

PASSAGENS DA INDÚSTRIA CULTURAL À CIBERCULTURA: AO EXEMPLO DO CINEMA DE FICÇÃO

Francisco Rüdiger*

Resumo

O artigo faz um rápido comentário dos filmes *Matrix* e *Inteligência Artificial* para os relacionar com dois momentos conceituais aqui também abordados: o da crítica à indústria cultural e o da análise da cibercultura em processo de instauração.

Palavras-chave

Indústria Cultural - Cibercultura - Cinema

Abstract

The article comments the movies *Matrix* and *Artificial Intelligence* to relate them to the two conceptual moments here discussed: the criticism to the cultural industry and the analysis of the cyberculture in the installing process.

Key Words

Cultural Industry - Cyberculture - Movie Theater

1 CULTURA E INDÚSTRIA CULTURAL

Conhecemos ou ouvimos falar, a maior parte de nós, algo sobre a Escola de Frankfurt. Adorno, mais precisamente, concebeu a reflexão crítica sobre o que chamou de indústria cultural. Indústria cultural, todavia, é hoje um termo banalizado. Refere-se com ele não apenas no meio acadêmico, mas nos próprios veículos, às comunicações em massa, às empresas que confeccionam bens culturais e os distribuem entre a sociedade.

Em Adorno, e nos pensadores que lhe seguem mais de perto, é outro, contudo o sentido do termo. Indústria cultural não designa, em essência, as técnicas de comunicação ou as empresas que delas lançam mão do que um processo social histórico. Especificamente, refere-se ao processo de conversão da cultura em mercadoria, do espírito em bem de consumo, mas também da mercadoria em matriz ou princípio de criação da cultura, do marketing em ordenador da subjetividade.

Para Adorno, cultura é a dimensão propriamente humana de nosso modo de ser sempre que não é alienada, sempre que não é reificada (coisificada: tratada, portanto, como se fosse o que não é). Para ele, vendo bem, cultura é o que remete à dimensão propriamente humana da fantasia criadora, vincula-se ao processo de

emancipação em relação aos poderes sociais hipostasiados (que se coisificaram).

A cultura é, em essência, tal coisa apenas onde o homem se liberta em imaginação, onde a consciência humana se descoloniza, ao menos parcialmente, dos esquemas cognitivos e comportamentais impostos pela ordem social dominante. A cultura é, em essência, o espaço onde sua espontaneidade corporal não-reprimida envereda pelo caminho produtivo da experimentação com novos modos de vida, da criação de novas formas de pensar mas, também, aquele onde o homem simplesmente se entrega às formas mais elementares e imediatas de gratificação existencial.

Indústria cultural é, ao invés, o coroamento de um processo que, eventualmente, nasce junto com a cultura e que implica na sua submissão ao que a cultura, uma vez bem pensada, como dito, não é: a exploração, o controle e a instrumentalização. Desde que o homem é homem, precisou ele lutar pela sobrevivência e, para vencer essa luta, teve de aprender a subjugar a si e aos outros. A conservação da espécie é algo que, segundo o autor, sempre exigiu terríveis e abomináveis sacrifícios. O primeiro deles foi a repressão da espontaneidade, o controle dos impulsos corporais, de cada um e de todos os outros, conforme dá prova o processo civilizatório.



O homem, visto bem, não é: ele se forma no transcurso de um processo em que intervêm dialeticamente, ou seja, contraditoriamente, dilacerando o ser humano, fantasia criadora e repressão racional.

Dizer que o processo ocorre dialeticamente significa, também, que à repressão não é alheia a fantasia (paranóica, masoquista, destrutiva), e que à fantasia não é estranha a racionalidade (ciência, artes, religião).

O homem é homem porque não admite definição, não se esgota no que afirma acerca de si mesmo. Ele tal porque está em devir, mas esse revela um caráter explosivo, contraditório e, às vezes, para muitos, insuportável e destruidor, como se vê quando eclodem as guerras mundiais, as catástrofes ambientais e as selvagerias econômicas, mas, também, e mais cotidianamente, as crises financeiras, os conflitos sociais, as síndromes de pânico coletivo, as doenças sociais de todo o tipo (drogas, crimes, prostituição, violência no trânsito).

