

O CONTRA-ATAQUE DAS MÁQUINAS: AUTOMAÇÃO DA MEMÓRIA NO FILME POSSESSOR

The counterattack of the machines: automation of memory in the film Possessor

El contraataque de las máquinas: automatización de la memoria en la película Possessor

Isadora Meneses Rodrigues¹

DOI: doi.org/10.31501/esf.v2i30.14954

Resumo: Este ensaio apresenta uma reflexão sobre a gestão tecnológica da subjetividade ao destacar a abordagem da conexão cérebro-máquina no contexto audiovisual contemporâneo. Partindo da análise do filme *Possessor* (2020, Brandon Cronenberg), argumentamos que a simbiose entre orgânico e inorgânico tem como consequência a submissão da temporalidade humana às limitações impostas pelos aparelhos, incapazes de articular o peso da memória, que faz do olvido um elemento central.

Palavras-chave: cérebro-máquina. cinema e subjetividade. cultura somática. automação da memória.

Abstract: This essay presents a reflection on the technological management of subjectivity by highlighting the approach of the brain-machine connection in the contemporary audiovisual context. Drawing from the analysis of the film *Possessor* (2020, Brandon Cronenberg), we argue that the consequence of the organic-inorganic symbiosis is the submission of human temporality to the limitations imposed by the apparatus, unable to articulate the weight of memory that makes oblivion a central element.

Keywords: brain-machine. memory automation. somatic culture. cinema and subjectivity.

Resumen: Este ensayo presenta una reflexión sobre la gestión tecnológica de la subjetividad al destacar la conexión cerebro-máquina en el contexto audiovisual contemporáneo. A partir del análisis de la película *Possessor* (2020, Brandon Cronenberg), argumentamos que la consecuencia de la simbiosis orgánico-inorgánico es la sumisión de la temporalidad humana a las limitaciones impuestas por los dispositivos, incapaces de articular el peso de la memoria, lo que hace del olvido un elemento central.

Palabras-clave: cerebro-máquina. automatización de la memoria. cultura somática. cine y subjetividad.

¹ Doutora, Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte - CE. Brasil. isadorarodrigues12@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0002-9853-1541>

Introdução

Como deverão ser os chacais de pedra para que não nos esfarrapem e para que nós mesmos não nos comportemos como chacais? (Vilém Flusser, A alavanca contra-ataca, 2007)

Em *Possessor* (2020), Brandon Cronenberg apresenta um cenário alternativo para o ano de 2008, nos fazendo imergir na rotina de uma organização criminosa que utiliza uma tecnologia de implante cerebral capaz de transferir uma mente de um corpo para outro. Ao assumir o controle das redes neurais da vítima, um sicário a força a cometer assassinatos e, em seguida, a tirar a própria vida. Esse artifício permite desviar o foco das investigações policiais e é usado para proteger a identidade dos verdadeiros mandantes dos crimes. Nesse filme britânico-canadense, acompanhamos a jornada de uma das assassinas da organização, Tasya Vos (Andrea Riseborough), cuja missão é eliminar John Parse (Sean Bean), dono de uma agência de mineração de dados. Para alcançar esse objetivo, Tasya invade o cérebro do genro do empresário, Colin Tate (Christopher Abbott), e passa a orientar o seu comportamento. O que inicialmente parece ser um processo fácil se transforma em um pesadelo violento e visceral, uma vez que o corpo humano é retratado na obra como uma máquina orgânica que resiste à invasão do inorgânico. Trata-se, portanto, de uma história sobre possessão, temática recorrente na história do cinema, mas que não se efetiva no filme de Brandon Cronenberg por meio da usual apresentação da interioridade como instância psicologicamente tramada², como acontece, por

