

**CORPOS HÍBRIDOS NA PÓS-MODERNIDADE:
A PEDAGOGIA DO FILME *PLANETA DOS MACACOS A ORIGEM***

Tatiana da Silva Silveira*

Angela Dillmann Nunes Bicca**

Resumo: Tomando os Estudos Culturais de inspiração pós-moderna e pós-estruturalista objetivamos, neste estudo, analisar as formas de aprendizagem propiciadas por uma obra cinematográfica de ficção científica - *Planeta dos Macacos: A Origem* (2011) sobre a hibridação do ser humano com as mais diferentes tecnologias. A discussão que promovemos sobre esse filme está inserida na ampliação que os Estudos Culturais realizaram no conceito de pedagogia, passando a abranger o que se aprende para além das produzidas nas fronteiras institucionais escolares. Aprendizagens essas que podem compreender questões de raça, etnia, classe social, gênero, por exemplo. Para o desenvolvimento da análise valemo-nos da abordagem construcionista da representação cultural, compreensão segundo a qual a linguagem é tomada como constitutiva das coisas do mundo. Pautadas na noção de representação cultural descrevemos detalhadamente algumas cenas do filme que abordam aspectos da hibridação do corpo humano com a tecnologia, o que produz seres híbridos, ciborgues, andróides ou pós-humanos. Com essa discussão é possível indicar elementos de possíveis mudanças na subjetividade humana que predominou na era moderna.

Palavras-chave: Educação. Tecnologia. Hibridismo. Pós-modernidade.

Introdução

As narrativas de ficção científica têm abordado mesclas que rompem com diversos binarismos modernos, tais como natural/artificial, orgânico/inorgânico e humano/maquínico. O filme intitulado *Planeta dos Macacos: A Origem* (2011) tematiza a hibridação do humano produzindo seres a partir de mutações genéticas, o que leva a ter personagens que constituem-se como corpos híbridos, pós-humanos, pós-orgânicos, formas ciborgues ou andróides. A

* Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Pelotas. E-mail: taty.limaesilva@gmail.com

** Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense – Pelotas. E-mail: angela.bicca@hotmail.com

partir dos Estudos Culturais de inspiração pos-estruturalista objetivamos, neste texto, analisar os modos como o filme referido contribui para “ensinar” sobre o tema da hibridação do ser humano com as mais diversas tecnologias.

Inicialmente destacamos que a ficção científica é uma narrativa das misturas que explora e promove apagamentos de fronteiras o interno e o externo, o visível e o invisível, como indicou Tucherman (2003). Trata-se de uma “filha” das ciências da modernidade, uma narrativa marginal e quase premonitória dos eventos que marcariam o final do século XX e início do século XXI, ultrapassando as demarcações de suas fronteiras, desrespeitando os limites epistemológicos de uma época. Como mostrou a autora (idem), a ficção científica tem permitido questionar o pensamento moderno que configurava formas de ser homem como um ser autônomo, racional e centrado.

As histórias de ficção científica, muitas vezes, encontram-se em um tempo futuro que tem por base percepções das criações atuais e oferecem elementos para discussões sobre os possíveis efeitos das novas tecnologias na sociedade contemporânea (COUTINHO, 2008).

Por muito tempo a ficção científica não conquistou o prestígio de que gozam outras produções literárias e cinematográficas. Mas essa forma de mistura não impediu que as produções desse gênero explorassem o que já se manifesta no nosso mundo atual e no nosso cotidiano de uma forma muito original, criando situações que levam essas tendências ao extremo. Porém, vale lembrar, mesmo que as situações apresentadas nas narrativas da ficção científica nunca se verifiquem fora dos livros e das telas de cinema ou TV, isso não quer dizer que tais produções estejam remetendo a questões sem importância. A criação desses textos de ficção científica não seria possível sem a captura de elementos que fazem parte da nossa vida, enfim, “por mais que se crie o que não existe, essa criação sempre parte do que existe” (COUTINHO, 2008, p. 18).

