
O Homem na sociedade do futuro: Da esperança na tecnociência ao medo do apocalipse

Lurdes Macedo

A condição do Homem contemporâneo – individualismo e perda de sentido de comunidade.

Alguns pensadores contemporâneos tendem a olhar a condição do Homem na sociedade do nosso tempo com cepticismo e até, em alguns casos, com pessimismo. Falam-nos de uma crescente redução da participação, do advento do individualismo como lógica de sobrevivência, da perda de confiança nas instituições sociais e políticas e da generalização da indiferença em relação ao que se passa à nossa volta (Lipovetsky, 1983; Petrella, 2002). Expressões como “surto da apatia de massa”, “indiferença pós-moderna” e “deserção social” (Lipovetsky, 1983) ou “cidadania mutilada” e “individualismo exacerbado” (Petrella, 2002), são-nos propostas para caracterizar a condição humana contemporânea.

Se se considerar a prática da cidadania como indicador fundamental para avaliação de uma comunidade, estamos então perante um cenário absentista no qual o Homem moderno se demite da responsabilidade de participar no curso da História. Este é um *modus vivendi* que apaga o sentido de comunidade, tornando o Homem cada vez mais incapaz de escrever o seu próprio destino.

Perante a descrição deste cenário de individualismo, absentismo e conformismo, coloca-se, então, uma questão essencial: como o Homem contemporâneo imagina a condição humana na sociedade do futuro?

Cultura e sociedade contemporâneas – o cinema como imaginário e revelador social.

As ciências sociais, nomeadamente a sociologia e a antropologia, dizem-nos que todas as sociedades produzem culturas. Mas será esta relação unilateral? Não estaremos antes perante uma relação dialéctica na qual as culturas produzem também sociedades?

Em que medida a cultura do nosso tempo será determinante na construção da sociedade do futuro?

Com o cinema, a cultura contemporânea encontrou, como em nenhum outro tempo da História, meios para dar corpo à sua dimensão simbólica: num mesmo espectáculo foi possível conjugar a narrativa, o gesto e a imagem.

No prefácio à edição de 1977 da obra *O cinema ou o Homem Imaginário* (1956), Edgar Morin lembra-nos que a invenção do cinematógrafo logo derivou para o cinema, para “*um espectáculo imaginário (...) um espectáculo mágico de metamorfoses*”. Para este autor, o cinema, marca da modernidade do nosso tempo, remete para questões primordiais da filosofia e da antropologia ao descrever-nos o Homem não só como *homo faber* (o que fabrica instrumentos) e como *homo sapiens* (o racional e realista) mas, sobretudo, como *homo demens*, aquele que produz fantasmas, mitos, ideologias e magias. O cinema veio assim reforçar o que já se sabia: que o imaginário faz parte da realidade humana.

A proposta metodológica de Morin para a compreensão da realidade imaginária do cinema e do Homem constitui-se em dois princípios fundamentais: mais do que estudar o cinema à luz da antropologia, é importante estudar *antropos* à luz do cinema; mais do que perceber a distinção entre real e imaginário, é essencial perceber a confusão entre estas duas dimensões, “*a sua unidade complexa e a sua complementaridade*”.

Deste modo, parece relevante estudar a resposta que o cinema tem dado à questão colocada sobre a forma como Homem de hoje imagina a condição humana na sociedade do futuro.

Seria, contudo, prematuro procurar responder a esta questão, sem que se fundamentem as qualidades de indicador sociológico do cinema. Ignacio Ramonet procura demonstrar-nos, na obra *Propagandas silenciosas – Massas, televisão, cinema* (2000), que a análise do cinema revela as tendências implícitas da sociedade que o produz.

O primeiro exemplo a este nível foi o cinema expressionista alemão da década de 20 do século passado, com os filmes de Fritz Lang e de Murnau. Numa Alemanha fortemente perturbada pelo pós-guerra, estes filmes anunciavam a chegada eminente do nazismo.

