

Além da Lua: A ficção científica como imaginação antropocêntrica ou holismo tecnológico

José Rogério Lopes^a

Resumo: O artigo elabora uma análise fenomenológica das possibilidades de representação e projeção de futuros da humanidade e do planeta, nos filmes de ficção científica. Parte da leitura de um texto de Paul Ricoeur (1969), datado pelo contexto das disputas hegemônicas por viagens espaciais à Lua, entre EUA e a antiga URSS. No texto, o autor elabora e antecipa elementos acerca das viagens interplanetárias, para apreender as lógicas recursivas pelas quais a civilização técnica se organiza e expande em torno da luta progressiva com a natureza, e os riscos gerados disso, agora projetados no cosmos. Já a análise dos filmes de ficção científica evidencia ora uma fonte de reflexões sobre o que determinada sociedade considera preocupante ou relevante, ora as possibilidades de representação real ou virtual do mundo. Nas projeções dos filmes de ficção, essas preocupações e representações geram oscilações de uma imaginação antropocêntrica centrada na perpetuação humana com a crença em um holismo tecnológico.

Palavras-chaves: Ficção científica, Quadros de experiência, Imaginação antropocêntrica, Holismo tecnológico.

O ano de 2019 marcou o cinquentenário da missão espacial americana que levou o ser humano a pousar na Lua. Esta viagem inaugurou uma fase histórica que parecia confirmar as possibilidades abertas

^a Professor Visitante do PPG Educação (FURG). Professor do PPG Desenvolvimento Regional (UFT). Bolsista Pq-CNPq. Email: jrlopes@unisinos.br. Orcid: 0000-0003-4679-9666.

à expansão da civilização humana, na exploração do cosmos. Embora o otimismo orientado a tais possibilidades tenha se mostrado insuficiente para garantir os avanços esperados, de lá para cá, o desenvolvimento acelerado dos recursos tecnológicos que se seguiu àquele acontecimento expandiu a capacidade humana de imaginar o devir do planeta e da humanidade.

Nas esferas sociais diversificadas de imaginação sobre o devir humano projetada dos processos de aceleração tecnológica, a indústria do entretenimento (sobretudo, cinema e televisão) tem produzido arranjos fictícios que utilizam recorrentemente de efeitos especiais sofisticados, em consonância com elaborações intelectuais contemporâneas sobre as possibilidades de representação real ou virtual do mundo, para criar imagens e paisagens que antecipam e situam problemáticas e riscos do futuro. Talvez, o exemplo mais bem-sucedido dessas consonâncias seja a trilogia *Matrix*, que já no primeiro filme explicita sua inspiração na obra *Simulacro*, de Jean Baudrillard¹.

A consonância dessas produções imagéticas com elaborações intelectuais se configurou desde um princípio já esboçado por Coelho (2018), de que a ficção científica é, sempre, ficção social. Assim, tanto a imagética da ficção científica, quanto:

“la ciencia-ficción ha operado como un medio novedoso de reflexión sobre el mundo en el que vivimos. Debido a que parte de una explicación realista y científicamente-válida (al menos, hasta donde llega la comprensión de la ciencia del momento) acerca del mundo y el futuro que se construye, sirve como una inagotable fuente de reflexiones sobre lo que la sociedad de cada momento considera preocupante o relevante” (Bruna & Bienvenido 2018:5).

Nesse campo de reflexões acerca da relevância das questões sociais, proliferam as mais diversas visões sobre os riscos socioambientais (Beck 1997) e existenciais (Coelho 2018) que produzimos para a manutenção de um estilo de vida civilizacional-ocidental pretensiosamente avançado e moderno. E mesmo quando esses riscos são apresentados de forma secundária nas representações imagéticas dessa in-

dústria do entretenimento eles ainda estão lá, como gatos que passam na sombra.

As visões diversificadas que equacionam os riscos que produzimos e as previsões de futuro, em filmes de ficção científica, carecem de uma tipificação que considere o alcance e a generalização das representações imagéticas produzidas. Isso implicaria que uma antropologia da ficção científica deveria elaborar um histórico dessas produções, desde os teóricos utopistas do século XVI e XVII² até a contemporaneidade. Esta pretensão está ausente da presente elaboração, devido ao limite do texto, mas também à opção de focar a análise nas representações imagéticas dos filmes, em detrimento de suas consonâncias intelectuais ou teóricas, pelo alcance de público que estabelecem. Porém, mesmo com tais limites deve-se inscrever um princípio que emerge nas obras dos teóricos utopistas e se desdobra no tempo, até as representações imagéticas contemporâneas: a crítica aos modelos universalizantes de civilização.

Desde esse princípio, o artigo que se inicia pretende elaborar uma análise fenomenológica das possibilidades de representação e projeção de futuros da humanidade e do planeta, nos filmes de ficção, segundo as condições factuais produzidas pelo estágio de desenvolvimento tecnológico desigual das sociedades. E como toda análise fenomenológica, a questão que motiva a presente elaboração é um dado de percepção (Merleau-Ponty 1994), sendo os limites anunciados referidos a percepções apreendidas por um antropólogo aficionado em filmes de ficção científica. Tais percepções são marcadas pela leitura de um texto de Ricoeur (1969)³, escrito no período das viagens espaciais à Lua e provavelmente motivado pelas mesmas. Embora Ricoeur situe o contexto de sua análise nas disputas hegemônicas pelas viagens espaciais, entre EUA e a antiga União Soviética, ele elabora e antecipa elementos para apreender as lógicas recursivas pelas quais “nossa sociedade é a primeira da qual se pode dizer com Eric Weil que ‘se compreende e organiza em vista de uma luta progressiva com a natureza exterior’” (Ricoeur 1969:27).

Ricoeur discute, em seu texto, se as viagens interplanetárias seriam capazes de fazer o ser humano superar os efeitos da técnica nos condicionamentos de trabalho e consumo que o vinculam de maneira umbilical ao planeta, e que produziram nele uma “forma de compreender o lugar do homem no mundo” (Ricoeur 1969:29). Desde sua interpretação, “o homem é afetado pela técnica quando trabalha, quando consome, quando se compreende; ou se quiserem, quando faz, quando se compraz, quando se considera a si mesmo” (Ricoeur 1969:28). Esta afetação elevou o nível de vida global a “uma dependência crescente do que denominamos nosso bem-estar em relação às máquinas que são feitas, especificamente, para se viver melhor”.

No quadro dessas transformações da sociedade industrial, a expansão das produções técnicas estaria gerando uma liberdade humana do trabalho penoso que, por sua vez, prenderia o ser humano a “ócios medíocres, a uma espécie de subcultura anônima, insôssa, idêntica a si mesma em todo o mundo”⁴ (Ricoeur 1969:31), gerada pelas grandes culturas, ou cultura de massas. Para além dessa constatação saudosista, porém, o autor busca compreender os problemas de uma civilização de massas, ou ‘civilização técnica’⁵, como alteridade histórica. Nesse sentido, Ricoeur afirma que as viagens interplanetárias podem tornar o cosmos num “lugar de exploração e conquista [...] no palco ampliado da luta contra a natureza” (Ricoeur 1969:35), mas teriam dificuldade de romper a vinculação do humano à terra por meio da cultura, que é mais forte do que o vínculo do humano à terra por meio do trabalho.