As narrativas de ficção científica estão ganhando visibilidade em função de manterem uma relação estreita com os desenvolvimentos tecnocientíficos contemporâneos. Dentre os temas mais recorrentes da ficção científica, desde os anos 1990, estão as tecnologias ligadas à genética e à biotecnologia, a robótica e o campo da inteligência artificial, tecnologias da informação, ciberespaço, realidade virtual, bem como as hibridações do corpo – ficção - tecnologia. Essa temática tem explorado a busca pela melhoria do corpo humano, sobre novas lógicas possibilitadas pela biologia e pela informática criando novos tipos de anatomias para o humano. Com tais temáticas, o cinema estaria possibilitando experimentações relacionadas ao que alguns chamam de “algoritmização da vida ou do cotidiano” (TUCHERMAN, 2004 p. 08).

Desta forma, o corpo espetáculo, suporte ou espaço de mutação tem propiciado inúmeros produtos nas dinâmicas cinematográficas pós-industriais de Hollywood. O gênero de ficção científica, utilizando de sua licença para produzir eventos nunca antes pensados, desfazendo e reconstruindo corpos que sofrem mudanças não só na aparência, tem tratado de “criaturas pós-biológicas ou pós-humanas que aparecem, ao mesmo tempo, como nosso futuro e nossa extinção” (TUCHERMAN, 2004. p.10 – 11). Essa é a temática que perpassa os filmes onde há criaturas híbridas, cujos corpos são mutáveis, regenerativos e simbióticos.

Sob a ótica que tem sido evocada em algumas dessas obras ficcionais, o caminho para a perfeição não apenas requer mais a melhorias no corpo humano, para erradicar “a morte, a velhice, a doença e as imperfeições ao preço de separar, definitivamente o espírito do corpo” e sim requer o desapego a ele (TUCHERMAN, 2004, p.11), justamente uma forma de desapego capaz de justificar quaisquer intervenções no corpo.

Essa discussão exige compreender como os textos da mídia tornaram-se um dos conjuntos de materiais mais importantes para a produção de identidades e subjetividades nesses nossos tempos pós-modernos, à medida em que, têm possibilitado que sejam colocados em ação currículos culturais que estariam nos ensinando sobre ser homem e ser mulher, o que devemos desejar ou refutar, quais comportamentos devemos aceitar, que estilo de vida devemos adotar, por exemplo, como destacou Kellner (2001).

A possibilidade de abordar os textos midiáticos como produtores de uma forma de pedagogia tem relação com a ampliação que os Estudos Culturais promoveram na noção de Educação, passando a abranger bem mais do que saberes e atividades que se desenvolvem nas instituições escolares. O que inclui a TV, os jornais, a publicidade, os brinquedos, os desenhos animados, os livros de ficção, as histórias em quadrinho, os *sites* da Internet, as revistas de variedades, os jornais, o cinema, entre outros.

Destacamos que esses não são currículos tais como os organizados e desenvolvidos nas instituições escolares, com saberes organizados e hierarquizados, mas isto sim, são pautados na sedução e no prazer. Como pontuou Silva (1999a), os debates desenvolvidos nos Estudos Culturais têm ampliado o que se entende por processos educativos e pedagogia, equiparando a importância de abordar os saberes cotidianos e os veiculados pela mídia com as discussões acerca dos conhecimentos escolares e acadêmicos.

É possível dizer, portanto, que a pedagogia pode ser compreendida como cultura ao mesmo tempo em que a cultura pode ser vista como tendo uma dimensão pedagógica envolvendo saberes, valores, desejos e práticas cotidianas. Muitos textos produzidos e postos em circulação pelo cinema de ficção científica, por exemplo, colocam em ação um grande

aparato industrial para atingir aos seus públicos com forte apelo emocional e com importantes estratégias de sedução.

1 Percorso metodológico

A análise do filme, por sua vez, exigiu-nos descrever algumas de suas cenas discutindo-as a partir da noção de representação de Hall (1997). Os sistemas de representação, através da linguagem, são centrais para os processos de construção do significado, possibilitando o entendimento e a interpretação do mundo de uma forma mais ou menos parecida entre participantes de uma mesma cultura. Portanto, como mostrou através de sons, palavras pronunciadas ou escritas, imagens, os significados são produzidos e intercambiados. De efeitos práticos, os significados culturais regulam e organizam nossas práticas sociais. Essa compreensão acerca da linguagem tornou possível dizer que filmes, assim como outros artefatos culturais, contribuem para produzir/reproduzir e colocar em circulação representações culturais e discursos que nos atravessam e nos constituem, contribuindo para nos ensinar como viver no mundo contemporâneo.

