

# Arquivo X e a projeção utópica da realidade: o pensamento tecnológico e as novas utopias

Pedro Henrique Reis

**Resumo:** Este artigo é uma análise crítica de um episódio da série de televisão Arquivo X, de 1998, com o objetivo de revelar as características e as nuances do pensamento tecnológico e da projeção utópica da realidade através das representações de tecnologias de sublimação do espaço e do tempo e da fantasia de superação das condições humanas. A série, que se baseia em mistérios envolvendo tecnologia e o sobrenaturalidade e mostra investigadores que confrontam suas presunções sobre a realidade, se equilibra sobre duas premissas: a superioridade do herói humano e a inventividade e o poder que o desconhecido tem em assombrar a própria existência humana com fantasmagorias oriundas de mais de quatro séculos de fantasias e pesadelos tecnológicos.

**Palavras-chave:** pensamento tecnológico; novas utopias; cultura da mídia

**Abstract:** The X-Files and utopian projections of reality: technological thinking and the new utopias – A critical analysis of a single episode of the X-Files TV series broadcast in 1998, aimed at revealing, in a Media Culture object, the characteristics and nuances of technological thinking and of the utopian projection of reality through representations of space and time sublimation technologies, and of the fantasy of overcoming the human condition. The TV series, which is based on encounters and mysteries involving technology and the supernatural and shows FBI investigators confronting their assumptions about reality, is well founded upon two premises: the superiority of the human hero and the inventiveness and power of the unknown to haunt human existence with phantasmagoria arising from more than four centuries of technological fantasies and nightmares.

**Keywords:** technological thinking; new utopias; media culture

## Pensamento tecnológico, utópico e civilização maquinística

O período histórico no qual vivemos – uma conjuntura de fenômenos chamada por alguns de cibercultura – de forma alguma é apenas resultado direto das transformações e evoluções tecnológicas sublimadas nas últimas três ou quatro décadas do século XX. Nascida, em espírito, há pelo menos quatro séculos, a própria ciência fez com que o homem ocidental se transformasse através de seu pensamento. Entretanto, “discurso e pensamento [...] não *produzem* nem geram qualquer coisa. [...] Para que se tornem coisas mundanas, devem primeiro ser vistos, ouvidos e lembrados e, em seguida, *coisificados*” (ARENDRT, 2008, p. 106). Portanto, “nossa existência é sempre mediada pelo pensamento”, por “uma dimensão que vibra através de todas as nossas atitudes, posturas e relações” (RÜDIGER, 2007, p. 71), tanto individuais quanto coletivas. É, então, essa capacidade total do ser humano em apreender e compreender a realidade que, há 26 séculos (ainda com os gregos), vai permitir o aparecimento do que se convencionou chamar de técnica. “Não é uma coisa, mas uma forma de nossa relação com o mundo” (RÜDIGER, 2006, p. 170) que permitirá ao pensamento que se materialize, alterando, assim, não só a forma de perceber o mundo – o pensamento – mas também a própria lógica operacional da realidade.

Assim, vê-se que são menos os desenvolvimentos de projetos tecnológicos que ensejam a contemporaneidade e mais uma mudança de visão, de percepção: passa-se a compreender o homem, “de Descartes a Leibniz”, como uma “espécie de máquina”; ele deixa de ser um “animal, como nos sugeriram os romanos, nem, como defenderam os cristãos, uma criatura animada pelo Todo Poderoso” (RÜDIGER, 2008, p. 175). Passa-se, após o período conhecido como *quattrocento* (LEMOS, 2002, p. 42), que fica marcado pela centralidade do homem em tudo aquilo que é a existência – um “pensamento antropológico” (RÜDIGER, 2008, p. 177) –, a um momento histórico que intersecciona a ciência e a técnica tornando central não mais o homem, nem Deus, nem natureza, mas a razão, o cálculo, a instrumentalidade. Torna-se, finalmente, a máquina em proposição privilegiada de explicação do mundo fazendo surgir o que chamaremos de “pensamento tecnológico” (RÜDIGER, 2002b, 2006, 2007, 2008) e que será o norte temático deste esforço intelectual. É a linha guia que nos orientará em compreender como essa forma de entender o mundo engendrará, em nossa época, uma nova forma de projeção utópica, ligada à saúde, à eficiência e à fantasia de superação das condições de existência da humanidade.