“Os instrumentos de cultura – o livro, o quadro-negro, o filme, o jornal, etc. – estão ligados a edifícios humanos, que são as formas do habitat terrestre. Há no edifício – templo, palácio, casa, biblioteca, museu – um vínculo por longo tempo indissolúvel entre a cultura e a Terra” (Ricoeur 1969:32).

Porém, se o autor afirma que a vinculação do humano ao planeta, por meio da cultura, é mais forte que o vínculo construído através do trabalho, o que levaria os humanos a trabalhar tanto para realizar via-

gens interplanetárias? Ricoeur supõe que a motivação das viagens interplanetárias é gerada na confluência da exploração e da dominação da natureza com o consumo, que desloca a relação humana sensível com o planeta e a torna “uma relação industrial” (Ricoeur 1969:34)⁶. E embora não afirme diretamente, é lícito supor que esta relação industrial é aquela na qual os humanos concebem a finitude dos recursos naturais a serem explorados, segundo um cálculo-raciocínio, e se aventuram na busca de novas fontes de exploração dos mesmos.

Assim compreendida, a concepção da finitude dos recursos naturais a serem explorados pelos humanos, no planeta, estaria na base de uma crítica aos modelos universalizantes de civilização. E essa mesma crítica pode ser encontrada nos escritores de ficções distópicas, como E. M. Forster, que em 1909 já afirmava, em seu conto *A máquina parou*: “a Humanidade, em seu desejo de mais conforto, fora longe demais. Havia explorado excessivamente as riquezas da natureza” (2018:54).

Essa percepção também foi apreendida no início das viagens espaciais. Não por acaso, as imagens da Terra fotografadas do espaço por tripulantes das missões Apollo, entre 1968 e 1972 (Poole 2008), inauguraram o chamado ‘acontecimento sideral’ que, por sua vez, influenciou a mudança de orientação do ambientalismo e contribuiu para a formação da ideia de um meio ambiente global a ser cuidado e administrado pelo ser humano. E na sequência desse acontecimento, segundo Siqueira (2015) a NASA, agência norte-americana criada para realizar estudos e desenvolvimento das viagens espaciais, passa a influenciar essa mudança de orientação, produzindo e colocando em órbita, desde então, centenas de satélites de monitoração do planeta.

Assim, no período das viagens espaciais à Lua, as projeções de aventuras interplanetárias em busca de novas fontes de exploração de recursos passam a oscilar com representações dos cuidados com o planeta, na imagética de ficção científica. E devemos lembrar que o filme que inaugura o cinema de ficção moderno, *2001: uma odisseia no espaço*, é justamente deste período. Este novo cinema produziu regularmente representações acerca do alcance dos recursos tecnológicos

na resolução dos riscos produzidos à vida humana no planeta. E desde esta perspectiva, busca-se aqui evidenciar que tais representações operam regularmente um raciocínio por circunvolução, que movimentam dois princípios de entendimento atribuídos ou apropriados àquele alcance dos recursos tecnológicos: um princípio que denominaremos de salvacionista (e utópico), e outro, denominado de fatalista (e distópico). Em um ou outro, porém, são reconhecidas projeções de futuro que resultam de arranjos da imaginação humana autocentrada na sua perpetuação com as condições factíveis de desenvolvimento tecnológico, de forma que as viagens interplanetárias são configuradas regularmente nas ficções científicas ora por uma imaginação antropocêntrica, ora por um holismo tecnológico.

De forma a elaborar o reconhecimento desses arranjos, em um primeiro movimento busca-se estabelecer a correspondência entre a imaginação antropocêntrica com quadros de experiência formados na expansão do “universo tecnológico da sociedade industrial” (Marcuse 1967:19), ou da “civilização técnica” (Ricoeur 1969:35). Em seguida, descreve-se o contexto representacional das viagens interplanetárias em alguns filmes de ficção científica⁷, de maneira a reconhecer a definição situacional operada em tais arranjos.

Filmes de ficção como representações de quadros de experiência

Opta-se em iniciar a descrição das representações imagéticas de ficção científica por um filme que não foi classificado como tal, *A invenção de Hugo Cabret*⁸. Isso porque, para além da definição do gênero, o filme apresenta um período (anos 1930) e um cenário social importantes, que são os do desenvolvimento da indústria e, mais especificamente, da indústria cinematográfica.

O filme narra a experiência de Hugo Cabret, garoto de 12 anos de idade que vive no compartimento das engrenagens do relógio da estação ferroviária Gare Montparnasse, em Paris, após o falecimento de seu pai, que era o relojoeiro da estação. Uma vez que é órfão, Hugo vive escondido no relógio e tem que se esquivar constantemente do

guarda da estação, que encaminha os órfãos que encontra pela estação ao orfanato da cidade.

Além da autonomia desenvolvida em viver sozinho, Hugo demonstra possuir habilidades técnicas para consertar maquinários, que aprendera com seu pai, assim como um fascínio pelos mesmos. No compartimento onde vive, há um autômato que seu pai tentava consertar e que ele mantém, com a mesma intenção.

As aventuras do órfão pela cidade levam-no a conhecer Isabelle, jovem sobrinha de Papa Georges, dono de uma loja de brinquedos, que se torna sua amiga. Hugo apresenta Isabelle ao cinema e aos filmes produzidos na época, expondo sua predileção pelos de ficção científica, e esta, por sua vez, o apresenta a uma livraria. Isabelle carrega uma corrente que tem por pingente uma chave, que logo descobrem servir em uma fechadura contida no autômato, e que o faz funcionar. Para além desta chave de um enigma, outros enigmas associados ao autômato levam Hugo e Isabelle a descobrir que Papa Georges foi um famoso diretor de filmes de ficção que, desiludido com perdas financeiras acumuladas no período de seus empreendimentos na indústria cinematográfica, tornou-se recluso e acomodado na vida de comerciante. Investigando a vida e a produção do diretor de filmes de ficção, os jovens conhecem um repórter aficionado na obra do mesmo, que os auxilia a convencer Papa Georges do valor de seus filmes e a recuperar seu reconhecimento social. Ao final, as interações com Isabelle e Papa Georges desenvolvem um laço afetivo e Hugo é adotado pela família.