A abordagem construcionista da representação cultural auxilia a compreender como os significados das coisas são produzidos a partir da forma como as representamos com palavras, com histórias narradas, com emoções associadas e com classificações que as organizam (HALL, 1997). Sob essa ótica, os significados são entendidos como produzidos/construídos e não como simplesmente “achados” ou “descobertos” como se fossem um elemento que pertence a um objeto e dele não pode ser descolado. Tais considerações a respeito da representação exigem atentar para a noção de discurso, tal como foi desenvolvido por Michael Foucault. Para quem o discurso não é tratado como um conjunto de “práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam” (FOUCAULT, 1997, p. 56).

Tal abordagem da representação diz respeito aos processos de construção dos significados levando em consideração as relações de poder neles implicadas. Sob essa ótica, como nos esclareceu Silva (1999b), os significados não existem como entidades mentais, separadas ou anteriores a qualquer forma de alguma expressão material, tampouco são coincidentes com as coisas em si. Ou seja, qualquer conexão entre um significado e sua expressão material é sempre temporária e precária, é sempre um processo de significação. Os significados não são inerentes às coisas do mundo, eles são construídos, produzidos, são resultados de práticas que se processam culturalmente.

É sob essa perspectiva que abordamos, neste texto, o filme *Planeta dos Macacos: A Origem* (2011).

2 Hibridação animal-máquina-humano em *Planeta dos Macacos: A Origem* (2011)

No filme *Planeta dos macacos: A origem* (2011) é tematizada a mutação genética de um ser vivo transformando-o em um ciborgue/androide. Neste filme, as experiências patrocinadas pela indústria farmacêutica Hi-Tech Genesys testam um medicamento (ALZ - 112) que visa a erradicação do mal de Alzheimer em uma chimpanzé que sofre uma alteração genética.

Já na primeira cena, que se passa entre os instantes de 01min. e 05 s à 08min e 13 s do filme, aparecem os efeitos da mutação genética sofrida pela chimpanzé. Ao realizarem testes psicológicos, ela apresenta um rápido e perfeito desempenho mesmo tendo sido exposta apenas uma única vez à droga, superando a média esperada. Além disso, a chimpanzé mostra alterações na Iris de seus olhos que é atribuída a experiência e por esse motivo nomeiam-na de “Olhos Brilhantes”.

Mas algo foge ao controle da experiência científica realizada no filme, em uma reunião do Conselho Fiscal Deliberativo da Empresa Genesys a reação adversa da chimpanzé testada faz o projeto com o ALZ-112 ser abandonado. Logo a seguir o pesquisador compreende o que aconteceu, Olhos Brilhante havia dado à luz a um filhote e o escondido. Para evitar que esse pequeno macaco seja abatido em função do final do projeto, o personagem Dr. Will leva o filhote para casa.

Transtornado e sem outra opção, Dr. Will leva o pequeno macaco para casa, onde, com o tempo, observa que o filhote é diferente dos demais animais da mesma espécie. Na cena 2, entre os instantes 08min e 20s e 20min e 31s da película, Will verifica que o pequeno chimpanzé, que recebeu o nome de Cesar, herdara de sua mãe a mutação genética que ela sofrera. Cesar possui manchas verdes em sua íris como era verificado em Olhos Brilhantes além de demonstrar formas de raciocínio que até superam as capacidades humanas.

Mas a hibridação animal-humano-tecnologia vai além, na cena 09, que transcorre no intervalo 01h, 11min e 49 s até 01h, 18min e 17 s do filme, Cesar, além de demonstrar sua inteligência que supera as habilidades cognitivas humanas, ele desenvolve a fala articulada. Nesta cena Cesar tenta evitar que lhe sejam dados choques elétricos gritando: - Não!.