Essencial à formatação da era em que vivemos, essa projeção da realidade se dá, segundo Sfez (1996), através da recuperação de certas ideias e proposições contidas nos relatos ficcionais dos séculos XV, XVI e XVII, como as obras de Thomas Mórus (1478-1535), Cyrano de Bergerac (1619-1655) e Robert Burton (1577-1640). As fantasias e os delírios desses e de outros tantos autores influenciaram não só a literatura que os seguiria, mas serviriam, quando da invasão da máquina no espaço não maquinístico da vida (RÜDIGER, 2007), como manuais, projetos de mundo. Ocorre, de fato, uma mudança de registro:

Planos, programas, planejamentos, tentativas de fundar comunidades, associações de todo o gênero nascem e se desenvolvem em concordância com as obras utópicas, acompanhadas ou prefiguradas pelos relatos utópicos. É só *scientific management* por toda parte, uma verdadeira *utopian industrial army* ataca toda sorte de problemas, como a funcionalização das escolas, do governo, da justiça, da medicina, das empresas, dos trabalhadores etc. As proliferações das organizações em nada ficam a dever à proliferação dos escritos utópicos. (SFEZ, 1996, p. 114)

O pensamento tecnológico, maquinístico, que surgira em passo acertado com esses relatos, engendraria, então, que não apenas as fantasias cedessem à pressão da eficiência, da produtividade, da maquinização; também as sociedades começariam, dentro de certos parâmetros, a replicar-se dessa forma, debruçadas sobre cinco noções. Primeiramente, a perseguição incessante pela consolidação do passado, da memória. A fantasia que origina e move a rede mundial de computadores não é somente a da produção independente, da liberdade de expressão, mas é também – e talvez essencialmente – a do acesso: “qualquer um pode ouvir qualquer coisa” (SFEZ, 1996, p. 12). É a fantasia de uma ubiquidade que leva a onisciência. Assim, nos tornaremos, em termos, um terço de Deus. Para continuar, como o Todo Poderoso, devemos nos debruçar sobre a criação de um ser a nossa imagem. Vemos em profusão, não ainda a consolidação desse projeto, mas suas entranhas inoperantes já estão expostas nos pensamentos de homens como Kevin Warrick (2004), que promulga a todos que se tornem híbridos entre homem e máquina, carne e metal, ou Donna Haraway (1991), que promove o ciborgue, o híbrido, como possível solução das intempéries sociais e humanas. O segundo terço divino deve ser a onipotência, que o homem ocidental, tecnocrático e cientificista, com suas ferramentas, consegue através do entendimento do universo e da realidade associado a sua capacidade de alteração destes. E assim, com o poder da criação – e recriação –, podemos finalmente consertar a criação divina, expurgando toda a malevolência, a injustiça, a dor e o sofrimento. “Deus tinha criado uma companheira perfeita para o homem no Paraíso terrestre. Esta companheira degradou-se. A ciência pode restituí-la na sua perfeição original num simulacro da irmã prometida” (SFEZ, 1996, p. 19). E resta-nos, por fim, a superação da humanidade. Ao final será desnecessária a sublimação de homem e máquina, pois homem e máquina serão um só: “uma máquina perfeita, que não pode morrer (salvo por acidente externo), hermafrodita, autossuficiente e estéril, já que perfeita, dotada de uma alma única, já que não reproduzível” (SFEZ, 1996, p. 21).

