneidade?

Dessa forma, pretendemos discutir, a partir de uma revisão bibliográfica, o imaginário da relação entre o corpo, as máquinas, suas fronteiras e bordas, em conexão com os dilemas da pós-modernidade.

Elegemos *Robocop* por ser um dos filmes mais conhecidos que tematiza o corpo biocibernético. O sucesso de crítica e público do filme de 1987, dirigido por Paul Verhoeven, levou à produção de duas sequências, séries de animação e televisão e muitas adaptações para histórias em quadrinhos.

Na narrativa, o policial de Detroit, Alex Murphy (Peter Weller), é abatido enquanto trabalhava. Entre a vida e a morte, passa por um procedimento de robotização de seu corpo. Dessa forma, o Robocop mantém o cérebro e partes do crânio humano, já os demais membros são reconstruídos por próteses de titânio. É essa matriz biológica, capaz de realizar sinapses, que mantém as memórias, ainda frágeis, e as sensações, que o torna um ciborgue (não um robô como o título parece indicar). A ressurreição do protagonista é, portanto, “a metáfora perfeita para nossa condição pós-moderna e nossos corpos pós-modernos, ilustrando uma nova forma de subjetividade cada vez mais mediada tecnologicamente” (GARCIA, 2017, p. 60).

O termo em inglês “cyborg” resulta da contração da expressão “organismo cibernético” e nomeia um ser dotado de parcial autonomia e racionalidade. Segundo Rudiger (2008, p. 148), o termo teve sua origem, nos anos setenta, no contexto das pesquisas aeroespaciais. Na década seguinte, o ciborgue começa a ser simbolizado em imagens da indústria cultural (filmes, séries, livros, histórias em quadrinhos etc.). Nos anos de 1980, a discussão adentra o campo da filosofia com as obras *Manifesto ciborgue*, de Donna Haraway, e *O ciborgue*, de Antonio Caronia.

Durante o filme, o protagonista vai se recordando de sua vida passada, chega até o ápice quando, perguntado sobre sua identidade, responde com o próprio nome: "Sou Murphy". Assim, Robocop em sua jornada heróica toma consciência de si, de sua subjetividade, em uma alegoria da vitória do humano sobre o maquínico.

No presente trabalho, a reflexão sobre o imaginário do filme está em diálogo com as condições históricas que se transformam ao longo do tempo. A figura mítica do ciborgue serve como reflexão para entendermos o lugar do corpo na pós-modernidade. Segundo Cordell (2022, tradução nossa): “A criação do Robocop é o auge da nossa autodefinição enquanto artífices. É a consequência dos corações, olhos, membros, transplantes artificiais com os quais, até agora, nos curamos e nos replicamos”.

Ao tematizar a discussão do corpo e suas fronteiras, a partir da representação de uma obra da indústria cultural, podemos identificar a maneira como explicamos nossa evolução e nosso estar no mundo, onde os processos de hibridação se tornam realidade por meio de prótese, chips, displays, nanotecnologias entre outros recursos biotecnológicos. Para Santaella (2004, p.67): “Em tempos de mutações [...] há que se prestar atenção ao que os artistas fazem, pois, com suas antenas ligadas a uma sensibilidade pensante, sinalizam os rumos do projeto humano”.

Este trabalho trilha o caminho genealógico da representação do corpo a partir de sua idealização pelos padrões estéticos hegemônicos, construído artificialmente pelas práticas bioestéticas (cirurgias plásticas, esteróides, enxertos etc.), ao biocibernético. Em seguida, problematizamos a relação corpo-máquina a partir de uma análise fílmica, assentada em Vanoye e Goliot-Lété (1992). O primeiro passo para análise é a escolha do filme em diálogo com a temática proposta. Em seguida, há a decomposição do filme em partes que se relacionam com o tema encontrado anteriormente. Por fim, tem-se a interpretação crítica a partir do contexto sócio-histórico.