Assim, o filme *Planeta dos macacos: A origem* (2011) narra a história de dois personagens com alterações biotecnológicas, representando criaturas ciborgue/androide.

Refletir sobre as questões postas pela ficção científica ajuda a compreender que esses temas não dizem respeito apenas à ficção. Ao perguntar onde termina o ser humano e onde começa a máquina, Silva (2009), indicou que uma das importantes questões de nosso tempo diz respeito à natureza do humano. Na medicina, por exemplo, já é possível falar em corpo virtual produzido através de imagens geradas sem que haja cortes ou penetrações na pele.

Esse é um importante exemplo de novas possibilidades de descrição do corpo humano que permitem tomá-lo como um texto ou como um conjunto de informações que tem por base a digitalização e a virtualização. Como destacou Lima (2004), ao discutir as relações contemporâneas entre corpo e tecnologia, os corpos orgânicos teriam passado a ser melhor explicados pela sua dimensão informacional do que pelas associações a engrenagens e alavancas como foi recorrente no início da era moderna.

Na era moderna, utilizou-se amplamente de metáforas da mecânica para explicar o funcionamento dos corpos, recorria-se a máquinas hidráulicas, autômatos e engrenagens de relógios como modelos. No entanto, essas descrições diziam respeito à carne, deixando de lado qualquer espécie de elemento que animaria o corpo. Tal tendência se manifestou desde o século XVII, como lembrou Sibilia (2002), nos trabalhos dos anatomistas da época que utilizavam o método da dissecação de cadáveres na análise de órgãos e tecidos. Assim, como se pode encontrar em Descartes (2005), o corpo funcionaria segundo as leis da mecânica, enquanto a alma, de origem divina, seria independente do corpo e das leis que descrevem o funcionamento da matéria. Essa forma de abordar o corpo humano ficou conhecida por expressões tais como homem-máquina e corpo-máquina.

No entanto, as descrições do corpo humano pautadas nas metáforas mecânicas vêm sofrendo importantes alterações. Como registrou Ferreira (2002), as pesquisas a respeito do código genético humano têm produzido uma compreensão de corpo pautada em alguma forma de linguagem. São essas metáforas que têm permitido pensar os corpos orgânicos como passíveis de mescla com outros corpos e, também, com artefatos tecnológicos.

Como mostrou Kunzru (2009) a noção de que os seres vivos e as máquinas podem ser associados tem ligação com a noção de que organismos e máquinas seriam melhor descritos como um texto que pode ser escrito e reescrito. Uma compreensão que tem uma estreita ligação com a noção de informação criada pela primeira onda da cibernética e que tem sido a base para a criação de personagens ciborgues/androides na ficção científica.

Um dos mais importantes trabalhos relacionados aos primeiros desenvolvimentos da cibernética foram assinados por Norbert Wiener na década de 1940. Foi Wiener (1970) que desenvolveu o princípio teórico fundamental da cibernética que diz respeito a compreensão de

que o processamento da informação se dá de forma análoga em muitas situações diferentes, tais como elevar um objeto, guiar um veículo, regular a temperatura de um corpo orgânico e gerenciar uma empresa. Segundo essa compreensão a informação é processada de forma equivalente em máquinas, seres humanos e sociedades, seguindo os mesmos modelos e as mesmas leis matemáticas. Essa compreensão de informação permite regular qualquer sistema o realimentando com informações sobre seu próprio funcionamento (*feedback*).

A partir dessa noção de informação, Wiener (1970) estabeleceu uma série de analogias entre máquinas e organismos vivos. Para esclarecer os propósitos da cibernética, o autor (*idem*) traçou a diferença entre máquinas mecânicas e máquinas automáticas. As máquinas antigas (mecânicas) seguiam estritamente o funcionamento do relógio enquanto as máquinas automáticas (pautadas na cibernética) possuem um dispositivo sensório, isto é, receptores de mensagens que vem do exterior e fariam a correção do funcionamento dessa máquina caso exista diferença entre o que foi previsto e o que está efetivamente acontecendo. Essas máquinas automáticas do século XX possuem órgãos sensórios, receptores de mensagens exteriores que controlam, realimentam, memorizam, armazenam informações.