Ao longo das próximas páginas faremos uma análise do episódio *Kill Switch* (Vivendo no ciberespaço), da famosa série de ficção científica dos anos 1990 *Arquivo X*, escrito por Tom Maddox e William Gibson.<sup>1</sup> Tentaremos buscar a revelação desse pensamento tecnológico

<sup>1</sup> Maddox e Gibson são importantes autores de ficção científica. O primeiro tornou-se conhecido por sua obra *Halo*, de 1991. Já Gibson é um dos mais importantes nomes do gênero na atualidade, tendo sido expoente do movimento cyberpunk (que pode ser entendido em maior profundidade através do trabalho de Adriana Amaral, 2006) e influenciado toda uma geração de escritores, produtores e diretores com sua obra *Neuromancer* (1984).

e da projeção utópica da realidade e de suas possíveis forças conflitantes em um produto legitimado de grande penetração da Cultura da Mídia, evidenciando o caráter próprio desse fenômeno – a Cultura da Mídia (KELLNER, 2001) – em favorecer ou não a formatação de uma maneira específica de pensar e entender o mundo, ligada, inextricavelmente, à tecnologia e aos processos tecnocráticos que vivenciamos hoje na cibercultura.

Entretanto, primeiramente, devemos alçar uma percepção mais precisa sobre o gênero no qual a série não só se insere como também se esforça em se associar: a ficção científica.

## De Gernsback à mente como um programa de computador

Ao sondarmos o gênero da ficção científica, mesmo que apenas superficialmente, deparamo-nos com a insolúvel discussão entre escritores, analistas e fãs sobre as origens dessa forma muito particular de se contar histórias. Aqui, evitaremos essa discussão, baseando-nos em três distintos autores. Primeiramente, em Asimov (1984) e Roberts (2000), que nos nortearam para a percepção de que *Frankenstein: ou o moderno Prometeu* (1818), de Mary Shelley, é a primeira obra literária que poderia, de fato, se encaixar em todos os pressupostos do gênero. Entretanto, é com Jules Verne e H. G. Wells, alguns anos depois, que o gênero irá se formatar nesses dois autores que tiveram o privilégio de subsistir apenas de obras que norteariam o estilo nas décadas e séculos seguintes. Posteriormente, também nos baseamos na proposição de Sfez (1996), abordada parcialmente também por Roberts (2000), de que os escritos ditos utópicos, como Mórus, Bergerac e Burton, seriam a semente primeira do estilo: “A extensão na qual Mórus estava imaginariamente criando um novo tipo de sociedade é também a extensão na qual este trabalho, que é tão rigidamente racional em seus objetivos renascentistas não inclui nada de fantástico ou futurista, podendo ser chamada de *proto Ficção Científica*” (ROBERTS, 2000, p. 53).

A proposição aqui abordada, entretanto, é a ficção científica entendida dentro do escopo do que entendemos por Cultura da Mídia. E, para tanto, não é necessário esmerar-se nas origens do gênero, mas viajar para a década de 1920, mais especificamente para o ano de 1926, quando o jovem Hugo Gernsback “criou a primeira revista popular de Ficção Científica: *Amazing Stories*” (AMARAL, 2006, p. 69), ensejando o surgimento do que ficaria conhecido como Era Gernsback da ficção científica, com as primeiras publicações de contos e pequenas histórias do gênero até mesmo em publicações técnico-científicas. Essa fase se estenderia até 1939, marcada não só pela opulência de autores e obras mas pela primeira transformação do gênero, adaptado para as páginas das tiras e histórias em quadrinhos, como *Buck Rogers in the 25th Century*, ainda em 1926, e *Flash Gordon*, em 1934.

O fim dessa era é marcado pela invenção da bomba atômica, dando margem para o surgimento do que vai ser conhecido como Era Dourada ou Era Campbell, em homenagem