Nos Estados Unidos, o início da década de 30 revelou também um cinema fortemente influenciado pela situação económica e social da época. A aposta na produção de filmes de terror como *Frankenstein*, *Drácula*, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* ou *King Kong* coincide com a vivência da profunda crise após o *crash* da Bolsa de Nova Iorque em 1929. Por mais difícil que fosse a realidade da crise económica e social esta não era tão aterradora quanto o imaginário dos pesadelos filmados a que os americanos assistiam no ecrã.

O cinema japonês pós 1945 foi também invadido por monstros delirantes e apocalípticos (Godzilla, Gorgo, Gappa, entre outros) que mais não fizeram do que revelar medos enterrados e inquietações obscuramente escondidas depois do pesadelo da bomba atómica.

Os anos 70 trouxeram aos Estados Unidos uma nova e aguda crise: o choque petrolífero de 1973 fragilizou o dólar, as derrotas no Vietname e no Camboja colocaram em causa o exército e a política militar, e o mediático escândalo Watergate destituiu o presidente. Mais uma vez, a crise reflectiu-se inevitavelmente no cinema com a produção de filmes de catástrofe (por exemplo, o naufrágio de *The Poseidon Adventure* e o incêndio de *A Torre do Inferno*), de *remakes* dos filmes de terror dos anos 30 e de novos filmes de terror como *O Exorcista*.

O cinema da década de 90 caracterizou-se pela produção de inúmeros filmes de catástrofe apocalíptica e de ficção científica nos quais nos são apresentadas sociedades do futuro. Esta não foi uma década de crise económica ou social. No entanto, há uma crescente tensão provocada pela ideia de que o mundo “vai mal”, de que o Homem rompeu com os equilíbrios ecológicos e de que a Humanidade é responsável pelos flagelos que a atormentam, devendo esta sofrer um castigo milenarista do tipo “Juízo Final”. Esta foi também a década da agudização do sentimento de tecnofobia, resultante do acelerado desenvolvimento tecnológico e da consequente incerteza sobre o domínio do Homem sobre a máquina.

Partindo do pressuposto que o cinema nos revela o Homem imaginário, comprovadas as suas qualidades de indicador sociológico e tendo sido a produção cinematográfica dos últimos anos profícua em cenários futuristas, parecem estar reunidas as condições essenciais para a análise de propostas contemporâneas sobre a condição do Homem na sociedade do futuro.

Construindo a sociedade do futuro – profecias numa cultura mediática.

O desejo moderno de progresso do mundo, a necessidade de controlar os fenómenos da natureza e o discurso científico de inspiração racionalista, evolucionista e positivista levaram, no século XIX, a um maior investimento do Homem na ciência.

A ciência, da qual a tecnologia se tornou filha dilecta, desenvolveu no Homem o sentimento de controlo do presente, através da intervenção concreta nos acontecimentos, bem como o sentimento de possibilidade de produzir o futuro, através do conhecimento de leis que permitem prever, com alguma margem de segurança, o que pode vir a acontecer.

A cultura do século XX produziu, nomeadamente através do cinema, um imaginário mais rico do que nunca em torno da sociedade do futuro, projectando as esperanças e exorcizando os medos do Homem contemporâneo.

Metropolis, realizado pelo alemão Fritz Lang em 1926, constitui a primeira proposta profética da sétima arte. Filme mudo inscrito na corrente expressionista, *Metropolis* foi uma superprodução com elevado orçamento, cujo fracasso inicial colocou na falência os seus financiadores. É hoje considerado uma obra-prima, tendo-se tornado num filme de culto.