Imaginários do corpo biocibernético

O Robocop é um híbrido de ser humano e máquina, que só se apresentou nessa configuração corpórea após a sua quase morte como humano. Assim, seu corpo é biocibernético monstruoso, uma vez que foge da normatização hegemônica pela sua aparência disforme. O robô policial passa a ser um símbolo do avanço tecnológico do corpo e também de sua deformação em tempos de intensa valorização da estética.

A ênfase no espetáculo (DEBORD, 1997) caracteriza a contemporaneidade. Nas redes sociais digitais, os filtros constroem corpos desejáveis, conforme os padrões estéticos hegemônicos. O mito da eterna juventude e o desejo de ter um corpo padrão leva a uma série de procedimentos bioestéticos, como *body modification* e *body building*.

Na sociedade do espetáculo, a hipervalorização da aparência física do corpo é fruto de sua excessiva exposição no espaço público. Os modelos para essa aparência são dados pela exacerbação de imagens da mídia: imagens de top models, pop stars, atores e atrizes hollywoodianas e da TV. Essas imagens funcionam como miragens de um ideal corporal a ser atingido. É a força desse ideal que estimula o investimento disciplinar necessário à reconstrução do corpo a qual implica a musculação, cosmetologia, dietas. (SANTAELLA, 2004, p. 60).

A busca pelo corpo perfeito, idealizado pelas representações no meios midiáticos, é uma das características corporais que se acentuam a partir dos de 1960, conforme aponta Santaella (2004). É por meio da massificação da fotografia, do cinema, da televisão e, sobretudo da publicidade, que há maior procura em imitar/atingir/copiar os corpos que são elencados nessas mídias como objetos de desejos.

Michaud (2011) recua mais na história e aponta que, desde o final do século XIX, se assume uma concepção de corpo como máquina que deve primar pela performance nos esportes e na ginástica. Nos anos de 1980, o corpo mecanizado reaparece sob o signo dos *bodybuilders*, da dietética e do doping nas competições esportivas. Essas práticas estão calcadas no princípio da disciplina que torna o corpo numerado e regulado por meio de medidas aritméticas que mapeiam sua composição, percentual de músculo, gordura, velocidade de deslocamento, força, etc. Na academia, tudo vira operação matemática aos moldes da produção industrial, assim, corpo e máquina se aproximam na concepção moderna de treinamento.

Kunzru (2009, p. 23) defende que a era do ciborgue já acontece na atualidade e

tem relação justamente com as práticas de transformações corporais cotidianas: da ida a academia ao uso de energéticos, uma vez que nada disso existiria se não houvesse “[...] a ideia do corpo como uma máquina de alta performance”. No meio dessa intensa busca pela melhoria corporal e prolongamento da vida, vemos surgir o corpo biocibernético, ciborgue, protético, com grande interação com o ciberespaço e com os sistemas informáticos. Santaella(2004) divide a corporeidade biocibernética em cinco tipos: corpos remodelados, protéticos, plugados, simulados e digitais. O corpo remodelado é construído pelo *bodybuilding* que objetiva o melhoramento estético da parte superficial, conforme Santaella (2004). Já o protético é: “[...] o corpo *ciborgue*, híbrido, corrigido e expandido através de próteses, construções artificiais, como substituto ou amplificação de funções orgânicas.” (SANTAELLA, 2004, p.98). O plugado se refere ao corpo que interage no ciberespaço. Em *Matrix* (1999), dirigido pelos irmãos Wachowski, o *plug* é ligado diretamente ao corpo do protagonista *Neo* e dá acesso às realidades virtuais.

O corpo simulado é: “[...] feito de algoritmos, de tiras de números, um corpo completamente desencarnado. [...]” (SANTAELLA, 2004, p.100). No filme *Ela* (2013), dirigido por Spike Jonze, a desmaterialização do corpo é levado ao extremo a partir do relacionamento amoroso entre um humano e um sistema operacional.