Segundo Adorno, a conversão da indústria cultural em sistema, ocorrida no curso do século passado, significa o surgimento de uma nova etapa na história da humanidade. Na sociedade burguesa, economia e cultura constituíam esferas mais ou menos autônomas de vida. A economia surgira como espaço de labuta, esforço e sacrifício, porque nela a luta pela sobrevivência da espécie submetia esses aspectos à competição de todos contra todos pela apropriação da riqueza gerada pelo progresso técnico.

Cibercultura é o nome que vem se dando aos fenômenos culturais que nascem à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática de comunicação.

A cultura, ao invés, aparecia aos olhos dessa sociedade como espaço de liberdade, terreno em que o homem podia ser humano, em vez de lobo do homem (como era o caso na economia). Apropriar-se da cultura era apropriar-se ou criar as próprias condições de humanidade, porque sig-

nificava cultivar-se, aprimorar-se, tornar-se melhor nos sentidos moral, político e intelectual.

A contradição entre uma forma de vida brutal no trabalho e uma forma de vida livre e emancipada na intimidade que surgiu com a sociedade burguesa teve, contudo, uma solução no século passado. O processo histórico determinou que as massas excluídas viessem a fazer parte da sociedade. As complexas transformações que tiveram lugar no último século converteram a sociedade numa sociedade de massas, onde não há mais lugar especial para a figura do burguês.

Atualmente, a economia se organiza como estrutura de produção anônima e troca generalizada. A propriedade se tornou menos importante do que a gestão. A especulação prepondera sobre a indústria. O consumo ocupa um lugar mais importante do que o trabalho. A sociedade livre de trabalhadores autônomos com que se pretendia replicar ao capitalismo liberal realizou-se como sociedade de consumo de massas, apesar de milhões e milhões manterem-se marginalizados em todo o mundo.

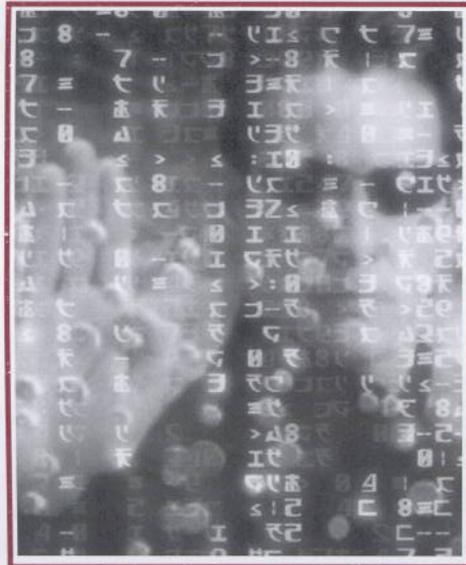
Ocorre, todavia, que boa parte disso está ou vai ficar para trás se começamos a pensar nas tendências que hoje se visualizam no pensamento da chamada cibercultura.

2 INDÚSTRIA CULTURAL E CIBERCULTURA

Cibercultura é o nome que vem se dando aos fenômenos culturais que nascem à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática de comunicação. Os portais, sites e homepages, os chats, blogs e listas de discussão, as câmeras ao vivo e online que se espalham pelo mundo afora, o cinema, rádio, música e televisão via internet, o comércio eletrônico, as competições, videogames e correntes de todo o tipo: isso e muito mais que está por vir exemplifica não apenas um novo tempo na comunicação, mas um novo tempo para a cultura humana.

Poderíamos discutir por muito tempo o conteúdo e o sentido desses fenômenos emergentes, mas farei outra coisa, estabelecendo uma ligação entre o que falei no princípio, sobre a indústria cultural, e o tema central desta intervenção. De fato, as notas que adiantei não são gratuitas. Foram apresentadas como preparação para o passo seguinte e que consiste em um rápido comentário dos filmes *Matrix* e

Inteligência Artificial. Falar desses filmes permite ligar os dois momentos conceituais por mim já referidos: o da crítica à indústria cultural e o da análise da cibercultura em processo de instauração.