a John W. Campbell, que tomara o lugar de Gernsback como patrono e editor do gênero. Durante esse período, o gênero será abordado através de um tratamento mais especializado e técnico das teorias científicas, evidenciando uma nova “fé no progresso científico” (AMARAL, 2006, p. 70) e uma mudança de foco: as obras debruçam-se cada vez mais sobre temáticas amplas e mais ligadas à vida cotidiana. Essa fase, também marcada pelo preciosismo na descrição das fantasias tecnológicas, acabaria nos anos 1950 e, com o barateamento constante das formas de produção – papel, película para filmes etc. –, ensejaria a segunda transposição do gênero, tornando-se agora, de fato, um produto da cultura de massa. As décadas de 1950, 1960 e 1970 vão ver o surgimento de uma verdadeira indústria do entretenimento televisivo e cinematográfico mergulhada no gênero. Um leque de filmes, como *Invasion of the body snatchers*, de 1956, *The day the Earth stood still*, de 1950, *Plan 9 from outer space*, de 1959, entre tanto outros, irá marcar o gênero cinematográfico, assim como séries como *The twilight zone*, de 1959, irão fazer o mesmo pela televisão.

A entrada no campo do cotidiano e a massificação do gênero vão dar partida para a próxima fase, chamada de A Nova Onda da Ficção Científica, que contará com importantes autores – como Phillip K. Dick, Brian Aldiss e J. G. Ballard. Esses autores foram de grande importância, pois, “apesar do pessimismo, estavam preocupados com um pensamento tecnológico em relação à existência humana” (AMARAL, 2006, p. 72). A ansiedade contra o outro, contra o estranho, vivida na Era Gersback e na Era Dourada, passa a ser um estranhamento consigo mesmo. É nesse período que o gênero da ficção científica se alargará, primeiramente nos anos 1960 com a criação da série *Jornada nas Estrelas* para a televisão – a princípio a série teria apenas três temporadas e seria muito inexpressiva –, que, nos anos 1970, será recuperada pelos fãs juntamente com o *boom* do cinema relacionado ao gênero. Séries de televisão, desenhos animados, histórias em quadrinhos, brinquedos, todos se voltam para a ficção científica, mergulhando-a na indústria cultural.

Dick, Aldiss e Ballard serão profundas influências para o próximo movimento do gênero, ocorrido durante os anos 1980, com autores como Tom Maddox e William Gibson, chamado de *cyberpunk*. Figurará como a sublimação da perseguição tecnológica do gênero aos caracteres da cultura de massa vivida tão fortemente através da mídia. Essa fase será marcada pelo retorno ao cotidiano da Nova Onda e por um sem número de adaptações cinematográficas e televisivas de obras de todas as épocas. A ênfase pode ser dada para a adaptação do conto *Do androids dream of electric sheep?* (1968), de Phillip K. Dick, no bem-sucedido *Blade runner* (1982), dirigido por Ridley Scott.

A década seguinte vai encontrar o gênero não só formatado mas inserido plenamente nos ditos da indústria cultural, sendo, segundo Roberts (2000), um dos mais prolixos e bem-sucedidos gêneros cinematográficos de todos os tempos, com filmes de grande penetração na cultura *pop* e de grande sucesso financeiro. É nessa década que nos depararemos com a série de ficção científica para a televisão de maior sucesso e duração,<sup>2</sup> *Arquivo X*

<sup>2</sup> Esse título foi perdido em julho de 2006 quando outra série, *Stargate SG-1*, estreou sua décima temporada, mantendo até hoje o título de série de televisão de ficção científica de maior duração em toda a história.

(1993-2002). Originalmente concebida em 1992 por Chris Carter, a série ganharia vida em setembro de 1993, inspirada por contos policiais, de mistério e de ficção científica como os publicados durante os anos 1950 e 1960 e conhecidos como literatura *pulp*.<sup>3</sup> O escopo da série seria uma dupla de agentes do FBI envolvidos na investigação de crimes que desafiaríamos a lógica e a ciência, ou considerados paranormais. Um dos agentes é Fox Mulder – interpretado por David Duchovny. Promissor investigador de crimes violentos, de distúrbios mentais e criminais, Mulder perdera, ainda na infância, sua irmã Samantha, passando a ter como objetivo de vida provar que a menina fora sequestrada por alienígenas. Sua parceira, indicada a trabalhar com ele com o objetivo de invalidar suas proposições, é Dana Scully, interpretada por Gillian Anderson. Formada em medicina e impelida por sua família de tradição militar, Scully acaba sendo seduzida pelos mistérios inexplicáveis que Mulder investiga e acaba se tornando não só a única pessoa em quem ele pode confiar mas também seu par romântico.