A acção deste filme situa-se por volta do ano 2000, numa cidade governada pelo empresário Joh Fredersen. *Metropolis* é uma cidade bela, limpa, organizada e rica, na qual todos os habitantes levam uma existência saudável e hedonista. Apresentando-se como uma metáfora

do paraíso prometido, esta cidade esconde, no entanto, no seu subsolo uma terrível realidade: milhares de operários escravizados vivem e trabalham num ambiente constituído por uma parafernália de máquinas tecnologicamente avançadas. Os operários têm na doce Maria a sua líder, que apela à espera paciente pela chegada do “Mediador”, uma espécie de Messias que virá um dia para os arrancar da escravidão.

Fredersen rapta Maria e ordena ao louco cientista Rotwang que crie um andróide à imagem dela, todavia mau e malévolo, de modo a que este a substitua no sub mundo dos operários. O robô Maria passa a incitar à rebelião, instalando o caos e precipitando o eminente apocalipse que não chega ao seu termo devido à libertação da Maria humana e à atempada destruição do andróide que a substituíra.

Em 1973, o nova-iorquino Woddy Allen realizou *Sleeper*, ou *O Herói do Ano 2000*, na versão portuguesa. Depois do apocalipse, no ano 2173, um homem submetido ao processo de criogenia (congelamento para adiamento da morte) duzentos anos antes, é devolvido à vida, confrontando-se com um tempo diferente do seu, ao qual terá que se adaptar. A sociedade que o recebe vive atormentada por um regime totalitário que controla tudo e todos parecendo, no entanto, sentir-se “compensada” pelo conforto proporcionado pelo elevado grau de sofisticação científica e tecnológica e pela organização limpa e asséptica do meio ambiente.

Realizado por Ridley Scott em 1982, *Blade Runner* é uma saga futurista que decorre numa Los Angeles *cyberpunk*. Baseado na novela de Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, este filme, cuja acção decorre em 2019, conta-nos a trajectória de Rick Deckard, um agente especializado no extermínio de *replicants*, a quem foi confiada a missão de retirar de circulação seis exemplares deste sofisticado cyborg. Criados pelo Homem para o apoiar na perigosa colonização de novos mundos, estes *replicants* revoltados com a sua condição de escravos e com o facto de serem dotados de um curto período de vida, regressam à Terra para pedir mais tempo ao seu criador, Dr. Tyrel, não olhando a meios para atingir este fim.

Estranhos Prazeres, realizado por Kathryn Bigelow em 1995, é mais um dos filmes no qual o cinema projecta o imaginário humano sobre a sociedade de um futuro próximo. Na véspera do novo milénio, a 31 de Dezembro de 1999, Lenny Nero, traficante de experiências virtuais, vê-se envolvido na complexa investigação do homicídio de uma amiga. A acção decorre em ambiente *cyberpunk*, num caos escuro, ruidoso e pré-apocalíptico, no qual Nero acaba por descobrir o perigo que constituem as suas experiências virtuais, uma espécie de emoções vendidas em segunda mão.

Andrew Niccol, imaginou em *Gattaca*, de 1997, uma sociedade do futuro edificada no apuramento da espécie humana através de uma espantosa evolução da genética. Dividida entre uma classe privilegiada composta por seres humanos geneticamente melhorados em laboratório, os filhos da ciência, e uma classe segregada de pessoas chegadas ao mundo através da natureza, os “filhos de Deus”, esta é uma sociedade organizada, limpa e asséptica, na qual tudo e todos são controlados por um registo genético informatizado. Retirada aos “filhos de Deus” a utopia da felicidade, estes procuram romper com a sua condição, recorrendo a subterfúgios capazes de iludir a potente máquina de controlo de origem genética.

Matrix, êxito de bilheteira de 1999, foi idealizado pelos irmãos Wachowski, como uma epopeia num futuro tenebroso, no qual o Homem destruiu o planeta para se libertar do domínio das máquinas e da inteligência artificial. Vencidos por um inimigo mais forte, os sobreviventes do apocalipse constituem uma pequena comunidade que se refugia no centro da Terra, enquanto que as máquinas vencedoras criam o Matrix, um ambiente virtual onde colocam os seres humanos por si “cultivados”. Iludidos de que vivem uma existência normal num mundo real, os humanos do Matrix desconhecem a sua condição de escravos cuja única função é produzir e fornecer a bioenergia indispensável ao funcionamento das máquinas.