² Nesse modelo, a interioridade psicológica é apresentada como um espaço íntimo alojado em uma alma/mente inapreensível anatomicamente em sua totalidade. Essa opacidade do psiquismo desempenhou um papel crucial na construção do *self* moderno, entendido como instância autorreflexiva, autônoma e individualizada. No entanto, nas últimas décadas, estudiosos de diversas áreas do conhecimento têm apontado o declínio do regime moderno da interioridade. Na contemporaneidade, a identidade pessoal passa a ser compreendida por meio de modelos somáticos que enfatizam a

exemplo, em *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920, Robert Wiene). Ao contrário do que ocorre nesse clássico expressionista, *Possessor* investe em um modo de subjetivação que apresenta a mente como um domínio superficial e transparente, facilmente monitorado e externalizado pela tecnociência ao ser localizado exclusivamente no cérebro. Assim, o que *Possessor* coloca em cena é o sujeito cerebral. Segundo Fernando Vidal e Francisco Ortega (2019), essa forma de individuação faz do maior órgão do sistema nervoso o “limite somático do *self*”, pois a personalidade passa a ser especificada pela propriedade da cerebralidade. Em outras palavras, a qualidade de ser o próprio órgão, em vez de apenas possuí-lo.

A cerebralização da subjetividade não é uma exceção no cinema contemporâneo. Nos filmes *mainstream*, pelo menos desde os anos 1990, tornou-se comum vermos pessoas conectadas a dispositivos eletrônicos que permitem a leitura dos seus dados neurais. Esses filmes sugerem a capacidade de acesso e manipulação direta da mente por meio de interfaces conectadas ao corpo. Nos últimos anos, esse dispositivo narrativo tem sido explorado especialmente no cinema de horror, como acontece em *Maligno* (2021) e *Na mente do demônio* (2021). Nessas obras, o cérebro conectado às máquinas assume o papel do monstro perigoso e impuro que caracteriza o gênero, conforme definido por Noell Carroll (1999). Essa recorrência evidencia como a possibilidade de invasão tecnológica do cérebro tem sido um elemento central na mobilização do medo na contemporaneidade. Resistindo à transparência total almejada pela atual cultura somática— em que a personalidade passa a

espetacularização da intimidade e a externalização da organicidade interna do corpo. Ver mais sobre isso em *Homo deletabilis* (2010), de Maria Cristina Franco Ferraz.

ser definido em termos fisiológicos, relacionada à organicidade interna do indivíduo e à exposição da imagem corporal—, essas narrativas mostram como o órgão resiste como um território desconhecido.

Essa conexão cérebro-máquina é a figura fílmica que orienta o enredo e as imagens de *Possessor*, levantando questionamentos sobre a redução do sujeito ao órgão cerebral, pois há um aparente desaparecimento da personalidade quando essa parte do corpo é tecnologicamente dominada por um outro. Partindo desse contexto, este artigo tem o objetivo de analisar como o filme de Cronenberg retrata a conexão cérebro-máquina. O nosso intuito é fazer apontamentos sobre a gestão tecnológica da subjetividade a partir de questões propostas pelas imagens fílmicas, destacando as contradições envolvidas na abordagem desse tema no cinema. No presente estudo, buscaremos demonstrar que o filme expõe a ideia de que a invasão tecnológica do cérebro é um processo de perda de si, pois Tasya, a assassina de aluguel, vai sendo lentamente reduzida a um corpo desprovido de identidade ao longo da obra, espécie de humano robotizado, que não consegue mais operar a síntese do tempo.

Partimos da hipótese de que o filme se distancia da concepção tradicional, amplamente difundida nas imagens midiáticas contemporâneas, de que o alinhamento da cognição humana com as novas tecnologias resultará em máquinas mais inteligentes do que os seres humanos. Em vez disso, argumentamos que o filme sugere que o resultado dessa simbiose será a automação da memória e submissão da temporalidade humana a das máquinas. Nessa espécie de contra-ataque do aparelho, para usar uma expressão de Vilém Flusser (2007), somos nós que passamos a ser pautados pelas limitações da técnica.