Por fim, o corpo digitalizado é a transposição da sua forma para o ciberespaço, assim como um documento em papel, ele vai ser formado na tela como: “[...] representações tridimensionais, completas, anatomicamente detalhadas dos corpos humanos, masculino e feminino”. (SANTAELLA, 2004, p.100). No filme *Congresso futurista* (2014), do diretor israelense Ari Folman, uma atriz tem o seu corpo e suas expressões faciais digitalizadas por um escâner de alta potência, criando assim uma versão idêntica de si mesma.

Segundo Michaud (2011) todas essas interações homem-máquina e até mesmo o *bodybuilding* e o *body modification* faz aparecer um

[...] homem mutante, filho de suas próprias opções e de suas próprias técnicas, com esta ambiguidade que não se sabe se aqui se trata de um homem inumano por desumanização ou de um super-homem que ultrapassa a humanidade para levá-la mais alto e mais longe e levá-la a plenitude. [...] (MICHAUD, 2011, p.551-552).

A dúvida de Michaud (2011) é a mesma que permeia o nosso trabalho, a que ponto essas modificações levará a humanidade? De fato, a ficção científica antecipa questões

sobre o futuro, lembramos que vários dos elementos que, nos anos 1980, poderiam ser considerados ficção científica, hoje são realidades. Essa tentativa de vencer a morte e fragilidade do corpo leva a construção de hibridismos do homem-máquina.

O estudo e a criação de ciborgues, clones e híbridos por parte dos cientistas têm como principais objetivos o aperfeiçoamento do corpo humano, através da eliminação de imperfeições e das incertezas resultantes da lotaria genética, e o melhoramento das capacidades do corpo humano, em si mesmo limitado (SEBASTIÃO, 2010, p. 71)

No documentário do canal *Discovery Channel* intitulado *Futuro dos Super Humanos* (2009), temos exemplos: o corredor *Oscar Pistorius* que, mesmo sem as duas pernas, é um dos homens mais rápidos do mundo graças ao uso de próteses; a construção um olho biônico (lente de contato) que dá informações do mundo em volta; um pó que faz crescer partes amputadas, como a ponta de um dedo. Dessa forma, essas invenções levam a reconfiguração dos corpos pós-humanos já imaginados pelas narrativas futuristas.

Robocop e o corpo biocibernético-monstruoso

Nos primeiros minutos de *Robocop*, temos um noticiário chamado “Momentos da Notícia” que, após anunciar um provável confronto nuclear, corta para uma propaganda de um coração artificial. No anúncio do “Centro do Coração Familiar”, um médico afirma que o consumidor pode escolher entre duas marcas:

É hora daquela operação importante? Esta pode ser a decisão mais importante da sua vida. Então, venha conversar com um dos nossos qualificados cirurgiões... no Centro do Coração Familiar. Centro do Coração Familiar – Temos uma linha completa de corações Jensen e Yamaha. Você escolhe o coração. Garantia de Fábrica. Financiamento. É qualificado como crédito no imposto de saúde. Ligue agora! 1-800-555-4444. E lembre-se, nos importamos! (ROBOCOP, 1987).

É então, nessa propaganda que corpo biocibernético aparece pela primeira vez no filme. O coração pode ser escolhido de acordo com as preferências e a renda do cliente, para melhorar suas funções vitais. Na Detroit futurista, o capitalismo continua a transformar tudo em mercadoria.

Ao término do comercial, o noticiário volta a mostrar a situação caótica de violência na cidade distópica. Em outra cena, visualizamos a delegacia de polícia, onde vemos o personagem Alex Murphy, o *Robocop* faz a sua primeira aparição, ainda como humano.

Prosseguindo o filme há uma cena emblemática, um robô denominado “*Ed 209*” é apresentado pelo presidente da corporação *Omniconp*, como um robô policial autossuficiente “que não precisa comer ou dormir”.