Interessa aqui destacar a representação de um quadro de experiência social⁹ que se expõe no filme, desde a experiência de crescer e viver em um maquinário de relógio, até a descoberta da fantasia do cinema de ficção da época, na trajetória do protagonista. Seguindo Ricoeur, tal representação corresponde ao contexto de conversão mental que afeta o trabalho, na sociedade industrial:

“Para que o trabalho se transformasse num valor positivo e parte do que é ‘sagrado’ no homem – o essencial e o necessário – foi pre-

ciso uma verdadeira conversão mental: que o desejo de conquistar o mundo, de tornar-se ‘dono e possuidor do mundo’ prevalecesse na época do Renascimento acima dos valores do repouso e da contemplação; então viaja-se, então se explora a terra, então se fabricam máquinas, mesmo inúteis e divertidas: relógios, fontes, autômatos; o homem explorador e maquinista, diante de uma grande indústria, *mudou de atitude* na sua relação com o mundo: não se contenta mais em observar, contemplar, admirar; quer dominar e possuir” (Ricoeur 1969:33).

A elaboração de Ricoeur parece descrever o sentido atribuído ao roteiro do filme. A conversão mental operada pelo desenvolvimento tecnológico da sociedade industrial está representada no filme pela situação definida na convivência de Hugo com o autômato, no compartimento do relógio, tornando o segundo um referencial mediador de suas interações com o mundo: primeiro, com a memória do pai falecido, depois, com o desenvolvimento de suas habilidades em consertar máquinas (elas servem para estabelecer interações com Papa Georges, consertando maquinários de brinquedos em sua loja), com as interações e descobertas em comum com Isabelle, com os filmes de ficção científica e com a campanha pela reabilitação do reconhecimento social de Papa Georges, como diretor de filmes de ficção. Constituindo uma imaginação mediada pela técnica (representada no autônomo, nas engrenagens do relógio, nos brinquedos da loja ou nos filmes de ficção, em escalas que se ampliam¹⁰), Hugo se pensa e define por consertar as coisas e inventar soluções, seja para os maquinários ‘quebrados’, seja para as desilusões sociais. Ao final, essa trajetória de interações resulta na redenção da sua própria condição familiar.

Esse roteiro de interpretação do filme possibilita compreender o quadro de experiência tecido nas interações de Hugo com a civilização técnica que o envolve, pelo qual o jovem aprende a definir situações e acontecimentos, e estabelecer modos de apresentação de si (Goffman 2012), reais ou imaginados¹¹. Segundo Goffman, as maneiras de desvelar o real e de definir a situação, apreendidas nas obras de William James, Aron Gurwitsch e Alfred Schutz, possibilitam enfatizar a ques-

tão de quem cria a situação, ou como se produz a realidade. Para Goffman, nós negociamos a situação segundo certas circunstâncias em que “temos a impressão de seu caráter real” (2012:24-27). Assim, as circunstâncias, organizadas em mundos próprios, ou “ordens de existência”, definem o conteúdo da percepção e o status de realidade que atribuímos ao que percebemos. Disso resulta a apreensão de que as coisas são situadas segundo os ‘modos de apresentação’ que assumem, ou segundo as realidades múltiplas e suas ‘províncias finitas de sentido’, nas quais a experiência adquire significado, em um certo ‘estilo cognitivo’, como no cotidiano.

A questão que se desdobra disso se expõe acerca das regras que constituem um mundo específico ou a inteligibilidade da vida cotidiana, para a qual Goffman apresenta a perspectiva situacional: “uma preocupação com aquilo a que um indivíduo pode estar atento em um determinado momento” (2012:30), com o que está acontecendo.

E como um acontecimento apresenta variabilidade de enfoques e perspectivas, o seu entendimento parte de relevâncias motivacionais determinadas. Assim também ocorrendo com as várias coisas possivelmente em desenvolvimento para definir a atualidade de um acontecimento, ou uma situação, em uma caracterização retrospectiva do ‘mesmo’ e o papel dos indivíduos na atividade em questão.

Trata-se, enfim, de compreender que a mediação da técnica se torna elemento de organização e cálculo da experiência. E complementando essa definição, as escalas de mediação da técnica, nas interações de Hugo Cabret, permitem reconhecer que os quadros de experiência construídos nessas interações são mais ou menos condicionados pelos cálculos, segundo a densidade tecnológica que as afeta interfere no domínio dos cálculos a serem efetivados.

Outra representação que auxilia esta compreensão pode ser apreendida na trilogia de filmes *Matrix*¹², que se acredita, expõe um simulacro que tem origem também nesse quadro de experiência. E aqui, contrariamente a uma representação difundida de que essa trilogia trata efetivamente de luta da humanidade contra a máquina,

prefere-se acompanhar a interpretação de Ricoeur (1969: 28) de luta da humanidade contra a técnica, essencializada “como um elemento da sua definição e do seu destino” (Ricoeur 1969:28). E se no filme *A invenção de Hugo Cabret* as interações mediadas pela técnica produzem um destino de redenção (ou restauração) da condição humana (salvacionista), nos filmes de ficção científica, propriamente ditos, tais interações muitas vezes geram e movimentam elementos de definição fatalistas.

Das motivações e possibilidades de viagens interplanetárias

A perspectiva anterior vinculou o desenvolvimento tecnológico da sociedade industrial a quadros de experiência humana definidos situacionalmente, mas organizados de maneira a afetar escalas de interação cada vez mais ampliadas, segundo condicionamentos agenciados por uma densidade tecnológica crescente. Desde essa perspectiva, as representações acerca das viagens interplanetárias, nos filmes de ficção científica, tendem a gerar projeções homólogas ao vínculo estabelecido.

Assim, os filmes que seguem descritos foram selecionados tanto porque apresentam projeções de futuro que resultam de arranjos da imaginação humana autocentrada na sua perpetuação com as condições factíveis de desenvolvimento tecnológico (em que pesem elementos especulativos ou fantasiosos que atravessem seus roteiros), quanto porque projetam representações situacionais dos quadros de experiência humana decorrentes de tais arranjos, em diferentes escalas de interação e afetados por graus variados de densidade tecnológica.

O primeiro filme é considerado a produção que inaugura o cinema moderno de ficção científica, *2001 – Uma odisseia no espaço*¹³. O filme inicia com a paisagem de um grupo de proto-humanos em torno de uma fonte de água, em uma região predominantemente seca e inóspita, que logo é desafiado por outro grupo e derrotado em um embate físico, corpo a corpo. Derrotado e exilado em outra paisagem, em meio a ossos de animais mortos, o líder do grupo descarrega sua raiva nos mesmos e percebe algo: o manuseio do osso como instrumento que, em movimento, acelera sua massa e converte-se em força. Frente

a descoberta da ferramenta e do princípio da alavanca (que inaugura uma lógica de pensar operada por algoritmos: o cálculo-raciocínio), o líder ‘arma’ os demais indivíduos do grupo com ossos e retorna para enfrentar o grupo que os derrotou. O embate físico, mediado pelos ossos, torna-se desigual e a maioria dos indivíduos do segundo grupo é morta. Assim dispostos na disputa pela água, a ferramenta, o princípio da alavanca e o cálculo convergem para a superação humana da condição natural de sobrevivência, frente às forças desiguais em disputa pelos recursos necessários à vida.