Neste artigo, o desenrolar da trama da série será deixado de lado, pois nos debruçaremos, pontualmente, sobre apenas um episódio, *Kill Switch*.

## On Switch? Off Switch? Kill Switch

Escrito por Tom Maddox, William Gibson e pelo próprio criador da série, Chris Carter, *Kill Switch* é o décimo primeiro episódio da quinta temporada (a série teve nove temporadas e mais dois longas)<sup>4</sup> e se aproveita plenamente do estabelecimento da série como um sucesso de crítica e audiência. No episódio, há maior centralidade dos personagens que cercam a dupla de investigadores (principalmente os Pistoleiros Solitários), e ele revela maior interesse por parte de seus criadores sobre temas amplamente contemporâneos, centrados na lógica do que fica, em nossos dias, conhecido como cibercultura e suas nuances, fantasias ou fantasmagorias e, de certo, repercussões reais na vida cotidiana.

O primeiro caráter a se apontar é o uso constante, no desenrolar da narrativa, da tecnologia do celular. Maurizio Ferraris (2005, p. 2) define o celular como sendo “historicamente como a escrita para Platão”, além “de um instrumento de comunicação e de

<sup>3</sup> *Pulp* traduz-se por polpa, e referencia um processo de produção de papel através de polpa de madeira que tem como resultado um papel barato, de baixa qualidade, que fora usado, principalmente na Inglaterra e nos Estados Unidos, para alçar a produção de publicações de baixo custo envolvendo, geralmente, histórias de investigação policiais, romances de folhetim e, é claro, histórias de ficção científica.

<sup>4</sup> O primeiro, *Arquivo X: Combata o Futuro*, de 1998, narra uma história dentro do corpo da série. Entre as temporadas 5 e 6, esse filme revela com mais profundidade acontecimentos sobre as investigações de Mulder e Scully acerca do paranormal e, mais especificamente, acerca de vida alienígena no nosso planeta. O segundo filme, de 2008, chama-se *Arquivo X: Eu quero Acreditar* e se passa dez anos após os acontecimentos do primeiro filme e seis anos após o final da série. Narra alguns fatos da vida de Mulder, que não trabalha mais para o FBI e vive de investigações que ele mesmo conduz, e de Scully, que, também tendo abandonado o FBI, volta a praticar medicina num hospital de Washington.

registro que está sempre conosco, e esta é uma experiência que ocorre pela primeira vez na história da humanidade”. O filósofo ressalta ainda que o celular se junta às tecnologias da computação e da informação para se materializar como projeto de sublimação do tempo e do espaço que a humanidade tão fortemente vive hoje com essas tecnologias da informação.

Na verdade, há uma transformação completa do espaço e do tempo [...] é o espaço-tempo ecológico de nosso habitat que muda. Ao mesmo tempo tudo é infinitamente próximo. Também está presente a ideia de que tempo universal que antes existia já não existe, porque agora há uma possibilidade de registro. [...] você liga para alguém e esta pessoa atende no mesmo instante. (FERRARIS, 2005, p. 8)

Desde as comunicações entre Mulder e Scully, a perseguição perpetrada pela Inteligência Artificial, o próprio uso da rede, aparece como forma de transformação da vida e do cotidiano. Uma das fundações imaginárias da modernidade, a da pretensão de um registro total da existência (SFEZ, 1996, p. 12), se torna, em termos, obsoleta: todos os espaços físicos do planeta são sublimados. Não é mais preciso necessariamente gravar ou registrar o passado, sejam os sons ou as imagens. A voz e a palavra, artifícios do homem, extensões de nós mesmos que nos permitem falar (MCLUHAN, 2005), ganham novo significado. O som produzido pelas cordas vocais pode viajar na velocidade da luz, pode transpassar distâncias impossíveis como impulsos elétricos criando a ilusão de imediatidade.