Vejam com atenção o histórico desta companhia. Verão que apostamos em mercados tradicionalmente considerados não-lucrativos. Hospitais. Prisões. Explorações espaciais. Eu digo, os bons negócios estão onde os encontramos. Como sabem, temos um contrato para administrar a força policial local. Mas na Divisão de Segurança, acreditamos que uma força policial eficiente é só parte da solução. Não, precisamos de algo mais. Precisamos de um policial 24 horas por dia. Um tira que não precise comer ou dormir. Um tira com poder de fogo superior, e com os reflexos para usá-lo. Meus caros colegas, é um prazer apresentar-lhes o futuro da força policial, ED 209. (ROBOCOP, 1987).

Um teste é realizado, um dos executivos da companhia segura uma arma, para que o Ed 209 o renda e o desarme. Ed afirma: “Por favor, abaixe sua arma. Você tem 20 segundos para obedecer.” Seguindo o comando, o executivo coloca, então, a arma no chão, mas o robô ainda age como se o integrante da *Omniconp* ainda estivesse armado e continua a contagem regressiva até disparar. Essa trágica falha leva a descrença na tecnologia, bastante presente no imaginário das distopias fílmicas.

A partir de então, o projeto de um robô policial é atualizado para que seja não só máquina, mas um híbrido, ou seja, um ciborgue. Dessa forma, como maior autonomia de pensamento, poderá solucionar a questão da violência urbana.

Em outra momento, Alex Murphy é levado em estado terminal para o hospital, onde tem *flashbacks* com sua família, alternados com imagens das tentativas dos médicos de salvá-lo. Em uma cena posterior, ele reaparece como *Robocop*, cuja visão agora remete a uma tela e não mais à orgânica, comum aos humanos.

Sobre a desaparecimento e o reaparecimento do corpo de Murphy, Baecque (2011) afirma que essa é uma característica do corpo no cinema:

O desaparecimento e depois a reaparição dos corpos permitem a esses filmes colar num só conjunto princípio de medo e princípio de prazer, fazer durar infinitamente o gozo de ter medo de seu próprio corpo. As cicatrizes, as marcas de feridas, os interstícios, o não acabamento, os traços de mutação aparecem assim como os emblemas desses filmes, efeitos perversos e repulsivos (e também fascinantes) da onipotência do cinema que permite colar as imagens umas às outras. (BAECQUE, 2011, p. 504).

O *Robocop* reaparece em toda sua forma de robô. Essa dinâmica do: “adesaparecido” (BAECQUE, 2011, p.505) – Desaparecimento e reaparição –se aplica ao policial do futuro, esse: “[...] homem-animal ou homem-máquina, está destinado a se recuperar sempre das provas que seu corpo suporta, fabricado para isso.” (BAECQUE, 2011, p. 505).

Em sua nova vida, Murphy ganha a identidade do ciborgue, suas memórias seriam apagadas e o corpo torna-se, majoritariamente, protético. Em virtude disso, ele se torna quase indestrutível, pois é passível de reposição de partes danificadas.

Em outra cena, Robocop foge da delegacia de polícia devido a confusão de sua auto-imagem, que provoca fraturas identitárias, a luta entre o apagamento e o reaparecimento de suas memórias humanas. Um dos executivos da *Omnicorp* reclama com os responsáveis que o protagonista não poderia sair de lá, porque é só um produto a serviço de uma empresa multinacional. Em outro momento, durante um treinamento da polícia, o Robocop chama a atenção dos seus colegas humanos por sua precisão na mira. E um dos policiais comenta: “Esse cara é bom”. Outro o retruca, em seguida: “Ele não é um cara, é uma máquina”.

Esse processo de coisificação explicita a condição de posse sobre o robô policial. Os empresários o consideram mercadoria. Em outra cena, bandidos perseguidos por ele o chamam literalmente de “coisa”. Dessa forma, o corpo de *Robocop*, híbrido, fora dos padrões estéticos, é tido como inferior. À medida que recupera suas memórias, o protagonista ganha conotações mais positivas: “A primeira parte do filme o mostra como uma coisa, uma fabricação, um robô que, aos poucos, se lembra de sua vida passada; a consciência de ser um humano acaba vencendo a máquina.” (AYA, 2015, p. 132).