Matrix

Por quê? Em primeiro lugar, porque, segundo defende aquela crítica, os produtos, bens e serviços da indústria cultural são, entre outras coisas, formas através das quais a sociedade treina ou prepara seus sujeitos, nós, as criaturas da indústria cultural, para enfrentar os desafios não apenas do presente, mas do futuro. O futuro nunca chega, ou chega de modo cada vez menos notável, não porque estejamos insensíveis, mas porque estamos cada vez mais preparados para recebê-lo e, nele, nos encaixamos subjetivamente através da ficção científica, tornada acessível via indústria cultural.

A sociedade burguesa procurara dar lastro a seus filhos fazendo-os estudar ou conhecer sua literatura, sua ciência e sua história. As sociedades de massas, cada vez mais ligadas em redes telemáticas, preparam-nos para viver um presente que se perpetua em futuro constante através da ficção científica. O cinema, livros, histórias em quadrinhos e todo o resto são veículos de uma forma cultural inventada no final do século XIX (Júlio Verne), cujo sentido é atenuar o que um pensador publicitário chamou de o choque de futuro.

O futuro, como dito, não dura muito tempo: na verdade, ele é cada vez mais o sempre igual, não porque não haja choques, surpresas ou catástrofes para os seres humanos, mas sim

porque esses eventos são cada vez mais amortizados pela produção cultural, por uma atividade constante, rotineira e cotidiana que mediatiza e reestrutura nossa subjetividade.

Quando assistimos a um filme como o de Spielberg ou à série dos irmãos Wachowski, somos tomados por um certo encantamento porque, por meio da diversão, vivemos o que pode nos acontecer, especulamos gratuita e prazerosamente sobre qual é o nosso eventual destino no âmbito da civilização maquinística. Vendo bem, as obras de ficção científica são filtros que nos atravessam a consciência, não de um, mas de vários modos, note-se, e que assim, como toda a mídia, preparam geração após geração para viver uma outra possibilidade de futuro. Passemos à análise daquelas que anunciamos.

3 *MATRIX*

Matrix é uma série de três filmes que só se sustenta porque cada qual foi lançado com algum tempo de distância um do outro, mas, sobretudo, porque suas seqüências de ação e seus poderosos efeitos especiais fazem época na história do cinema espetáculo. O filme é para ver, basicamente. As questões que ele sugere poder pensar filmicamente no primeiro episódio, não só desaparecem nos restantes, como têm um desfecho fraudulento do ponto de vista estético no último e derradeiro.

Em *Matrix*, o fundo de verdade é a ideologia conformista, se assim podemos nos expressar, ao vemos as fitas como série de filmes interligada. Quem conserva a memória do enredo e não se deixa cegar pelos efeitos especiais, dá-se conta que a conclusão do terceiro episódio colide com o problema posto no primeiro. Os rebeldes queriam destruir a matriz, porque não desejam mais viver como ratos num subterrâneo. Era essa a missão de Neo, que encarna uma espécie de salvador virtual. As máquinas viviam do material orgânico que lhes davam seres humanos especialmente criados para manter o bom funcionamento da *Matrix*.

A matriz é um artefato cibernético na medida em que faz interagir o maquinístico e o organicístico. O significativo no filme, porém, é que ela o faz pela mediação do onírico, do imaginário - o mundo vivido na matriz é um gigantesco sonho gerado artificialmente.

Voltando ao enredo, convém observar,

contudo, o que ocorre no decorrer do terceiro episódio. Depois de todo o tipo de peripécia (artificiosas, mas desnecessárias diegeticamente), o filme nos mostra, em cerca de dez minutos, o herói propondo um pacto às máquinas, essas o aceitando e, fato ainda mais inverossímil, honrando-o como se fossem cavalheiros de uma Idade Média puramente mítica. As máquinas poupam os seres humanos que as queriam destruir! Porém, a fantasia conformista não pára por aí: as máquinas concordam em libertar os seres humanos que “desejem sair”, procedendo ou começando a cometer um suicídio altruístico, visto que seus corpos e mentes são o que as mantêm funcionando, segundo o episódio I.