Segundo Regis (2012), desde as décadas de 1940 e 1950, com o desenvolvimento da cibernética e da biologia molecular os seres artificiais da ficção científica surgem com formas físicas cada vez mais fiéis ao formato e funcionamento dos seres humanos, os chamados Andróides¹. Criaturas que estariam colocando em dúvida fronteira ontológicas e epistemológicas que trariam estabilidade e certeza sobre o mundo e colocando em questão “[...] o que é o ser humano, o que é o pensamento (ou sua forma religiosa – a alma ou espírito) e o que é a emoção” (REGIS, 2012, p.154). O termo andróide teria surgido em 1727 para referir as supostas tentativas de criar um homem artificial pelo alquimista Albertus Magnus (1200 – 1280). Atualmente o termo andróide é usado para indicar criaturas que “reproduzem a aparência humana, podendo ser produzidos com substâncias orgânicas ou revestidos com materiais sintéticos que imitam fielmente musculatura e pele” (REGIS, 2012, p. 152). O andróide é, portanto, um tipo de ciborgue cujo corpo possui grande semelhança com os corpos humanos, podendo ser produzido somente com material orgânico ou mesclar materiais orgânicos e inorgânicos.

¹ Aqui assumimos a concepção de Andróide relacionado a uma espécie de ciborgue, um híbrido entre tecnologia, animal e homem com fronteiras diluídas, onde a fusão não é visível, não existe um acoplamento entre um corpo orgânico e máquina, ideia trazida de Regis (2012, p. 152), quando descreve o Andróide de forma geral como robôs que podem ser produzidos com substâncias orgânicas ou materiais sintéticos que reproduz uma forma fiel da aparência humana.

Tal discussão foi fortemente alimentada pelas discussões promovidas por Haraway (2009) que indicou que tanto a ficção científica quanto a medicina moderna estão cheias de ciborgues, essas criaturas ambíguas em parte naturais e em parte fabricadas. Se considerarmos o modo como somos nutridos através de produtos de grandes indústrias alimentícias, os produtos oriundos das indústrias farmacêuticas ou os transplantes de órgão, por exemplo, é possível afirmar que já somos ciborgues.

A discussão sobre o ciborgue/androide rompe com o modo como o corpo humano era entendido na era moderna. Ou seja, reúne elementos que tematizam o deslocamento do tipo de indivíduo que as sociedades disciplinares (e em especial as teorizações educacionais modernas) se empenharam em produzir para novas subjetividades, mais afinadas com as sociedades contemporâneas.

De acordo com Foucault (2007), nos séculos XVII e XVIII produziram-se técnicas de exercício do poder que não mais se pautavam no suplicio como forma de punição. A punição por suplicio, que era central nas monarquias europeias, cedeu lugar para a prisão. Mas essa mudança não disse respeito apenas às punições, o que se criou foi o disciplinamento moderno em instituições tais como a prisão, a família, a escola, o asilo, a fábrica, o exército e o hospital. Instituições essas que se pautavam em formas de exercício do poder menos dispendiosas economicamente, menos aleatórias em sua aplicação e efeitos bem como menos suscetíveis de resistências do que as que pautavam o exercício do poder soberano das monarquias. A eficácia dos mecanismos do suplicio tinham como estratégia fundamental a manifestação pública da punição, porém o aprisionamento tem como estratégia o segredo e a economia no exercício do poder.

Dessa forma, o autor (idem) analisa não apenas o estabelecimento da prisão como forma punitiva que se iniciou e ganhou força a partir de meados do século XVIII na Europa, mas também o modo como o funcionamento da prisão está relacionado com o surgimento das sociedades disciplinares. Assim, deixou-se de recorrer aos suplícios públicos, gritos de horror e pedidos de perdão a Deus, criando-se novas formas de exercício do poder que capturam o corpo em espaços e tempos específicos com a finalidade de gerir atos, desempenhos e comportamentos.