A continuidade do filme já coloca o ser humano em uma nave viajando pelo universo, com uma tripulação que tem por missão explorar possibilidades e vestígios de vida extraterrestre. Sem encontrar esses vestígios, o roteiro do filme desenvolve um conjunto de intrigas nas interações dos tripulantes entre si, e deles com o dispositivo de Inteligência Artificial que comanda a nave, em torno dos cálculos que este efetiva sobre os recursos para a continuidade da viagem. Essas intrigas resultam em uma sequência de órbitas durante a jornada, até que o último humano desconecta o dispositivo de Inteligência Artificial e resta sozinho, sem recursos. Aí sobra para o humano, sem descobertas no espaço, descobrir-se a si próprio. E o mundo renasce em uma imagem emblemática de um planeta feto.

Uma vez que a originalidade do filme foi reconhecida por seu realismo científico, seus efeitos especiais e sua imagética quase surreal, rompendo com a lógica dos filmes estruturados em técnicas narrativas, os elementos que geram os arranjos da imaginação antropocêntrica com as condições factíveis de desenvolvimento tecnológico são apreendidos por percepções: a nave interplanetária se desloca em voo giratório, é controlada por um dispositivo de AI-Inteligência Artificial e a tripulação humana pensa sua manutenção e segurança pela confiança nos cálculos realizados pela AI para o seu bem-estar.

Uma proposição básica que estabelece a correspondência dos conflitos entre grupos de proto-humanos em disputa por recursos naturais com os conflitos entre a tripulação humana da nave interplanetá-

ria e a AI que a controla é a capacidade de operar cálculos-raciocínios para a resolução dos problemas. No caso das viagens interplanetárias, a densidade tecnológica envolvida é tanta que os cálculos para a sua efetivação ultrapassam a capacidade humana, sendo projetados dispositivos capazes disso.

Em outro filme, *Duna*¹⁴, as viagens interplanetárias são projetadas em um futuro bem mais distante (10.191 d.C.), no qual a humanidade já colonizou diversos planetas pelo universo, explorando recursos naturais-(cósmicos) através de empreendimentos de linhagens familiares nobres, que disputam o controle de mercados cósmicos. A questão, no filme, é a ampliação da exploração de recursos naturais que suportam as atividades mercantis elevadas a interações interplanetárias, nas quais se reproduzem as desigualdades características destas atividades em nosso planeta. Entre tais recursos, o de maior valor mercantil é o produto conhecido como Especiaria (também traduzido como Temporo), seja porque seu uso aumenta a expectativa de vida, seja porque catalisa os poderes de presciência de alguns usuários. Para o caso que importa bastante aqui, o uso da Especiaria por alguns usuários de espécies extraterrestres possibilita que os mesmos estejam aptos a controlar naves interplanetárias em viagens pelo universo, atividade que foge à capacidade humana.

Assim, em *Duna* reproduz-se a correlação entre densidade tecnológica envolvida nas viagens interplanetárias e a incapacidade humana de realizá-las, porém, a questão aqui não é a incapacidade de realizar os cálculos para tanto, senão que se trata de uma incapacidade biológica de controlar as naves que realizariam viagens interplanetárias. Por outro lado, projeta-se de forma objetiva a noção de Ricoeur de que as viagens interplanetárias podem tornar o cosmos em um “lugar de exploração e conquista [...] no palco ampliado da luta contra a natureza” (Ricoeur 1969:35).

Um terceiro filme projeta representações de futuro nas quais convergem os arranjos situacionais anteriores. Trata-se de *Blade Runner*¹⁵. O filme projetou um futuro situado na cidade de Los Angeles – uma

megalópole pluriétnica, em 2019 – no qual a humanidade vive em cidades superlotadas, sombrias e melancólicas, uma vez que o consumismo exacerbado esgotou os recursos naturais do planeta. Em face do colapso da civilização humana e visando garantir a reprodução social, a humanidade passou a colonizar recursos de outros planetas. Devido à incapacidade humana de realizar as viagens e os esforços necessários à colonização interplanetária desses recursos, são criados seres humanos artificiais, chamados Replicantes,

“usados nas mais nocivas atividades, na Terra e, principalmente fora dela. A empresa responsável se chama Tyrell Corporation. Após um motim, os replicantes são banidos na Terra, passando a ser usados para trabalhos perigosos, servis e de prazer nas colônias extraterrenas da Terra. Replicantes que desafiam esse banimento e retornam para a Terra são caçados e ‘aposentados’ pelos operativos especiais da polícia conhecidos como ‘Caçadores de Replicantes’. O enredo se foca em um brutal e astuto grupo de replicantes que recentemente escapou e está se escondendo em Los Angeles, e no aposentado Caçador de Replicantes Rick Deckard, que relutantemente concorda em realizar mais um trabalho para caçá-los”¹⁶.

Um dos elementos projetados e questionados no filme é a própria representação de humanidade, uma vez que os replicantes são seres geneticamente manipulados para serem idênticos aos humanos, com mais força ou habilidade, mas com um dispositivo que estabelece um tempo de vida específico. Assim, criados para cumprir tarefas, os replicantes vivem um presente de intensidade, mas seu passado é um arranjo tecnológico de reminiscências retiradas de seres humanos e implantadas neles, e seu futuro incerto (Menezes 1999; Abrahão Jr. 2018). Esta representação de uma humanidade objetivada tem um limite, entre outros, estabelecido na incapacidade genética de procriar. Assim, tudo que um replicante internaliza ou incorpora, em sua ‘vida’, morre com ele, como narra o líder do grupo replicante para o caçador, nas cenas finais do filme.

Por certo, a dimensão da finitude humana é representada como uma ambivalência, no filme, de maneira que as interações entre hu-

manos e replicantes regularmente colocam a identificação de um ou outro em suspensão. E é a tecnologia que rompe tal suspensão, ao se colocar como mediação que permite reconhecer os indícios que identificam os segundos. Esses indícios, todavia, não se aplicavam de maneira suficiente em Rachael, auxiliar do proprietário da Tyrell Corporation e replicante de uma geração avançada, de difícil reconhecimento. Deckard se apaixona por ela e esse envolvimento lhe cria constrangimentos pessoais, de maneira que ele não consegue eliminá-la e, ao final do filme, foge com ela para a salvar.