A conexão cérebro-máquina no cinema de Brandon Cronenberg

O método de posseção é chamado de interface em *Possessor*. A origem etimológica da palavra, que une os termos latinos "inter" (entre) e "facies" (aparência/forma), nos oferece algumas pistas sobre esse processo. Em *Interface* (2014), Branden Hookway explica que o termo foi originalmente cunhado pelo engenheiro irlandês James Thomson, ainda no século XIX, para descrever a dinâmica da superfície de contato de fluidos imiscíveis. Posteriormente, na década de 1960, a cibernética utilizou a palavra como conceito para descrever um mecanismo que possibilita a relação entre sistemas distintos, como o *software*, que permite a interação do homem com o computador, e o *hardware*. Segundo Hookway (2014), uma interface designa uma camada limítrofe que, em vez de separar rigidamente dois domínios, integra as partes envolvidas por intermediação (betweenness), comunhão (amongness) e interinidade (duration-within). Em outras palavras, uma interface nunca une completamente duas entidades heterogêneas, apenas estabelece uma zona fronteira e temporária que permite pontos de contato entre elas.

No filme, a emergência dessa zona fronteira se dá por meio da conexão literal do cérebro a aparelhos eletrônicos. Com implantes neurais, a mente de Taysa e Colin se sobrepõem em um mesmo corpo via tecnologia *wi-fi*. O processo envolve a remoção de um fragmento do órgão, que em tamanho

e aparência se assemelha à glândula pineal³, e a sua substituição por uma nanotecnologia que se dissolve no corpo em poucos dias. Esse implante, contudo, não é suficiente para a realização da possessão mental, sendo preciso que Taysa Vos use constantemente um aparelho eletrônico de regulação para manter a intermediação estável ao longo do tempo.

Por meio desse mecanismo da interface, *Possessor* retrata a emergência do que Paula Sibilia (2015) denomina de homem pós-orgânico, constantemente invadido e modificado pela tecnociência. O estudo de Sibilia destaca o crescente entrelaçamento da biologia e da informática na sociedade contemporânea, em que o corpo-máquina analógico gradualmente dá lugar à concepção do corpo como matéria completamente digitalizável. Essa compreensão do organismo como um sistema de processamento de dados informacionais está relacionada ao desejo reminiscente⁴ de reprogramar a carne no intuito de ultrapassar as limitações biológicas do homem.

Sibilia (2015) tem como base os estudos do pensador português Hermínio Martins, que distingue duas formas de abordagem da tecnociência na cosmologia ocidental. A primeira tradição, chamada de prometética, considera o desenvolvimento tecnológico um meio de aprimoramento das condições de vida e tem por objetivo a emancipação humana. A tradição fáustica, por outro lado, busca transcender a condição humana e as limitações impostas pelo orgânico, uma concepção central nas narrativas

³ Tal referência é significativa, pois coloca em cena modos conflitantes de subjetivação. Sabe-se que Descartes (1973) estabeleceu, na aurora da modernidade, a glândula pineal como o lugar promotor da interação da alma inextensa e imortal com o corpo extenso e finito. Ou seja, a alma apenas exerceria suas funções nesse lugar, não podendo ser reduzida a um pedaço do cérebro na sua teoria dualista, pois mente e matéria se mantêm como entidades ontologicamente distintas. O filme de Cronenberg, apesar de ter como premissa um fisicalismo eliminativista, faz sobreviver a mística transcendental cartesiana por meio dessa referência à glândula pineal. Esse tipo de contradição, como nos lembram Vidal e Ortega (2019, p.32), é constituinte do sujeito cerebral, pois “diferentes ontologias cotidianas (no sentido genérico de ‘teorias sobre o ser’ basicamente implícitas) coexistem, tanto dentro da sociedade quanto dentro de um indivíduo”.

⁴ Sobre as matrizes seculares desse impulso gnóstico, ver *A religião das máquinas* (Felinto, 2005).

futuristas do cinema contemporâneo. Levando essa distinção em consideração, Sibilia (2015) argumenta que o homem pós-orgânico é fruto do entrelaçamento dessas duas abordagens, pois justificativas prometeicas muitas vezes ocultam o impulso fáustico subjacente às pesquisas e práticas tecnocientíficas. Ainda segundo a autora, essa perspectiva está alinhada ao projeto contemporâneo de obsolescência do corpo, em que o desejo de compatibilidade total do homem com o tecnocosmo digitalizado “é internalizado por uma trama de saberes, poderes e prazeres” (Sibilia, 2015, p.14). Em outras palavras, essa percepção do corpo como elemento descartável na constituição do sujeito não é desinteressada, mas sim uma ideologia que depende da convergência de discursos e práticas científicas, filosóficas e estéticas, assim como de forças socioeconômicas, para se estabelecer. Nesse “neocartesianismo hightech”, cujo dualismo se sustenta nos polos *hardware/software*, o corpo é visto como elemento de entrave no processo de formalização quantitativa e externalização total da subjetividade, um incômodo a ser ultrapassado para se poder mergulhar livremente no ciberespaço.