Para completar a selecção de referências cinematográficas sobre a sociedade do futuro, não poderia ignorar a obra de Steven Spielberg na qual esta temática se apresenta como inspiradora de um número significativo de filmes. *Inteligência Artificial*, realizado em 2001, apresenta-nos uma sociedade do futuro que produz, de forma irresponsável, robôs antropomórficos destinados a uma actividade servil. A evolução tecnológica permite, entretanto, a construção de um menino robô mais sofisticado que os demais, por possuir a capacidade de

amar. A trama nuclear centra-se na aventura fantástica de David, o menino robô, em busca da mãe humana que o abandonou.

Todos os filmes referidos apresentam uma forte inspiração científica, filosófica e teológica versando sobre as esperanças mais utópicas e, ao mesmo tempo, sobre os medos mais recalcados do Homem contemporâneo. A forma como termina cada uma destas narrativas é invariavelmente um misto de *happy end* e de irresolução: o final feliz dos heróis contrasta com a falta de solução para os problemas da Humanidade, remetendo timidamente para um Homem imaginário capaz de encontrar o equilíbrio num mundo cada vez mais complexo.

Indo ao encontro das ideias de Moisés Martins (2002), o imaginário trágico da era mediática constitui-se nestes filmes como um “*imaginário da crise do moderno*” e “*tem na melancolia a afecção que melhor o caracteriza*”, uma alegria com lágrimas que se concretiza num final feliz para os protagonistas, felicidade contudo insignificante perante a tragédia da Humanidade.

Assim, parecem haver algumas secretas esperanças a animar o imaginário trágico da contemporaneidade que, no entanto, talvez não assumam suficiente dimensão para dissipar os medos mais escondidos que aterram o Homem do nosso tempo.

Alimentandas esperanças no “espectáculo do imaginário”.

A análise dos filmes atrás referidos remete para uma série de esperanças contemporâneas que se projectam no imaginário sobre aquilo que poderá ser a sociedade do futuro.

A incessante exploração dos recursos da natureza conduziu a desequilíbrios ambientais que levam o Homem contemporâneo a alimentar a esperança de transformar a Terra num habitat saudável, limpo e organizado. Esta é uma esperança concretizada em *Metropolis*, numa cidade moderna mas, ao mesmo tempo, bela, equilibrada, limpa e organizada, repleta de jardins do Éden dos quais o Homem se sente parte integrante. Os espaços físicos nos quais decorre a acção de *O Herói do Ano 2000* são também limpos, organizados e minimalistas e enquadram-se numa natureza luxuriante de campos férteis e de florestas verdes. A sociedade de *Gattaca* vive igualmente num ambiente privilegiado, limpo, organizado, no qual as cidades parecem ter sido cuidadosamente planeadas. Spielberg imaginou para Inteligência Artificial um futuro composto por vários ambientes que vão mudando de acordo com as tensões vividas na narrativa. A felicidade vivida no início e no final do filme tem por cenários espaços urbanos ou naturais amplos, organizados e limpos nos quais a cor predominante é o branco.

A eternização da existência do Homem sobre a Terra é outra das esperanças projectadas nos espectáculos imaginários em análise. Sobrevivendo ao apocalipse, o Homem continua a habitar este planeta, perpetuando a sua existência através dos tempos em *O Herói do Ano 2000* e em *Matrix*. Em *Metropolis* e em *Estranhos Prazeres*, o Homem consegue dominar o apocalipse através da redenção, colocando-lhe termo antes que este o destrua. Menos optimista, *Inteligência Artificial* mostra-nos um mundo pós apocalíptico sem vida natural, onde apenas dois robôs se encontram com seres extraterrestres. A esperança reside, contudo, na sofisticação do conhecimento científico dos seres vindos de outro mundo que, a partir de uma madeixa de cabelo, conseguem trazer novamente a mãe humana de David à vida na Terra.