A cena final do filme, em sua primeira versão, mostra Deckard e Rachael voando fora da cidade, em uma paisagem de sol claro e muita natureza verde. Contrariado com o final feliz e redentor, o diretor do filme lança uma segunda versão, excluindo a cena final e deixando o destino dos dois em suspenso. Para tanto, inclui também, no meio do filme, uma cena de sonho de Deckard com um unicórnio, para complementar essa suspensão. E partindo dessa suspensão do destino, uma continuidade do filme é lançada em 2017, na película intitulada *Blade Runner 2049*¹⁷. Esta filmagem complexifica o futuro representado no primeiro filme, através de quatro elementos aqui destacados: 1) os replicantes são reintegrados na sociedade¹⁸, mas se mantém “uma hierarquia entre a materialidade dos corpos na sua humanidade ou desumanidade (humanos, replicantes e hologramas)” (Wittmann 2018:70); 2) uma nova organização, a Wallace Corporation, criou e controla replicantes mais avançados, e os caçadores de replicantes dedicam-se a eliminar os replicantes antigos; 3) as paisagens do filme são mais sombrias que as do primeiro (uma fazenda que produz proteínas, um orfanato em meio a um vasto lixão de engrenagens tecnológicas, entre outras); 4) o enredo do filme se desenvolve em torno de uma filha ‘biológica’ nascida da união de Rachael e Deckard, que os replicantes antigos escondem e protegem, por considerá-la um ‘milagre’ que pode trazer a redenção a todos eles.

Assim, se o primeiro filme encerra (na segunda versão) com a suspensão do destino de Rachael e Deckard, uma vez que sua união

é muito improvável, o segundo filme explicita uma possibilidade de vida emergindo dessa união, como produção de uma ‘singularidade’¹⁹. Dessa forma, se no primeiro filme as viagens interplanetárias são representações de fundo, sintetizadas na fala final do último replicante caçado, no segundo filme, embora ainda sejam uma projeção mantida, são uma representação ausente, em proveito do drama tecido sobre a produção de uma singularidade híbrida ou pós-humana (Rodriguez 2019).

A ausência da representação das viagens, porém, faz acentuar o caráter de produção da singularidade híbrida, anunciada pelos replicantes como ‘milagre’. Acerca dessa correspondência e explorando as potencialidades de um holismo tecnológico imaginado como a ‘máquina final’, no conto de Forster (2018), Coelho afirmou: “Os ‘integrados’ (*remember* Umberto Eco com sua oposição entre integrados e apocalípticos) da inteligência artificial propõem a fusão do homem com a máquina como o mais belo milagre” (2018:80).

Nessa perspectiva, outros dois filmes projetam representações situacionais dos quadros de experiência humana decorrentes dos arranjos da imaginação humana autocentrada na sua perpetuação com as condições factíveis de desenvolvimento tecnológico. Um deles reforça a constituição dos quadros da experiência humana, no embate entre as potencialidades dos condicionamentos biológicos (e suas superações) e as potencialidades da bioengenharia genética (e seus acasos). Trata-se de *Gattaca, uma experiência genética*²⁰. O outro evidencia como as representações situacionais dos quadros de experiência humana, frente a tais arranjos, tornam-se impotentes quando se deparam com a produção de uma singularidade pós-humana. Sobretudo, que tal singularidade questiona os limites estabelecidos entre razão, fé e afeto. Trata-se de *Contato*²¹. Os dois projetam ficções nas quais as viagens interplanetárias são representações importantes para pensar a condição humana futura.

Por fim, o filme *Interestelar*²² é o que melhor objetiva os arranjos da imaginação humana autocentrada na sua perpetuação com as

condições factíveis de desenvolvimento tecnológico. O filme projeta um futuro indefinido, onde os recursos naturais do planeta e as condições de reprodução da natureza estão se esgotando, e o próprio planeta está entrando em colapso. O protagonista é um ex-astronauta americano que vive em uma fazenda, com sua família, cultivando alimentos. Ele tem uma filha que é apaixonada por tecnologia e que aparentemente vive experiências sensoriais estranhas em seu quarto. Compartilhando uma dessas experiências, na qual livros e outros materiais se deslocam por distúrbios de gravidade, pai e filha decifram coordenadas que os levam a uma base remanescente e isolada da NASA, agência espacial que havia sido desativada por contenção de despesas.

Na base isolada conhecem uma equipe de cientistas que desenvolvem um projeto de exploração de alguns planetas, na extremidade da galáxia, através de missões tripuladas por outros cientistas e propiciadas pelo aparecimento de um buraco de minhoca no entorno de Saturno. O protagonista é convencido pelo líder dos cientistas a comandar a viagem de uma nova missão, visando confirmar os sinais de potenciais mundos habitáveis aos humanos, emitidos de três planetas alcançados pelas missões anteriores. Ele vive o dilema de deixar a família, sobretudo a filha pequena com quem tem forte vínculo, mas acaba aceitando a missão. Enquanto ele e outros cientistas viajam, subsidiados por dois dispositivos de Inteligência Artificial, o líder dos cientistas, na base, dedica-se a elaborar cálculos para superar os limites da ausência de gravidade e construir espaçonaves que sejam capazes de transportar grandes contingentes da espécie humana em viagens interplanetárias.

A viagem, realizada por uma espaçonave que se desloca em voo giratório, é marcada por acidentes e pelo enfrentamento de experiências com a relatividade tempo-espacial, catalisadas pela proximidade de um buraco negro na trajetória entre os planetas. A exploração dos primeiros planetas mostra-se inapropriada para a vida humana e os acidentes dela decorrentes causam mortes e geram dilemas éticos en-

tre a tripulação. Por outro lado, a relatividade tempo-espacial causada por essas experiências mantém astronauta e cientistas isolados de comunicação com a Terra por décadas, de maneira que os familiares do primeiro envelhecem no planeta moribundo, pensando terem sido abandonados.

Nesse contexto fictício de exploração de outros planetas, visando a sobrevivência da espécie humana, desenrola-se um enredo de representações que oscila entre escolhas altruístas dos personagens e escolhas individuais, pretensamente egoístas, acerca do futuro, de forma que se explicitam limites e possibilidades da imaginação antropocêntrica centrada na sua perpetuação. Enquanto alguns se sacrificam pelos propósitos da missão, outros desistem pelo caminho. No limiar desses dilemas, o protagonista se sacrifica, em proveito de uma cientista que segue com a espaçonave para o último planeta. Para que ela possa seguir a viagem, ele se deixa capturar pela força gravitacional do buraco negro, junto com um dispositivo de inteligência artificial.

No ‘interior’ do buraco negro, porém, o protagonista vive uma singularidade interdimensional, no formato de um cubo com várias janelas, que lhe possibilita visualizar vários períodos da vida de sua filha, agora adulta e também cientista na mesma base da NASA. Tomado por um turbilhão de sentimentos, ele tenta diversas estratégias de se comunicar com a filha, até que descobre a possibilidade de enviar mensagens manipulando a gravidade dos ambientes em que ela está. Neste momento do filme, o dispositivo de Inteligência Artificial estabelece contato e afirma ter decifrado a singularidade que se produz no buraco negro. O dispositivo comunica os dados em código Morse e o protagonista os transfere para o ambiente em que está a filha, por interferência gravitacional, manipulando os ponteiros de um relógio que dera de presente a ela, quando saiu em missão. A filha reconhece os sinais, decodifica a mensagem e usa os dados para completar os cálculos de construção das espaçonaves que levarão os humanos em viagem para o novo planeta. Ao fim da transmissão da mensagem, o cubo se desfaz e o protagonista aparece vagando no espaço, em seu

traje de astronauta. Saturno aparece como paisagem de fundo e uma espaçonave vai se aproximando. Após ser recolhido pela espaçonave, o protagonista se encontra com sua filha. Devido às experiências de relatividade tempo-espaço que vivenciou, ele está ligeiramente envelhecido, enquanto ela tornou-se uma senhora bem idosa.