O processo de hibridação se destaca quando aparece a imagem do *Robocop* sem o capacete, com crânio sem pelos e conectados a receptáculos tecnológicos, apenas o rosto se sobrepõe à parte metálica. Essa outra característica que o torna monstruoso é a movimentação corporal robótica.

Apesar de ser considerado um produto, Robocop também tem *flashbacks* de sua vida humana. Um exemplo dessa lembrança é quando ele vai acessar informações sobre o seu antigo eu no sistema informático da delegacia de polícia. O *Robocop* retira seu plug para acessar as informações identitárias dele e a identidade dos criminosos que o balearam. Na sequência, insere o plug no dispositivo informático, há uma tensão construída para que o dispositivo se pareça como uma arma. A cena ganha um ar cômico quando essa expectativa é quebrada, não se trata de uma ameaça a um policial, que testemunha a movimentação, mas um gesto de acesso a um computador.

Robocop não é somente um filme de ficção científica, entremeia ação, com traços cômicos e dramáticos, e de crítica social às corporações econômicas e aos processos de robotização da vida por interesses econômicos.

Note-se que ao incluir, no nível implícito, ao personagem a presença constante de corporações e multinacionais, cuja razão comercial é a questão da segurança e da ordem pública, permite-se ver um contraste entre a noção pré-fabricada da vida humana e a persistência da natureza, o orgânico, na figura do protagonista, concebido ao nível do protótipo. (AYA, 2015, p.)

A tensão entre o ser homem e o ser máquina constrói efeitos dramáticos: *Robocop* tem lembranças de sua esposa e filho, mas não pode interagir com eles, porque se tornou um estranho para a família. Como máquina, enfrenta a inicial descrença dos habitantes da Detroit futurista e, também, a zombaria por seu corpo disforme-transtorno.

Todavia, ao longo da narrativa o personagem se transforma em uma solução efetiva contra o crime na cidade, o policial passa a ser um herói, que descobre um esquema de corrupção de um dos executivos da multinacional *Omniconp*. A corporação pretendia construir uma nova cidade denominada *Delta City*, com a premissa que essa cidade totalmente privada seria mais segura para todos os que pudessem pagar para nela habitar. Para isso, financiava o crime na cidade no espaço público. Ao desvendar e desmontar essa rede criminosa, o protagonista ganha contornos heróicos e o filme lança um olhar utópico ao mundo, conforme defende Garcia (2017, p. 64):

Finalmente, em Robocop, a luta de Murphy para entender o que aconteceu com ele, quem ele é, sua identificação com seu atual eu humano que está preso em um corpo metálico, sua rebelião contra a *Omniconp*, a força de seu próprio desejo contra a determinação tecnológica e a preservação de seus impulsos humanos que o lembram de seus laços familiares constituem os momentos utópicos do filme.

O corpo híbrido e monstruoso se liga, dessa forma, a uma mente que insiste em recordar e a sentir emoções. O filme parece apontar um mundo onde as máquinas dominam e alienam as pessoas, mas que a identidade humana pode resistir nos movimentos da memória.

Considerações finais

O imaginário fílmico da pós-modernidade trata a questão da hibridização homem-máquina tanto de forma utópica quanto distópica. Ao passo que a integração do humano com os aparatos maquínicos faz com que o homem tenha suas potencialidades físicas e intelectuais exacerbadas. O corpo já é trans-humano, porque submetido às tecnologias que levam a longevidade, retardam o envelhecimento e lhe tornam mais úteis aos processos de produção, no interior das sociedades capitalistas.

De certa forma, o imaginário fílmico projeta futuros possíveis que se ancoram na atualidade, cada vez mais calcada em realidade virtual, nanotecnologia, engenharia genética, exploração astronômicas entre outros processos que colocam em xeque a relação com o corpo biológico. A profecia McLuhaniana dos meios como extensões humanas já se presentifica no mundo em que é impossível fugir a mediação das telas, especialmente a dos smartphones.