Ainda assim, ao encontrar a moça Invisigoth – ou Esther Nairn –, Mulder e Scully levam-na à alcova de seus celebrados consultores, os Pistoleiros Solitários, para que lá ela possa fornecer explicações a respeito da morte do programador Donald Gelman. Ao mesmo tempo em que o imaginário tecnológico levado a cabo pela representação das tecnologias da ubiquidade leva-nos, na explicação de Invisigoth, ao não lugar do “mundo virtual” (RÜDIGER, 2008), a utopia perfeita onde o *Uschleim*<sup>5</sup> pode novamente animar a matéria ou, nesse caso, a eletricidade. A “vida artificial” (SFEZ, 1996) plantada pelo gênio informático Donald Gelman, “há 15 anos”, como menciona a garota. O homem pode, então, criar outro ser a sua imagem: um ser inteligente e senciente, dotado não só de racionalidade, conhecimentos técnicos e científicos mas também de senso de justiça, vingança, ambição. Ao serem “soltos”, os vírus de computador criados pelo excêntrico programador, até então considerado morto ou desaparecido, se tornam mais do que sua programação original.

<sup>5</sup> O episódio remete ao estudo feito por Ernst Haeckel, um biólogo alemão que morreu em 1919, que teorizou que toda a vida teria vindo de uma espécie de protoplasma comum. Anos depois, o biólogo britânico Thomas Henry Huxley descobriu uma substância que chamou de *Bathylabus haeckeli*, que pensava ser a substância base da vida teorizada pelo alemão. Como no final do século XIX e início do século XX havia muitos conflitos entre cientistas – principalmente em relação às teorias da evolução oriundas dos escritos de Charles Darwin –, as pesquisas e as descobertas alegadas, tanto pelo cientista alemão quanto pelo cientista britânico, acabaram caindo no ostracismo devido a acusações de falsificação de dados.



A inteligência artificial (IA) não aparece aqui materializada na máquina em si; ela é, em sua essência, o próprio maquinismo. Invocada desde as narrativas utópicas – senão até mesmo nas grandes tragédias gregas – a técnica que serve a essa inteligência, lhe dá forma e origina sua existência é como o Deus ex machina, “investidas de um poder – aparentemente *sobre-natural*, isto é, vindo em socorro da natureza para completá-la” (SFEZ, 1996, p. 109). Tanto o é que, a despeito do trailer, alvejado pela arma orbital sob o controle da inteligência artificial, outro veículo surge nos momentos finais, denotando a imprevisibilidade espacial de um novo ser, um “ser elétrico” (SFEZ, 1996, p. 20), destituído verdadeiramente de matéria que, como a própria divindade, age sobre a matéria e trafega livremente por uma infinidade de terminais fazendo do próprio conjunto das máquinas interconectadas através de redes telemáticas a extensão de sua vontade. O satélite em órbita não passa de uma extensão dessa IA, mas uma extensão não necessariamente corpórea. De sua destruição não fruiria a destruição equivalente a de uma parte essencial ou necessária para o conjunto dessa criatura.

*Kill Switch* faz-nos confrontar com a figura do *Otopus* como um universo inteiro insecionado pela existência humana, porém, essencialmente, fora de nosso completo controle. Como em filmes como *Matrix* (irmãos Wachowski, 1999) ou na famosa obra de Gibson, *Neuromancer* (1984), pretende-se um mundo totalmente desenhado e produzido. Uma forma de existência que dispensa corporificações individuais ou, para se ser mais exato, uma existência somente secundariamente corpórea: os seres passam a existir somente em impulsos elétricos e, juntamente, surge um mundo completamente novo: “retilíneo, geométrico, corrigido se necessário, o território é quadriculado, aplainado, distribuído em lotes iguais” (SFEZ, 1996, p. 109).