Muito embora a descrição aqui elaborada seja resumida, frente à complexidade de elementos e representações tecidos no filme, cabe destacar que as viagens e explorações interplanetárias nele representadas são apresentadas e estruturadas como resultados de cálculos²³ intermináveis, mas o encontro com o desconhecido é representado pelo inesperado, rompendo a lógica da racionalidade. Neste rompimento, duas perspectivas são projetadas: de um lado, se reproduzem os limites da imaginação antropocêntrica, determinados pela gravidade, mas agora capazes de atravessar as dimensões espacial e temporal; de outro, esse rompimento instala um paradoxo, configurado ora pelo esgotamento dos recursos do planeta e seu abandono, ora pelas novas representações utópicas, inscritas em uma teleologia da reconstrução do mundo, ou da espécie humana. E aqui, segundo Ricoeur, “há um grande paradoxo: os homens estão em via de esquecer a Terra em troca do Céu e de ‘fugir daqui de baixo para lá acima’, num burlesco simulacro do platonismo” (1969:38).

Porém, e apesar de todos os cálculos, a escolha de um novo mundo emerge associada ao afeto, sentimento que é capaz de manipular comunicações entre as dimensões do espaço, pelo vínculo gravitacional que liga as pessoas. E aqui, o vínculo afetivo se evidencia para além do vínculo cultural ou do trabalho que prende o homem ao planeta, afirmado por Ricoeur.

Considerações finais: os mundos para além de Adão

A inscrição do ser humano no mundo foi marcada por um lugar, um terreno onde ele se reconhece, segundo Ricoeur: “A natureza por conquistar foi no começo a boa antiga Terra da qual Adão tirou seu

nome – Adão quer dizer o terreno – e com o pó da mesma misturou seu pó ao morrer” (1969:34). Mas, sua capacidade de viajar, emigrar, só foi possível quando “sua relação com a terra não é mais uma relação nutritiva, mas uma relação industrial”. Assim, “a era industrial [...] opôs a indústria à fecundidade da terra” (1969:34). Desde a perspectiva de Merleau-Ponty (1994) pode-se afirmar que a relação industrial instala uma consciência intelectual que se superpõe à consciência sensível, na relação humano-natureza. Na elaboração dos quadros de experiência aqui empreendida, esta superposição da consciência intelectual sobre a consciência sensível foi reconhecida pela imposição de um holismo tecnológico que fecunda e condiciona o sentido de destino do ser humano (e da humanidade), em escalas variáveis de representação, segundo a densidade tecnológica que imprime complexidade aos cálculos de possibilidade de tal destino.

Trata-se de compreender que a expansão da densidade tecnológica que configura tal holismo gera uma transcendência humana da experiência direta com a natureza. Desse modo, a premência da cultura do cálculo nas representações imagéticas de ficção científica, estenderia o domínio do exercício racional dos algoritmos a uma transcendência manifesta como holismo tecnológico, e tenderia a restringir a experiência humana de interação com a natureza (Toniol & Steil 2015), ou até a anular a mesma. Essa transcendência, segundo Coelho, “seria o momento em que o humano supera a si próprio rumo a algo maior do que ele, mais poderoso e mais brilhante do que ele, na direção de uma grande ‘sopa’ universal de mentes brilhantes que tomaria conta do universo” (2018:78).

Ocorre que essa transcendência ora afirma destinos fatalistas, ora projeta redensões ou restaurações possíveis, em um raciocínio por circunvolução que dialetiza os elementos dos arranjos entre a imaginação humana autocentrada na sua perpetuação e as condições factíveis de desenvolvimento tecnológico da humanidade. Nessa oscilação, a mesma crença humana ‘desiludida’ com as pretensões universais da civilização tecnológica (ou promessas civilizacionais da evolução tec-

nológica) se projeta de modo inverso na representação da tecnologia expandida à exploração dos cosmos. E se em todas as produções imagéticas aqui descritas essa desilusão emerge, em maior ou menor grau, é na transcendência ou singularidade vivenciada pelo astronauta do filme *Interestelar* – quando em fusão com o simulacro tecnológico do cubo interdimensional – que ela evidencia sua faceta mais persistente, já destacada por Forster, de que “as paixões humanas ainda se agitavam tolamente por todos lados dentro da Máquina” (2018:24).

Notas:

¹ A referência à obra aparece no início do primeiro filme, em cena na qual o protagonista da trilogia (Neo) retira drogas de dentro de um livro. Ao fechar o livro, o título da obra fica exposto, em primeiro plano.

² Embora a obra de referência da origem dos utopistas seja a *Utopia*, de Thomas More (1516, em latim), a idealização utópica de modelos de sociedade é bem anterior à mesma. Basta lembrar do livro *A Cidade Virtuosa*, de Al-Farabi (874-950), que narra a história de Medina como uma cidade ideal governada por Maomé. Já a imaginação fictícia que se assenta na tecnologia é bem anterior. “Esse, como sempre, era o antigo sonho da humanidade, pelo menos desde Homero, que imaginava autômatos para servir a seus donos e aliviá-los do trabalho e das tarefas impossíveis” (Coelho 2018: 73).

³ A datação do texto é aproximativa. Trata-se de artigo publicado na Revista Paz e Terra (nº 8), importante projeto editorial brasileiro que, segundo Pimentel (2009: 7), “foi lançada em julho de 1966, teve duração de três anos, lançando dez números, com uma tiragem bimestral de dez mil exemplares”.

⁴ Na análise que elaborou do conto de Forster, Coelho (2018:71) evidenciou que a distopia tecnológica de uma máquina final havia homogeneizado lugares e coisas, tornando “tudo igual por toda parte”.

⁵ Tais problemas já foram elencados por outros autores, que chegaram a elaborar tipificações históricas dos estágios de desenvolvimento tecnológico, em correspondência com a cultura, como é o caso de Neil Postman (1994).

⁶ Desde tal perspectiva, a proposição de Ricoeur se aproxima da concepção elaborada por Marcuse (1967). Para este autor, desde a perspectiva de organização social da vida dos indivíduos, como “escolha” entre alternativas históricas (que prevê um projeto de realização entre outros), “o universo tecnológico da sociedade industrial torna-se um universo político e um projeto histórico específico: a saber, a experiência, a transformação e a organização da natureza como o mero material de dominação” (Marcuse 1967:19).