Blade Runner e *Gattaca* chegam ainda mais longe, ao colocar o Homem na senda da colonização de novos mundos, perpetuando assim a sua existência para além da identidade terrena.

Todavia, a eternização da existência humana apresenta-se sem qualquer sentido escatológico, já que em nenhum caso o Homem encontra o paraíso perdido ou o “Reino dos Céus”.

Por outro lado, a tecnociência constitui-se como uma espécie de nova escatologia, na esperança de que todos os problemas e inquietações da Humanidade se resolvam com recurso às suas realizações. A realidade virtual resolve o défice de experiência humana em *Estranhos Prazeres*; a genética resolve a doença física e mental em *Gattaca*; a criogenia e a clonagem resolvem a morte em *O Herói do Ano 2000* e em *Inteligência Artificial*.

O imaginário trágico admite a esperança de edificação de um futuro no qual a tecnociência reduz o risco da aventura humana. No entanto, o esperado “risco zero” para o Homem do futuro, possível através das realizações da ciência e da tecnologia, nunca se cumpre na totalidade, já que novos e imprevistos riscos se colocam ao tortuoso caminho da Humanidade.

O Homem da contemporaneidade parece ainda possuir alguma esperança projectando-a no espectáculo imaginário do cinema profético. O cepticismo aparece, contudo, indissociavelmente ligado a esta esperança, na medida em esta é colocada em causa pelo imprevisto, pelos percursos alternativos e pela ausência de escatologia.

O imaginário do nosso tempo é sem dúvida trágico, mas há ainda quem arrisque animá-lo com uma tímida esperança.

Exorcizando velhos medos em novos cenários.

Ao mesmo tempo que se constitui como nova forma de escatologia, a tecnociência aparece neste imaginário como uma terrível ameaça ao agir humano. Já em *Metropolis* se encontrava o medo de perda de controlo sobre a máquina, com avarias simultâneas causadas por uma má manipulação que precipitam o apocalipse.

Em *O Herói do Ano 2000*, uma curiosa máquina, o orgasmatómetro, impede o Homem de se reencontrar com uma sexualidade natural e afectiva. Ao mesmo tempo, novos engenhos substituem o Homem nas suas faculdades de comunicação e de aconselhamento: a confissão é electrónica e a absolvição é decidida por circuitos integrados, enquanto que a argumentação e a persuasão passam a ser exercidas por uma máquina de “lavagem cerebral”.

Todos os seres humanos estão identificados, caracterizados e catalogados num eficiente dispositivo informático em *O Herói do Ano 2000* e em *Gattaca*, vendo assim a sua liberdade de acção seriamente condicionada. As experiências virtuais de *Estranhos Prazeres* revelam-se poderosas aliadas da malevolência humana e do crime premeditado. O Homem perde o controlo sobre o cyborg, o seu filho dilecto, em *Metropolis*, em *Blade Runner* e em *Inteligência Artificial*.

Os regimes totalitários constituem mais um dos medos revelados no imaginário trágico do futuro. Em *Metropolis*, Joh Fredersen é o senhor todo poderoso numa sociedade desigual; em *O Herói do Ano 2000* a humanidade é governada pelo “Grande Líder” um homem prepotente que realiza a “lavagem cerebral” a todos os seus súbditos e extermina todos os seus opositores; em *Matrix*, o regime totalitário é o próprio programa informático que mantém a Humanidade na escravidão, tomando a máquina o papel de ditador.