O corpo foi tomado, com o disciplinamento, como objeto e alvo do poder a fim de torná-lo obediente, dócil e útil, enfim, “um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (FOUCAULT, 2007, p.132). A disciplina exerce a sua função estratégica no controle do minucioso de cada ação e não sobre o resultado da mesma, sintonizando o resultado com seus objetivos.

Dessa forma, os mecanismos disciplinares com suas técnicas de vigilância hierárquica e sanção normalizadora que compõe o que o autor (idem) denominou de exame, constituíram-se em um princípio de ação para as instituições que visavam exercer suas funções colocando cada indivíduo em um lugar específico para descrevê-lo, mesurá-lo, treiná-lo, classificá-lo, compará-lo e normalizá-lo frente a algum coletivo. A normalização não faz com que todos sejam iguais, mas estipula um padrão a ser buscado por todos.

Assim, teria surgido uma forma de poder “cuja função mais elevada não é matar, mas investir sobre a vida” (FOUCAULT, 2007, p.152) e cujo objetivo é medir, avaliar e hierarquizar mais do que manifestar seu brilho. Trata-se de uma forma de poder que se vale da norma para articular os mecanismos que atuam sobre o corpo de cada indivíduo com os mecanismos que atuam sobre a população, permitindo o estabelecimento de comparações entre os indivíduos e entre cada indivíduo e o grupo no qual está inserido.

Essa observação minuciosa de cada detalhe que o disciplinamento possibilita em todos e em cada um dos indivíduos fez, segundo Foucault (2007), nascer o homem do humanismo moderno, um tipo de individualidade celular, orgânica, genética e combinatória. Celular por localizar cada indivíduo em um ponto no espaço, como a carteira na escola, por exemplo; orgânica por levar o indivíduo a integrar algum coletivo onde seus atos podem ser previstos, medidos e colocados a serviço de algum objetivo; genética por propiciar sempre o melhor aproveitamento de tempo e combinatória porque destina-se a um objetivo que atende à necessidade de um coletivo. O indivíduo moderno corresponde à individualidade do homem-máquina de que falavam La Mettrie e Descartes, justamente o que está se rompendo com o que as discussões sobre ciborgues/androides mostram.

Porém, encontramos em Deleuze (2007) a indicação de uma crise do poder disciplinar após a Segunda Guerra Mundial. De acordo com essa compreensão, todos os meios de confinamento encontram-se numa crise generalizada, o que estaria levando a que diferentes autoridades falem da necessidade de reformas desses mesmos meios de confinamento. É nesse contexto que novas forças se anunciam são, conforme Deleuze (2007), as das sociedades de controle. Se no confinamento o que existia era um molde, no controle o que existe é um modulador de mudanças contínuas. Nas sociedades de controle, a empresa substitui a fábrica impondo o dispositivo da modulação para cada salário e utilizando a estratégia da perpétua metaestabilidade promovida por desafios e concursos. Um exemplo usado por Deleuze (2007) para mostrar a mudanças de lógica das sociedades disciplinares para as sociedades de controle são os jogos de televisão que premiam os vencedores de alguma competição. Nesses jogos não é privilegiado o sucesso e as conquistas que alguém

obtem após uma vida inteira de estudo e trabalho, mas o desempenho em uma atividade específica e localizada no tempo. Esses jogos estariam fazendo tanto sucesso porque exprimem exatamente a situação da empresa.

Se nas sociedades disciplinares o indivíduo vivia um eterno recomeço, passando de uma instituição a outra, nas sociedades de controle não se termina nada, tudo é contínuo. Como mostrou Deleuze (2007) o indivíduo nunca termina sua formação, pois lhe é exigido aprender sempre os novos processos que a empresa onde trabalha exige no momento, estimulado por salários calculados por mérito. Assim a formação se torna permanente, sem um fim programado. Dessa forma, a tendência é substituir a escola pela formação permanente e o exame pelo controle ininterrupto. Com essa análise pode-se compreender como a lógica da fábrica, com seus processos estandarizados e encadeados estaria cedendo lugar à lógica da empresa pautada por um tipo de capitalismo dirigido ao produto e não a produção. Como também indicou o autor (idem) já não há mais interesse na matéria prima nem na venda do produto acabado e sim a venda de serviços e na compra de ações. Na sociedade do controle o instrumento chave do controle social é o *marketing*, o que tem o serviço de vendas a ser o centro da empresa e a conquista de mercado se efetivar não pela especialização da produção, mas pela transformação do produto (DELEUZE, 2007).