⁷ Bruna e Bienvenido (2018), assim como Souza e Constantitno (2018) discutem a porosidade das definições conceituais do gênero ficção científica, que se apresenta, de maneira geral, em três tipologias: realismo científico, especulação e entretenimento (ou fantasia). Os autores concordam, todavia, que essas tipologias se referem a características predominantes, uma vez que elas se suportam, ou complementam, seja nas elaborações literárias, seja nas produções imagéticas. Aqui, a primeira tipologia é a referência.

⁸ Produção lançada em 2012. “*Hugo* (A Invenção de Hugo ou A Invenção de Hugo Cabret) é um filme de aventura, mistério e drama, baseado no *The Invention of Hugo Cabret* de Brian Selznick. O filme é dirigido por Martin Scorsese, com o roteiro de John Logan. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Hugo_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Hugo_(filme)). Acesso em 11/04/2019.

⁹ Opto por relacionar as ficções com quadros de experiência, e não, paradigmas ou conceitos, pelo foco de análise nas representações expostas em filmes. Se os conceitos e paradigmas devem ser compreendidos como modelos de pensamento que consolidam a estrutura dos campos científicos, tornando-se legítimos em consonância com valores sociais predominantes e aceitos, segundo Kuhn (1983), os quadros de experiência (frames) definem melhor o conjunto de elementos explicativos de um fenômeno que adquirem efetividade cognitiva em uma determinada categoria de aplicação de sentidos, ou quadros de análise (Goffman 2012). Assim, os quadros de experiência são elementos importantes de distinção de atitudes ou elaborações de conhecimento, em subcampos do conhecimento ou de expertise societária (como na indústria cinematográfica), sendo costumeiramente reconhecidos na literatura acadêmica da Antropologia como ressignificações de práticas e conceitos de análise.

¹⁰ Os filmes de ficção de Papa Georges, inclusive, apresentavam enredos fantasiosos e cenários de viagens, como ao fundo do mar e à Lua. O autômato que Hugo mantinha consigo compunha esses cenários.

¹¹ Uma elaboração de outro quadro de experiência similar é exposta por Postman (1994), ao descrever o ambiente de difusão da técnica na obra de Mark Twain e de outros autores do XIX (p. 55-57). Em sua análise, Postman afirma que a cultura tecnocrática que emerge nesses contextos “erodiu a linha que tornava os interesses intelectuais das pessoas educadas inacessíveis para a classe operária” (1994:53), e, entre outros registros, gerou um ambiente onde oscilavam admiração pela indústria e a afirmação de valores pré-industriais. Para o autor, após a máquina a vapor, em 1769, “a energia prática e as habilidades técnicas” (1994:49) se desatrelaram, mudando o ambiente material e psíquico do mundo ocidental. Neste novo ambiente, a *maquinaria técnica* é usada para que acreditemos que “a tecnologia pode revelar, com honestidade, a verdadeira natureza da condição humana ou crença” (1994:97) na mesma.

¹² “*Matrix* é uma produção cinematográfica estadunidense e australiana de 1999, dos gêneros ação e ficção científica, dirigido pelas irmãs Wachowski e lançado em maio de 2003, custou US\$ 127 milhões, mas já faturou mais US\$ 740 milhões e entrou para a lista dos filmes mais vistos da história. *Matrix* foi escrito como uma trilogia (*Matrix*, *Matrix Reloaded*, *Matrix Revolutions*) e é uma obra de arte multimídia: a história inteira do *universo Matrix* está presente nos 3 filmes, em 9 curtas animados

lançados na coleção *Animatrix*, em histórias em quadrinhos (lançadas apenas nos Estados Unidos), e no jogo *Enter the Matrix* (o qual completa o enredo do filme *Matrix Reloaded*). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>. Acesso em 11/05/2019.

¹³ Link para o filme: <https://www.youtube.com/watch?v=oiT6Mt8VK8U>. “2001: A Space Odyssey (2001 - Uma Odisseia no Espaço no Brasil) é um filme anglo-americano de 1968 dirigido e produzido por Stanley Kubrick, co-escrito por Kubrick e Arthur C. Clarke e baseado no livro homônimo do próprio Arthur. O filme lida com os elementos temáticos da evolução humana, existencialismo, tecnologia, inteligência artificial e vida extraterrestre”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/2001:_A_Space_Odyssey. Acesso em 14/08/2018.

¹⁴ Link para o filme: <https://www.youtube.com/watch?v=i15vjNkDWdg>. “Dune (*Duna*) é um filme estadunidense, do ano de 1984, do gênero ficção científica, dirigido por David Lynch. Foi baseado no romance de Frank Herbert de mesmo nome. Em 10.191 D.C a humanidade se espalhou pelo universo mas, politicamente regrediu para um regime feudal. A moeda do universo é a chamada especiaria, um produto com capacidade de aumentar a expectativa de vida e os poderes de presciência de alguns usuários. Neste universo cheio de intrigas e batalhas, no planeta Arrakis, único lugar onde a especiaria pode ser colhida, entram em conflito os interesses de diversas casas nobres pelo controle da produção da Especiaria Melange, logo controlando todo poder do Universo”. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Duna_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Duna_(filme)). Acesso em 04/09/2018.

¹⁵ “*Blade Runner* (no Brasil, *Blade Runner, o Caçador de Andróides*) é um filme de ficção científica norte-americano de 1982 dirigido por Ridley Scott e estrelado por Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, Daryl Hannah, Brion James e J.J. Johnson. O roteiro, escrito por Hampton Fancher e David Peoples, é vagamente baseado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner. Acesso em 14/03/2019.

¹⁶ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner. Acesso em 14/05/2019.

¹⁷ *Blade Runner 2049* é um filme de ficção científica neo-noir americano de 2017 dirigido por Denis Villeneuve e escrito por Hampton Fancher e Michael Green, sendo a sequência de *Blade Runner*, de 1982. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_2049. Acesso em 23/05/2019.

¹⁸ “Em 2049, os replicantes – seres humanos artificiais fabricados graças ao desenvolvimento da bioengenharia – foram integrados à sociedade para possibilitar a continuação da sobrevivência da espécie humana, sendo responsáveis por fazer todo o trabalho pesado e atuar em ambientes hostis”. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_2049. Acesso em 23/05/2019.

¹⁹ Por produção de uma singularidade se compreende, com Kurzweil (2018), a possibilidade de ocorrência de um fenômeno no qual o ser humano transcenda seus condicionamentos biológicos.

²⁰ Link para o filme: <https://www.youtube.com/watch?v=3Vnhz1J9GjU>. “*Gattaca* (no Brasil, *Gattaca - Experiência Genética*) é um filme americano de 1997, uma

ficção científica que aborda as preocupações sobre as tecnologias reprodutivas que facilitam a eugenia e as possíveis consequências de tais desenvolvimentos tecnológicos para a sociedade”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gattaca>. Acesso em 14/04/2019.