Parece-me que estamos diante de um típico caso de enredo mal-resolvido. O problema estético flagrado é, porém, no caso, também o problema ideológico. Na cena final, o esverdeado, que coloria o fundo das cenas digitais da matriz, dá lugar a um belo raiar de sol que ilumina a cidade dos homens, como a música alegre embala uma festa de aniversário de classe média.

A realidade continua escura, a humanidade vivendo em parte nas cavernas, em parte nas entranhas da máquina. Na *Matrix*, porém, tudo continua a melhorar, a ficar belo e a permitir que os espectadores vão embora tranquilos, confiantes de que não há motivo para temor e de que tudo não passou de uma grande e movimentada diversão.

Segundo vejo, isso quer dizer que estamos diante de uma obra conformista que finge levantar problemas apenas para sugerir, no final, que nada está errado no mundo e que tudo no mundo pode ser visto como brincadeira, a começar pelo filme que se acabou de exibir às platéias mais variadas. A brincadeira conformista do filme, contudo, é sua verdade, se admitirmos que o mundo criado por essa brincadeira é o mundo criado pela indústria cultural.

De tantos e tantos filmes lançados nos últimos anos sobre o ciberespaço, *Matrix* talvez seja um dos mais famosos. Contudo, vendo bem, pode-se dizer também que não é dos filmes que

melhor encarna o projeto da cibercultura. *Matrix* é antes de mais nada um produto de indústria cultural, que nos desvia a atenção e nos impede de pensar as questões que se abrem a nós com a era da tecnocultura.

O filme se movimenta com apoio na tecnologia mais avançada que o cinema criou, mas olha para trás, atendendo aos desejos de espectadores que querem ser logrados, divertindo-se com fantasias sintéticas nas horas com que não têm de se ocupar com algo mais necessário, produtivo ou gratificante. Defendemos que é outro o ponto de vista do filme de Spielberg.

4 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

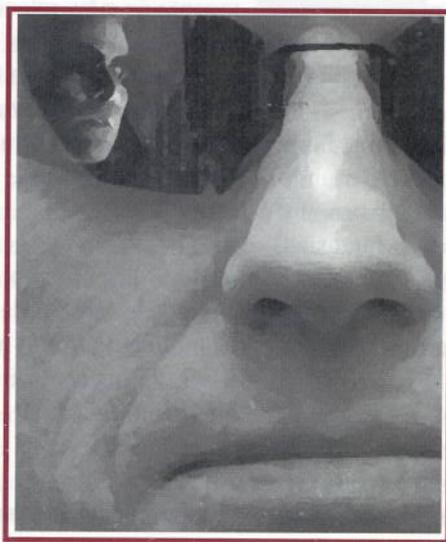
Por que é notável esse filme? Deixemos de lado todos os seus méritos como obra cinematográfica (fotografia, montagem, cenários, direção, etc.). Deixemos de lado todos os defeitos como obra de arte (enredo primário, personagens precários e esquemáticos, citações infantis e repetitivas). Vejamos o seu conteúdo proposicional

de maneira mais abstrata e alegórica. Poderemos encontrar, então, uma espécie de escatologia futurista, uma mitologia invertida própria à era da tecnocultura, se vocês quiserem. Mitologias são relatos em que se retratam as origens. Escatologias são relatos onde se figura ou prognostica sobre o final ou meta de um processo. No Ocidente, a combinação mais extraordinária dessas formas culturais, sabem todos, nos deu o Cristianismo.

Vivemos agora, todavia, noutra etapa da história. A religião perdeu, senão toda, a maior parte de sua autenticidade.

A civilização tecnológica se pretende emancipada do véu teológico que envolvia a sociedade no passado. Sabemos, porém, que isso é apenas ato de boa vontade superficial. A prova disso é o filme de que estamos falando. Ressurge nele com toda a força e vigor uma narrativa mítica, cujo mérito é afirmar claramente essa qualidade.

Nesse filme, ninguém nos pretende fazer crer que se trata de realidade. Lévi-Strauss dizia que os mitos servem para uma coisa: pensar. Os



Matrix

mitos são a forma de pensar do homem primitivo, embora sejam tão complexos e sofisticados como a ciência mais avançada. Apenas o modo de pensar não é o mesmo. Filmes como o de Spielberg permitem, modernamente, aos que não pensam enxergar, ver aquilo que os poucos capazes para tanto só conseguem pensar reflexivamente. No caso, cremos, trata-se do fim do homem ao cabo da longa noite que se abre para ele com o império da tecnologia.