Na entrada do século XXI, muitos são ainda os regimes totalitários que retiram a liberdade a milhares de mulheres e de homens em todo o mundo. O facto de não haver uma solução à vista para este problema parece alimentar o medo da perpetuação do absolutismo como resposta política à organização de uma sociedade, mesmo que esta seja a sociedade do futuro.

A repetição do passado é uma das temáticas presentes nos espectáculos imaginários em análise, embora sempre revestida de uma nova contextualização e de uma nova estética. Babel repete-se na ambição desmedida do ditador de *Metropolis*, a escravatura retorna como lógica de organização social em *Metropolis*, em *O Herói do Ano 2000*, em *Blade Runner*, em *Matrix* e em *Inteligência Artificial*. É certo que, à excepção de *Metropolis* e de *Matrix*, esta escravatura tem por objecto o homem-máquina, o que não deixa de nos recordar a submissão vivida por milhares de seres humanos no passado. As arenas romanas e os autos de fé assumem uma configuração pós-moderna em *Metropolis* e em *Inteligência Artificial*.

O passado e os seus fantasmas tomam, deste modo, lugar no imaginário sobre a sociedade do futuro reforçando a ideia expressa por Paulo Cunha e Silva “*A História é, assim, uma colecção de futuros*”.

Como atmosfera alternativa ao ambiente limpo e organizado proposto por *Metropolis*, por *O Herói do Ano 2000*, por *Gattaca* e por algumas sequências de *Inteligência Artificial*, o *cyberpunk* surge no seu caos nocturno, sujo e ruidoso em *Blade Runner*, em *Estranhos Prazeres*, em *Matrix* e na resolução de tensões no filme de Spielberg. A visão de um mundo

futuro que vive nas trevas, em cidades sobrepovoadas nas quais as ruas são palco de constantes desentendimentos e escaramuças e onde tudo e todos parecem ser feios e sujos configura uma proposta inquietante que se constitui como um dos medos exorcizados no imaginário profético. O ambiente *cyberpunk* opõe-se, assim, à visão do jardim do Éden ou de qualquer outro paraíso prometido.

O Apocalipse, livro profético cuja autoria se atribui ao Apóstolo João, foi escrito numa época de violentas perseguições à fé cristã, procurando descobrir os caminhos de Deus sobre o futuro e encorajando os cristãos à perseverança através da certeza de que os maus serão punidos e os bons premiados. Apesar deste livro constituir um conjunto de metáforas, o Homem da modernidade sempre o tomou por profecia possível de concretização, alimentando um medo aterrador do fim do mundo, principalmente em tempos próximos de passagem do milénio. Passado o ano 1000 sem sobressaltos, o aproximar do ano 2000 não foi, por isso, mais tranquilo no imaginário do Homem contemporâneo. O velho medo do apocalipse, do Juízo Final e do fim do mundo aparece mais vivo que nunca no cinema de ficção que nos propõe sociedades do futuro.

Em *Metropolis* e em *Estranhos Prazeres* o apocalipse precipita-se sobre a Humanidade na chegada ao ano 2000. Contudo, a redenção atempada dos seus maiores pecados permite ao Homem cancelar o fim do mundo, cancelando também o paraíso prometido àqueles que o mereceriam. Em *O Herói do Ano 2000* vive-se o pós apocalipse, flagelo originado por uma guerra nuclear que pôs cobro à memória do Homem sobre a sua existência passada. A sociedade deste espectáculo imaginário, pressupostamente constituída pelos que mereceram a sobrevivência, habita em ambiente de paraíso prometido, num mundo limpo e organizado no qual a natureza reencontra todo o seu esplendor. Todavia, o agir humano adia esse paraíso sob a forma de um regime totalitário dissipando a esperança de uma existência vivida no jardim do Éden.