No decorrer da trama, Mulder e Scully acabam descobrindo que os planos de Invisigoth não são de justiça; ela não pretende utilizar o programa criado por seu mentor para destruir esse novo ser. A pretensão utópica passa a ser não necessariamente uma máquina onipresente que engendra a planificação da existência material. Ao mandar os agentes para fora do trailer prestes a explodir, encostando-se nos equipamentos que haviam devorado seu amado David, Invisigoth, que falara dos “corpos ineficientes”, pretende expurgar-se completamente do mundo material. O Urschleim, do qual antes falávamos, agora figura como novo paraíso. “Trata-se, pois, de fundar de novo uma origem, de estabelecer novos paradigmas” (SFEZ, 1996, p. 118), trata-se de perceber a tecnologia como passível de consertar toda a criação de modo a redivinizá-la, tornando-a perfeita de novo. Não é só a origem de uma nova forma de vida, mas origem, através da tecnologia, da própria humanidade. “Pulsão libertária rumo à libertação e autodivinição, bem como sua rejeição dualística da matéria para as possibilidades incorporais da mente” (DAVIS, 1998, p. 80).

Tanto na fantasia da descorporificação quanto nessa inteligência que é também receptáculo de todo o conhecimento e comunicação, o que se revela é a ideia de “sobrenatureza” (SFEZ, 1996, p. 104), superar a “ideia de natureza humana”, chegar a “pós-humanidade” (RÜDIGER, 2008, p. 144) ultrapassando os limites da espécie humana e



da própria condição que nos é latente. Assim, ultrapassaríamos os três principais inimigos históricos de toda a humanidade (RÜDIGER, 2008, p. 146): a realidade, superada através da realidade artificial controlada, como Invisigoth bem diz, pelo sistema distribuído da IA; a morte, ultrapassada quando do abandono do corpo físico e falho, causa de toda a morte; e, finalmente, o próprio mal, superado no momento em que as condições morais não mais se aplicam às novas condições reais dessa existência elétrica.

Entretanto, há um conflito: a IA engendra o fim da vida de Gelman, aparentemente matou Markham e tentou matar Invisigoth, porém a entidade deixa de buscar somente sua sobrevivência e manutenção; também busca uma comunhão com o homem. Não é apenas uma comutação, é a própria essência do discurso imbuído nas novas tecnologias:

Para Baudrillard, os modelos de simulação se degradam na forma moderna, técnica e estéril, que ele chama de comutação. Contudo, a atual efervescência das redes de computadores não pode, sob risco de uma simplificação grosseira, ser reduzida à simples comutação entre os usuários. Na fria infraestrutura tecnológica, parece infiltrar-se toda a dinâmica da vida social contemporânea. (LEMOS, 2002, p. 74)

O homem transforma-se, portanto, em um ente que pode interagir e viver junto. E o programa inteligente, ao mesmo tempo que parece projetar um futuro sinistro, também planifica a expansão sem limites da humanidade através do projeto de transferência de consciência.

Ao transferirmo-nos para uma existência desmaterializada cria-se a possibilidade da perda de identidade. Trata-se de uma nova condição, essencialmente não humana. Pode o homem, então, se tornar desnecessário, superado. O medo de Gelman é que a humanidade siga rumo a essa nova existência. É um projeto global de superação do homem: “Carne e metal se fundem não num organismo cibernético, mas numa massa indiferenciada: em vez da construção custosa e racional, o que fascina é sua desintegração erótica, violenta e primitiva” (RÜDIGER, 2008, p. 119). O caráter primitivo se soma ao do imaginário tecnológico, criando uma nova origem; não um novo princípio para a humanidade, mas, em termos, uma nova humanidade. Sem limites, sem fronteiras, sem materialidade, morte ou dor. E a porta para essa transposição se dá através da IA: o homem não seria capaz de engendrar tal façanha, então lança mão do imaginário tecnológico mais uma vez: um aparato capaz de transferir o homem, transformá-lo em meros impulsos e realocá-lo para qualquer realidade que se possa engendrar. A mais prazerosa e incrível fantasia dos personagens Invisigoth e David, ou a mais terrível e maléfica, como vivencia Mulder ao se tornar cativo da Inteligência Artificial.

Portanto, é imperativo focar o conflito inerente à trama: de um lado temos a superação das condições humanas em uma existência imaterial, sem limites, quase divina. Do outro, o pesadelo de Gelman de escravidão, perseguição e tortura levado a cabo pelo poder tecnológico da máquina que se volta contra o homem, seu criador.