Sonhando acordada, divertindo-se com a aventura, é toda uma geração que, por meio desse filme e de tantos outros recursos fornecidos via indústria cultural (livros, games, reportagens, etc.), vivencia uma de suas possibilidades existenciais nesta encruzilhada da história em que, eventualmente privados de nossas características mais definidoras, somos levados a pôr nossas esperanças nos nossos artefatos tecnológicos, em nossas máquinas mais fantásticas, extraordinárias e alucinantes.

Pensar bem o filme, sem dúvida, exige fazer sua crítica. Damos um exemplo. Quando o mundo for capaz de criar a coisa que o filme mostra, um robô que reproduza nossas emoções e fantasias, os seres humanos, se ainda existirem, não desejariam ter um robô que tivesse os sentimentos humanos, porque esses seres não seriam mais tais (humanos).

Por que a ciência quer criar o robô criança não é claro na película. Fala-se em controle da natalidade imposto após uma hecatombe ecológica. Trata-se, porém, apenas de um ardid estético e, como tal, algo falso, ainda que verossímil na diegese. Sabe-se apenas o necessário, embora o pouco informado seja significativo. O sonho do homem de ciência que perdeu o filho (talvez, já, um andróide) e que almeja recriá-lo em série materializa uma fantasia primária muito próxima e cotidiana, que se mistura ou é claramente determinada pela vontade das empresas de alta tecnologia em ganhar dinheiro.

Passa por alto no filme o fato de que, num mundo high-tech, as famílias não serão como as atualmente existentes para a mídia, grupos de clas-

se média. Também passa por alto o fato de que ambos - família e progresso técnico - colidem com o barbarismo da seqüência sobre a "festa da carne" - mas isso, por outro lado, faz parte das virtudes artísticas do filme.

Spielberg registra, assim, em sua fábula, a dialética entre mito e razão, entre barbárie e civilização. Seu filme mostra bem com ela como a civilização high-tech produz pessoas ultra-primitivas. A cenografia e o enredo da obra são futuristas, mas as pessoas oscilam entre a barbárie de circo romano e as convenções banais da família de classe média contemporânea.

Quem quer que veja o filme não deixará de sentir esse descompasso entre uma era tão avançada do ponto de vista de seus maquinismos e tão prosaica no tocante às suas relações humanas. O sexo não só não perdeu o status atual, mas continua preso a seus vícios. Quem inicia as pessoas nele são andróides especializados em prostituição, embora não se deixe claro quem os empresaria. O homem é sempre o mesmo, porque não falta o crime de sangue.

Las Vegas, recriada como jardim do pecado da ilha da perdição do desenho Pinóquio, é um campo de recreio da fantasia regressiva, como o é atualmente. Nada muda, nem as fantasias, nesse filme de acento mítico, produzido numa era de alta tecnológica.

5 INTELIGÊNCIA REFLEXIVA

Fosse apenas isso, o filme seria uma mera fantasia ideológica, destinada a distrair a consciência com divertimento barato. Porém, não é só nisso em que ele se apóia. As perturbações que ele não pode deixar de construir para manter o interesse do público não se resolvem ideologicamente. A utopia que nele se vislumbra é, antes, a de uma escatologia pós-humana.

No final do filme, construído com muita dificuldade e todo o tipo de vacilação e falta de mão firme, embora sejam fortes suas cores, o

Mitologias são relatos em que se retratam as origens. Escatologias são relatos onde se figura ou prognostica sobre o final ou meta de um processo. No Ocidente, a combinação mais extraordinária dessas formas culturais, sabem todos, nos deu o Cristianismo.

homem é uma espécie que não mais existe. Destruiu-se em tudo, não se encontra nem mais ruínas. Isso Spielberg, contudo, não mostra, e faz bem, evitando dar ao público o que ele talvez não viesse a se importar ou visse com escárnio: uma fantasia punitiva.