Em *Matrix*, o apocalipse teve origem na guerra travada entre o Homem e a máquina e culminou na destruição da estrela solar. Num mundo inóspito, sem luz e sem calor, os sobreviventes refugiam-se no centro da Terra, enquanto que os novos seres humanos “cultivados” pela máquina habitam o Matrix, um ambiente virtual que simula o mundo do final do século XX. A primeira versão do Matrix havia sido um paraíso virtual, mas a máquina logo chegou à conclusão que o Homem não saberia viver nele. A máquina vitoriosa na guerra do apocalipse nega, assim, qualquer possibilidade de paraíso ao Homem do futuro.

Em *Inteligência Artificial*, numa visão pessimista sobre a natureza humana, o apocalipse não poupa qualquer homem, qualquer mulher ou qualquer criança. A espécie humana extingue-se num cenário de destruição submerso por águas emergentes. O paraíso é reservado apenas a David, o menino robô a quem os novos habitantes do planeta devolvem a mãe humana com recurso à clonagem.

Alimentando os terríveis medos projectados no cinema profético, o Homem contemporâneo mutila, assim, a tímida esperança com tenta animar o imaginário trágico que caracteriza o nosso tempo.

Entre a esperança e o medo – a deificação do Homem.

Muitas são as culturas e as religiões que explicam o aparecimento do Homem através de uma criação divina. Na cultura cristã “*O Senhor Deus formou o Homem do pó da terra e insuflou-lhe pelas narinas o sopro da vida, e o homem transformou-se num ser vivo*”(Génese, 2; 7).

Apesar de a ciência ter já explicado o aparecimento do Homem sobre a Terra através de um processo natural e evolutivo, persiste no imaginário colectivo herdado de tempos imemoriais a ideia de que foi Deus quem criou o Homem à sua imagem e semelhança. Deus, referência identitária do Homem e ideia de perfeição cartesiana, parece ter inspirado o desejo do humano de se elevar acima da sua condição de mortal. Assim, o Homem imaginou-se, muitas vezes, capaz de possuir o dom de criação de vida.

A análise dos sete filmes que constituem referências para esta reflexão, permite identificar a temática da deificação do Homem como recorrente no imaginário do futuro.

Em *Metropolis*, um sábio cientista trabalha na criação de um robô que será a ressurreição da sua amada. No entanto, a pedido de Fredersen, a vida dada ao robô não será a inicialmente pensada, mas a vida de Maria, numa versão azeda e malévola. A criatura passa então a incitar à rebelião dos operários, espalhando o terror e precipitando o eminente apocalipse.

Em *O Herói do Ano 2000*, robôs concebidos à imagem do Homem são produzidos em série para o servir. Todavia, estas criaturas não respondem inteiramente aos desejos dos seus donos, na medida em que são susceptíveis de sofrer avarias diversas.

Em *Blade Runner*, o Homem criou os *replicant*, uma espécie de cyborgs de curta duração dotados para tarefas específicas na arriscada colonização de novos mundos. Seis exemplares conseguem evadir-se da sua escravidão, regressando à Terra com o objectivo de pedir mais tempo de vida ao seu criador, Dr. Tyrel. Perante a incapacidade científica deste para responder ao seu pedido, o líder do grupo assassina-o com as suas próprias mãos. O cyborg mata o Homem, a criatura mata o seu próprio criador, mata o seu “Deus”.

Em *Matrix*, o Homem criou cyborgs tão inteligentes e tão poderosos que estes, ao revoltarem-se contra o próprio criador, vencem-no. O Homem deificado pela criação da máquina antropomorfizada, torna-se escravo dentro do Matrix, um programa de computador concebido pela criatura com o objectivo de iludir o criador de que vive num mundo real.

Em *Inteligência Artificial*, após a produção de milhares de cyborgs cujas funções se relegam para a servidão ao Homem, um cientista cria um menino robô dotado da mais recente novidade tecnológica: a capacidade de amar. A característica distintiva entre o Homem e a máquina, entre o criador e a criatura, desaparece com a colocação deste menino robô em circulação. Mas o temor de que a máquina, a criatura, passe a dominar o Homem, o criador, leva ao advento da perseguição aos cyborgs, bem como à sua destruição em massa. A redenção da deificação passa pelo espectáculo do sofrimento e da morte, revelando um Homem irresponsável, insensível e desinvestido de princípios humanistas.