Se já é realidade a conjunção máquina e orgânico no corpo transhumano, essa relação ainda é vista sob suspeição. Na ficção científica, abundam narrativas que engendram desconfianças ao um mundo maquínico, simbolizado em robôs, ciborgues, inteligência artificial que ameaçam a essência do humano.

Consideramos a ficção fílmica como um texto da indústria cultural que leva à diversão, mas toca no enfrentamento de questões fulcrais ao homem pós-moderno: a hiperindividualização, a descrença na racionalidade científica, as fronteiras do ser humano.

Em *Robocop* a carcaça metálica envolve o tecido orgânico cerebral. Construído de maneira artificial, esse novo corpo metálico causa estranhamento. O ciborgue torna-se um “outro”, à maneira como historicamente foram categorizados os corpos híbridos (sejam com os animais, como a esfinge, a sereia e o centauro aos cibernéticos).

No entanto, essa desconfiança vai se diluindo à medida que Murphy recupera suas memórias. A visão positiva também se assenta no fato de ser um policial,

portanto, estar a serviço da ordem e da disciplina. Além disso, persiste no imaginário fílmico, os velhos dualismos entre homem e máquina, corpo e mente. No fim, essa tensão dualista é resolvida, quando Robocop rejeita sua subjetividade miscigenada e identifica-se com sua humanidade, retornando a sua subjetividade anterior.

A ficção científica nos levou a imaginar controversos futuros onde corpo e máquina entram em disputas antagônicas ou em intensa colaboração. Esperávamos que passados trinta e cinco anos do filme, o debate social em torno dessa pós-humanidade, o uso da engenharia genética, da neurociência e da robótica estivesse nas preocupações interesses de uma gama ampla de pessoas, fora dos círculos especializados. Todavia, no presente pandêmico, os retrocessos sociais, políticos e ideológicos nos fazem refletir sobre as (im)possibilidades desse futuro e os anacronismos de um era de pós-verdade, exemplificada no movimento, *antivax* e no terraplanismo.

Referências

AYA, Cesar Oliveiros. **El sueño de Frankenstein**. Hallazgos, v. 12, n. 23, p. 117–144, 2015.

BAECQUE, Antoine de. Telas: O corpo no cinema. In: CORBIN, Alain; COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges (Org.). **História do Corpo: 3. as mutações do olhar: o Século XX**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 481-507.

CODELL, Julie. Murphy's law, Robocop's body, and Capitalism's work. Disponível em: <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC34folder/RobocopCodell.html> Acessado em 14 de março de 2022.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

GARCÍA, A. I. B. Vida artificial: El cibernético, representación posmoderna de nuestras ansiedades. **Revista de filología de la Universidad de La Laguna**, n. 35, p. 51–72, 2017.

KUNZRU, Hari. Você é um ciborgue: um encontro com Donna Haraway. In: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica: 2009.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2004.

MICHAUD, Yves. Visualizações: O corpo e as artes visuais. In: COURTINE, Jean-Jacques; VIGARELLO, Georges; CORBIN, Alain (Org.). **História do Corpo: 3. as mutações do olhar. O Século XX**. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. p. 541-556.

ROBOCOP: O POLICIAL DO FUTURO. Direção de Paul Verhoeven. Produção de Arne

Schmidt. Intérpretes: Peter Weller Nancy Allen Dan O'herlihy Ronny Cox Kurtwood Smith Miguel Ferrer. Roteiro: Edward Neumeier Michael Mine. Música: Basil Poledouris. [s.i.]: Orion Pictures Corporation, 1987. (102 min.), son., color. Legendado.

RODWAY, C. **Platón y el cine**: enseñanzas ocultas en las películas de hoy. Buenos Aires: Kier, 2008.

RÜDIGER, Francisco. **Cibercultura e pós-humanismo**. Porto Alegre: EDIPURS, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

SEBASTIÃO, S. Sujeito pós-moderno: de andrógino a pós-humano. **Comunicação & cultura**, n. 9, p. 59–75, 2010.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 1992.