O Diretor revela-se verdadeiro e talentoso corifeu da era das massas nessa seqüência na medida em que, projetando um futuro de dois mil anos além do futuro que antevemos no início do filme, redime a mentira que é contar um mito numa era científico-tecnológica (a que estamos enfiados). A projeção futurística do futuro desenhado pelo filme, se assim podemos nos expressar, é o que nele converte a ficção científica em autêntica utopia, ainda que, como dito, pós-humana. Nessa utopia, reconcilia-se humanidade e maquinismo, em vez de encenar seu conflito, como na maior parte dos filmes do gênero devedores dos esquemas de Hollywood.

Conforme sabem aqueles que viram o filme, no final aparecem alienígenas. Seres que não se sabe se vieram de outro planeta ou evoluíram como espécie pós-humana. A certeza intuída é apenas a de que os humanos se extinguíram. A espécie não sobreviveu e nem há muita razão em se perguntar por que não está mais ali, porque ela não figura mais no cenário.

De todo modo, pertence à sorte dessas criaturas encontrarem no fundo oceano congelado a nave com que o pequeno andróide perseguia o sonho de se converter em menino de verdade que, atendendo pedido dos pais que o encomendaram, planejava tornar realidade o sonho ou anseio de seu inventor. Depois de séculos no fundo do mar, sempre repetindo, como num ritual primitivo, a indagação para a qual fora programado, acaba sua reserva de energia. O robô se desligara, virara coisa inerte, maquinismo inútil.

Reativado pelos alienígenas, o pequeno humanoíde tem a chance de por um dia desfrutar da companhia da mãe que lhe pretendia adotar mais de milênio passado. A máquina ganha a chance de ser gente de verdade, uma vez reposta em operação por uma ciência ultra-avançada. Paralelamente, porém, também a mãe tem a chance de não ser mais a “máquina” que em parte se tornara, embora sendo humana, quando os tempos eram outros, visto que pode ser ressuscitada por

um dia e não tem mais de, com horror, abandonar o humanoíde à barbárie.

Notável nessa seqüência final é a maneira como Spielberg inverte a relação convencional e atribui à máquina a condição de força civilizatória do ser humano. Cabe a ela redimir o homem de seus erros, de sua frieza, de sua estupidez. Porém, não é só isso. Também há outra inversão muito significativa. O Diretor confere à máquina de brinquedo, sinal infantil, a prerrogativa de devolver à pessoa adulta a possibilidade de se realizar, ainda que só por um dia, o último dia da humanidade. Apenas no final da história, da nossa história, sugere-se ali, poderemos ser e estar em nossa plenitude como homens e criadores de civilização. Em Spielberg, o dia do juízo final não é, pois, o dia que anuncia o julgamento dos seres humanos, mas o dia da reconciliação entre eles e sua tecnologia maquinística.

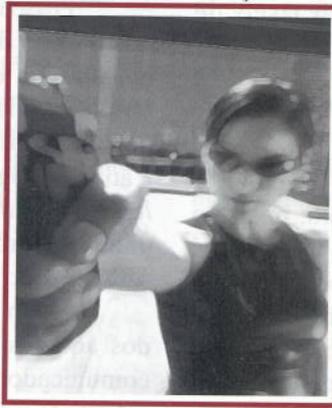
Durante quase dois séculos, o socialismo é ou foi a utopia da reconciliação universal do homem com seus semelhantes, de supressão da luta de todos contra todos,

do enfrentamento do homem contra o homem, a hora da paz perpétua, como diria Kant. A utopia que ele carregava era a utopia de uma humanidade enfim redimida de sua história violenta e marcada pela exploração.

Inteligência artificial é um entre tantos sinais de que esse limiar imaginário está ficando a cada dia que passa mais e mais para trás. A mensagem que nos revela é a de que esse tipo de utopia está dando lugar a outro cenário prospectivo. Agora, começa a se colocar adiante de nós um outro horizonte. A figura que talvez venhamos a ansiar sempre mais pode ser a da reconciliação entre homem e máquina.

Segundo ela, a paz perpétua se estabelece, para nós, quando aceitamos sem luta ou ressentimento o convívio, o co-mando com a máquina. Quando retomamos a inocência que miticamente apenas à infância da humanidade pertenceu. Oferecer elementos sensíveis para de um modo poético vivenciar essa experiência é, sem dúvida, um dos méritos maiores do filme de Spielberg.