²¹ Link para o filme: <https://vimeo.com/134070943>. “Contact é um filme norte-americano de 1997, adaptado do romance de mesmo nome escrito por Carl Sagan e dirigido por Robert Zemeckis. Tanto Sagan quanto sua esposa Ann Druyan escreveram o contorno para uma adaptação cinematográfica de Contact. A protagonista do filme, a Dra. Eleanor ‘Ellie’ Arroway, cientista da SETI, encontra fortes evidências da existência de vida extraterrestre e é escolhida para realizar o primeiro contato”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Contact>. Acesso em 16/04/2019.

²² Link para o filme: <https://www.megafilmmesserieshd.com/interestelar/>. “Interstellar (2014) (no Brasil, *Interestelar*) é um filme anglo-americano de ficção científica dirigido por Christopher Nolan, que conta a história de uma equipe de astronautas que viaja através de um buraco de minhoca à procura de um novo lar para a humanidade. O físico teórico Kip Thorne, cujo trabalho inspirou o filme, trabalhou como consultor científico e como produtor executivo”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Interstellar>. Acesso em 20/08/2018.

²³ Nesse sentido, as obras de ficção científica não ultrapassam a cultura do cálculo que caracteriza a modernidade, estruturada no exercício cotidiano e extensivo de algoritmos, segundo Totaro, Ninno (2014) e Totaro (2010).

Referências:

- ABRAHÃO JR, Weber. 2018. “Blade Runner1982: acreditavam os replicantes em suas reminiscências?” *Fantástica*, 451(1): 85-93. (https://issuu.com/fantastika451/docs/revista_fantastika_451__1_2018; acesso em 23/05/2019).
- BECK, Ulrich. 1997. “A reinvenção da política: rumo a uma teoria da modernização reflexiva”. In: BECK, U., GIDDENS, A. & LASH, S. (eds.): *Modernização reflexiva; política, tradição e estética na ordem social moderna*, pp. 11-71. São Paulo: Ed. UNESP.
- BRUNA, C. & BIENVENIDO, H. 2018. “Sociología y ci-fi: Repensando los procesos de cambio social desde la ciencia ficción”. *Nudos. Sociología, teoría y didáctica de la literatura*, 2(2):4-16.
- COELHO, Teixeira. 2018. “Paisagem com risco existencial”. In FORSTER, E. M. (ed.): *A máquina parou*, pp. 63-101. São Paulo: Itaú Cultural/Iluminuras.
- FORSTER, E. M. 2018. *A máquina parou*. São Paulo: Itaú Cultural/Iluminuras.
- GOFFMAN, Erving. 2012. *Os quadros da experiência social; uma perspectiva de análise*. Petrópolis: Vozes.
- KUHN, Thomas. 1983. *A estrutura das revoluções científicas*. São Paulo: Perspectiva.

- KURZWEIL, Ray. 2018. *A singularidade está próxima. Quando os humanos transcendem a biologia*. São Paulo: Itaú Cultural/Illuminuras.
- MARCUSE, Herbert. 1967. *A ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar.
- MENEZES, Paulo. 1999. "Blade Runner; entre o passado e o futuro". *Tempo Social*, 11(1):137-156.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. 1994. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.
- NERY, Olívia et al. 2015. "Caixas de memórias: a relação entre objetos, fotografias, memória e identidade ilustradas em cenas de ficção". *Ciências Sociais Unisinos*, 51(1):42-51.
- PIMENTEL, Layana. 2009. "Paz e Terra; o pensamento da esquerda cristã expresso nos debates da revista (1966 a 1969)". *Revista Brasileira de História das Religiões*, 1(3):1-16. (<http://www.dhi.uem.br/gtreligiao/pub.html>; acesso em 14/08/2018).
- POOLE, R. 2008. *Earthrise: How Man First Saw the Earth*. New Haven: Yale University Press.
- POSTMAN, Neil. 1994. *Tecnopólio; a rendição da cultura à tecnologia*. São Paulo: Nobel.
- RICOEUR, Paul. 1969. "A aventura técnica e o seu horizonte interplanetário". *Revista Paz e Terra*, 8:27-38.
- RODRIGUEZ, Francisco C. 2019. "Cuerpos híbridos y posthumanidad". In RODRIGUEZ, F. & GONZÁLEZ, E. (eds.): *Nuevas vertientes en teoría social. Problemas y propuestas de análisis*, pp. 13-48. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- SIQUEIRA, L. 2015. *Ecopolíticas: derivas do espaço sideral*. Tese de Doutorado. São Paulo: PUC. (<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/3690>; acesso em 20/03/2019).
- SOUZA, J., CONSTANTINO, F. & FERREIRA, E. 2018. "Futuros presentes: a ficção distópica como reflexo do cotidiano". *Rizoma*, 6(1):136-150. (<https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma>; acesso em 20/04/2019).
- TONIOL, R. & STEIL, C. 2015. *On the nature trail: converting the rural into the ecological through a state tourism policy*. Hauppauge: Nova Science.
- TOTARO, P. & NINNO, D. 2014. "The Concept of Algorithm as an Interpretative Key of Modern Rationality". *Theory, Culture & Society*, 31(4):29-49.
- TOTARO, Paolo. 2010. *A cultura do cálculo e a desagregação social*. Tese de Doutorado. São Leopoldo: UNISINOS. (http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/3545/cultura_calculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y; acesso em 15/08/2018).
- WILLIAMS, Raymond. 2011. *Política do modernismo; contra os novos conformistas*. São Paulo: Ed. UNESP.

WITTMANN, Isabel. 2018. "Blade Runner 2049: sobre corpos e gênero na distopia revisitada". *Fantástica*, 451(1):67-73. (https://issuu.com/fantastika451/docs/revista_fantastika_451__1_2018; acesso em 23/05/2019).

Beyond the Moon: science fiction as anthropocentric imagination or technological holism

Abstract: The article elaborates a phenomenological analysis of the possibilities of representation and projection of futures of humanity and of the planet, in the films of science fiction. From reading of a text by Paul Ricoeur (1969), dated by the context of the hegemonic disputes for space travel to the moon, between the USA and the former URSS. In the text, the author elaborates and anticipates elements about interplanetary travel, in order to grasp the recursive logics by which technical civilization organizes and expands around the progressive struggle with nature, and the generated risks, now projected into the cosmos. The analysis of sci-fi films shows sometimes a source of reflections on what a society considers worrying or relevant, sometimes the possibilities of real or virtual representation of the world. In the projections of fiction films, these concerns and representations generate oscillations of an anthropocentric imagination centered on human perpetuation with the belief in technological holism.

Keywords: Science fiction, Frame analysis, Anthropocentric imagination, Technological holism.

Recebido em novembro de 2021.

Aprovado em julho de 2022.