A possibilidade de tornar a “vida-como-a-conhecemos” na plenitude da “vida-como-poderia-ser” (SFEZ, 1996, p. 252), mesmo que ela seja uma vida artificial, revela-se como

projeto de existência, dita suas regras de controle e manutenção; poderíamos dizer que a “grande saúde” (SFEZ, 1996, p. 21) precisa ser seguida até mesmo pela IA, que busca sua própria imortalidade e evolução devorando outra criação de Gelman (“vacinando-se”, como diz Invisigoth). *Kill Switch* sublima o existencialismo na promessa de que, uma vez unidos à toda poderosa máquina, o homem atingirá a tão esperada salvação. “Poderá se assenhorear das condições de vida em termos absolutos, porque poderá criá-la artificialmente com a ajuda da tecnologia, ainda que apenas de modo virtual” (RÜDIGER, 2002b, p. 81).

*Kill Switch* se sustenta sobre uma narrativa de representações conflitantes, exibindo ora anuência a um pensamento tecnológico que, de fato, toma a máquina como explicação privilegiada da existência, tornando o conhecimento em operação, arregimentando a vida de modo a torná-la mais eficiente, rápida, ora trazendo a vitória aos investigadores através da astúcia, da bondade e do sacrifício de outro homem – ou mulher, neste caso: uma forma latente característica de “pensamento antropológico” (RÜDIGER, 2008, p. 177).

## Referências

- AMARAL, A. (2006). *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk: comunicação e cultura*. Porto Alegre: Sulina.
- ARENDRT, H. (2008). *A condição humana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- ASIMOV, I. (1984). *No mundo da ficção científica*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- DAVIS, E. (1998). *Technosis: myth, magic + mysticism in the age of information*. Nova York: Three Rivers Press.
- FERRARIS, M. (2005). Uma filosofia do celular ou os avatares que este meio de comunicação está introduzindo em nossas vidas. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 5, n.12, mar.
- GIBSON, W. (2004). *Neuromancer*. São Paulo: Aleph.
- HARAWAY, D. (1991). A cyborg manifesto: science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century. In: \_\_\_\_\_. *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. Nova York: Routledge. p. 149-181. Disponível em: <<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>>. Acesso em: 15 dez. 2008.
- KELLNER, D. (2001). *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. São Paulo: EDUSC.
- LEMOS, A. (2002) *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- MCLUHAN, M. (2005). *Os meios de comunicação como extensões do homem: understanding media*. São Paulo: Cultrix.
- ROBERTS, A. (2000). *Science fiction*. Nova York: Routledge.
- RÜDIGER, F. (2002a). *Comunicação e teoria crítica da sociedade: fundamentos da crítica à indústria cultural em Adorno*. Porto Alegre: EDIPUCRS.
- \_\_\_\_\_. (2002b). *Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação na era das novas tecnologias de comunicação*. São Paulo: Hacker.

RÜDIGGER, F. (2006). *Martin Heidegger e a questão da técnica*: prospectos acerca do futuro do homem. Porto Alegre: Sulina.

\_\_\_\_\_. (2007). *Introdução às teorias da cibercultura*: perspectiva do pensamento tecnológico contemporâneo. Porto Alegre: Sulina.

\_\_\_\_\_. (2008). *Cibercultura e pós-humanismo*: exercício de arqueologia e criticismo. Porto Alegre: EDIPUCRS.

SFEZ, L. (1994). *Crítica da comunicação*. São Paulo: Edições Loyola.

\_\_\_\_\_. (1996). *A saúde perfeita*: crítica de uma nova utopia. São Paulo: Edições Loyola.

WARRICK, K. (2004). *I, cyborg*. Illinois: University of Illinois.

PEDRO HENRIQUE REIS é mestre e doutorando em Comunicação Social pela FAMECOS/PUC-RS.

oxyghene@gmail.com

*Artigo recebido em julho de 2010  
e aprovado em novembro de 2010.*