Significativo na obra, por isso, não é tanto a antecipação do futuro, sempre destinada ao fracasso, mas os sinais de que já hoje temos nostal-



Matrix

gia da família, da infância e da confiança numa relação autêntica e não instrumental. Noutros termos, de começarmos a conhecer os sinais e os temores acerca de qual é a situação humana que estamos vivendo em meio à era tecnológica, sem de longe termos resolvido os graves problemas sociais e políticos que atingem a maior parte da humanidade.

Exatamente por isso, extraordinárias e extasiantes no filme são, por exemplo, as imagens mostrando as ruínas de Nova York. Ilustrase com elas não a barbárie, mas a ruína da civilização tecnológica. Essas belas cenas são uma espécie de ante-sala da revelação de que, como sempre, somos nós, que estamos sob risco de desaparecimento em meio à civilização.

6 Conclusão

Posto isso, perguntar-se-á agora: qual é o sentido de toda essa argumentação? O espaço é restrito. Pretendi, com esse texto, apenas marcar de forma mais plástica, mas sem perder de vista algum conteúdo reflexivo, o momento histórico singular em que estamos vivendo e que, em tese, interessa em muito a todos aqueles que estudam ou procuram pensar a comunicação.

Falando em termos de senha, o referido momento é o momento em que se inicia a transição da era da indústria cultural para a era da cibercultura. Trata-se do tempo em que ocorre a mutação da era em que o tipo humano dominante é o indivíduo atomizado, perdido nas massas, para outra em que esse tipo será mais do que humano, acabará, quem sabe, dando razão para que o chamem de ciborgue, na medida em que tende a se tornar um organismo cibernético.

Quem sabe esse tipo, se vier a se concretizar, não poderá ser chamado de pós ou supra-humano, dando razão histórica, ainda que não filosófica ou conceitual, ao que foi chamado de super-homem (o além do homem) na profecia nietscheana.

Em meio ao caos que é, para a maior parte, o mundo atual, a pergunta que gostaria de deixar para meditação é a seguinte: a obsolescência do conceito de indústria cultural que hoje se põe em marcha corresponde ou é sinal da vindoura obsolescência do homem num futuro talvez muito próximo?

Atualmente, perdemo-nos ao fazer formulações fáceis para falar da época em que estamos

ingressando. Na verdade, sentimos cada vez mais falta de uma linguagem capaz de nos esclarecer criticamente a respeito dessa experiência. As formulações disponíveis estão se esclerosando rapidamente - e não apenas no plano conceitual - diante de situações que parecem fugir de nossa capacidade de pensar em atitude reflexiva.

Quem sabe os casos relatados nesse breve ensaio não possam ser vistos como esboços, dirigidos às massas, de uma nova linguagem apontada para essa direção, se é verdade que a essência da tecnociência subjacente a esse processo todo não é científica, nem técnica, como defendia Heidegger...

Pessoalmente, acredito que a obsolescência do conceito de indústria cultural que hoje se põe em marcha é correlata à virtual ou potencial obsolescência do homem: talvez seja isso, creio, que podemos visualizar, cheios de encantamento e atitude utópica redentora, em filmes como *Inteligência Artificial*, muito mais do que em outros, onde se reproduzem seus esquemas, como os da série *Matrix*.

Quem quer se preparar para o futuro e todos aqueles que nos preparam para tanto - os comunicadores e demais servidores da técnica, sobretudo - se não têm o espírito morto, têm via obras como essas mais razões para começar a meditar sobre essas questões e a enfrentar seus múltiplos desafios.

NOTAS

* Professor-titular da Faculdade de Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (Brasil), Doutor em Ciências Sociais (USP, 1995). O presente trabalho é uma versão reelaborada de conferência proferida, com variações, para estudantes dos cursos de comunicação e de educação da Universidade Estadual do Paraná (Ponta Grossa, 25/4/2003), da Universidade do Oeste de Santa Catarina (Chapecó, 11/9/2003) e do Curso de Comunicação da Universidade de Passo Fundo (18/5/2004).