O indivíduo formado pela sociedade disciplinar era identificado por uma assinatura e por uma matrícula que o identificava como elemento de um coletivo. Na sociedade de controle, em contraste, o que existe são cifras, utilizadas para o acesso ou rejeição de informações. Um exemplo disso é o uso dos cartões magnéticos que dariam ou negariam acessos. No entanto, o mais importante neste exemplo não é a facilidade que o dispositivo (cartão) proporciona e sim o rastreamento da posição de cada um por algum sistema informatizado. Mas cabe esclarecer, isso tudo não significa que não há escapes dos sistemas de controle, em muitas situações essa localização de todos em espaços abertos pode falhar.

Considerações finais

Dessa forma, o que a análise ajuda a indicar é que a subjetividade preponderante na era moderna não é estável ou natural. As discussões sobre ciborgue/androide são úteis para compreender que o tipo de sujeito privilegiado nas principais teorias educacionais é uma construção história que estaria perdendo a centralidade antes conquistada. A ideia do ciborgue, “é aterrorizante, não porque coloca em dúvida a origem divina do humano, mas porque coloca em xeque a originalidade do humano. Fim do privilégio” (SILVA, 2009, p.14).

Talvez, discussões como essas nos ajudem a pensar que novas subjetividades estejam ganhando espaço e habitando as escolas. Como mostrou Sibilia (2012), estamos vendo surgir indivíduos que não são disciplinados como era possível na era moderna, são “dóceis e úteis” de uma outra forma que não os fixa a um local ou regula seu tempo, mas os gerencia pelos registros eletrônicos que geram, sempre motivados pelas sedutoras ofertas mercadológicas.

Referências

COUTINHO, Andréa. Ficção Científica: Narrativa do Mundo. **Revista de Letras da Universidade Católica de Brasília**, Brasília, v.1, n. 1, fev, 2008.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2007.

DESCARTES, René. **Discurso do Método**. São Paulo: Escala, 2005.

FERREIRA, Jonatas. O alfabeto da vida (da reprodução à produção). **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, São Paulo, p. 55-56, 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/In/n55_56/a10n5556.pdf>. Acesso em: 14 fev. 2013.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

_____. **Vigiar e Punir. Nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 2007.

HALL, Stuart. The work of Representation. In: HALL, Stuart (org). **Representation: Cultural Representations and signifying Practices**. London/Thousand Oaks /New Delhi. Sage Open University, 1997.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborge: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (organização e tradução). **Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-118.

KELLNER, Douglas; **A cultura da mídia**. Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Baurú: EDUSC, 2001.

KUNZRU, Hari. Genealogia do ciborgue. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (organização e tradução). **Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p.131-139.

LIMA, Homero Alves de. **Do corpo-máquina ao corpo-informação: o pós-humano como horizonte biotecnológico**. Recife: UFPE, 2004. 316f. Tese (Doutorado em Sociologia). Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2004. Disponível em: <<http://www.bdt.d.ufpe.br>>. Acesso em: 15 mai. 2014.

REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina** Curitiba: Champagnat, 2012.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-organico**: corpo subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **Redes ou paredes**: a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade**. Uma introdução às teorias de currículo. Belo Horizonte: Autentica, 1999a.

_____. **O currículo como fetiche**: a poética e a política do texto curricular. Belo Horizonte: Autentica, 1999b, p.31 – 69.

_____. **Antropologia do ciborgue** – As vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autentica, 2009.

TUCHERMAN, Ieda. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista Ghreb**, PUC-SP, 2003.

Disponível em: <http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/itucherman_4.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2012.

_____. Corpo e narrativa cinematográfica: ficção e tecnologia. **Compôs IX**, 2004. São Bernardo, 2004.

Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_591.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2012.

WIENER, Norbert. **Cibernética ou controle e comunicação no animal e na máquina**. São Paulo: Polígono e Universidade de São Paulo, 1970.