A deificação do Homem foi no passado, é no presente e será sempre no futuro, um desejo e uma esperança, devido à sua carga simbólica associada à onipotência, não deixando, ao mesmo tempo, de se assumir como um dos medos mais profundos e aterradores dada a probabilidade de a criatura desobedecer ao criador, e das consequências daí resultantes poderem ser imprevisíveis. Não esqueçamos que o Homem, na expressão da sua liberdade, da sua curiosidade e da sua criatividade, desobedeceu sempre aos desígnios de Deus.

O Homem na sociedade do futuro.

O futuro parece decidir-se mais na responsabilidade, na sensatez e na sensibilidade humanas do que na ideia de progresso tecnológico.

Num tempo em que o Homem se abstém da participação na construção da sociedade, em que o individualismo se assume como principal lógica de sobrevivência e em que a História se escreve num misto de acaso e de vontade de uma minoria dominante, é fundamental reflectir sobre o contributo do Homem contemporâneo para a construção da sociedade do futuro e sobre a condição que esta sociedade lhe reserva.

Em *Os Sete saberes para a educação do futuro* (1999), Edgar Morin reforça a importância de uma educação predominantemente humanista para a construção de uma sociedade do futuro na qual a Humanidade se constitua numa “*comunidade planetária*”. Esta será uma condição essencial para que “*as relações humanas saiam do seu estado bárbaro de incompreensão*”.

Não esqueçamos a mensagem que Fritz Lang nos deixa em *Metropolis*: “*O mediador entre a cabeça e as mãos deve ser o coração*”.

Referências bibliográficas

- AZEVEDO, Joaquim (1994), *Avenidas de liberdade – Reflexões sobre política educativa*, Porto, Asa.
- BUTLER, Andrew M. (2000), *Cyberpunk*, Herts, Pocket Essentials.
- CABRAL, M.V. (1995), “Grupos de simpatia partidária: perfil sociográfico e atitudes sociais”, *Análise Social*, XXX (130), pp.175 – 205.
- HUXLEY, Aldous (ed. 1946; 1932), *Admirável Mundo Novo*, Lisboa, Livros do Brasil.
- LIPOVETSKY, Gilles (1983), *A Era do Vazio*, Lisboa, Relógio d’Água.
- MARTINS, Moisés (2002), “O trágico como imaginário da era mediática”, in *Comunicação e Sociedade*, Vol. 4, pp.73-79.
- MENEZES, Isabel & CAMPOS, Bárto P. (1996), “Educação, Desenvolvimento Psicológico e Promoção da Cidadania”, in *A Ciência Psicológica nos Sistemas de Formação* (pp. 91-97), Algarve, SPCE.
- MONTEIRO, Manuel Hermínio (Direcção) (2001), *Rosa do Mundo, 2001 poemas para o futuro*, Porto, Assírio & Alvim.
- MORIN, Edgar (ed. 1977; 1956), *O Cinema ou o Homem Imaginário*, Lisboa, Relógio d’Água.
- MORIN, Edgar (1999), *Os sete saberes para a educação do futuro*, Lisboa, Instituto Piaget
- PETRELLA, Riccardo (2002), *O Bem comum – O elogio da Solidariedade*, Porto, Campo das Letras.
- RAMONET, Ignacio (2000), *Propagandas silenciosas – Massas, televisão, cinema*, Porto, Campo das Letras.
- TUCHERMAN, Ieda (1999), *Breve história do corpo e dos seus monstros*, Lisboa, Vega.
- VOTRUBA, Jirí (2001), *Golem, Una antigua leyenda de Praga*, s.l., Fun Explosive.