Com sua teimosia orgânica, porém, o corpo humano resiste à digitalização, recusando as tentativas de total submissão às modelagens desdobradas pelas tecnologias da virtualidade. Mas, mesmo assim, o sonho persiste nesse imaginário: a ideia de abandonar o corpo — ou, pelo menos, este corpo — para adentrar um mundo de etérea perfeição digital, povoado de nuvens e de avatares. (Sibilia, 2015, p. 95).

Consideramos que o conceito de sujeito cerebral, elaborado por Vidal e Ortega (2019), acrescenta ao diagnóstico de Sibilia (2015) o entendimento de que o cérebro é o epicentro desse impulso gnóstico que domina a tecnocultura contemporânea. Ele é visto como o último componente

orgânico a ser descartado em um potencial processo de mapeamento total dos dados informacionais do corpo, pois supostamente abriga os elementos essenciais que definem a pessoa humana. Nessa perspectiva, o órgão adquire as antigas qualidades designadas à alma, aparecendo como o guardião do self divinizado, de uma consciência informacional que pode, quem sabe, se tornar imortal com o avanço do saber científico.

As produções audiovisuais integram a teia de discursos e práticas que dão forma a esse imaginário de descarte do orgânico em favor da técnica supostamente imortal. Em muitos filmes recentes, o cérebro aparece como órgão imperador, produtor e guardião exclusivo da mente e da pessoalidade. Faz-se necessário ponderar, contudo, que os filmes não ilustram, necessariamente, uma abordagem acrítica dessa redução tecnológica do corpo, dando a ver modelos contraditórios de percepção da subjetividade humana. É o que acontece em *Possessor*, cujas imagens e enredo apresentam uma relação de ode e ódio ao corpo orgânico. Ao mesmo tempo que o filme pressupõe a possibilidade de transferência da mente por meio da interface, examina os ruídos de tal percepção ao fazer do corpo extracerebral e das relações intersubjetivas entre os personagens elementos centrais na composição da identidade pessoal de Colin e Tasya. Um exemplo disso é o fato de o rosto resistir, no filme, como elemento visual de acesso à interioridade. Funcionando como máscara contingente, a ambiguidade das expressões é o elemento que revela a presença do duplo no corpo possuído. Os rostos de Tasya e Colin aparecem quase sempre apáticos e inexpressivos em *Possessor*, pois a leitura das feições já não é um elemento essencial da comunicação em uma sociedade caracterizada pela transparência do orgânico. A exceção se dá quando há ativação ou regulação da interface. Por um

breve momento, a conexão entre o orgânico e o inorgânico faz os rostos ganharem vida novamente. A intensa dor física que o processo desencadeia se mostra nas faces contorcidas. Soma-se a isso o sangue jorrado da ferida deixada pela interface, as lágrimas que escorrem pelos olhos quando o aparelho é regulado, além da falta de ar e enjoo que Taysa sente sempre que sua mente é desconectada do corpo de Colin. *Possessor* parece querer reforçar nessas encenações de dor física que o confronto entre as mentes de Tasya e Colin se dá no nível mesmo do sensível e perpassa o corpo como um todo.

Nesse processo de desestabilização do *self*, a personalidade de Colin resiste no resto do seu corpo por mais que o cérebro esteja dominado pela interface. Assim, a mente de Colin nunca é substituída completamente pela de Taysa, permanecendo adormecida enquanto um ‘eu’ parcial e contingente se forma pela sobreposição das duas subjetividades. Por isso é comum vermos figuras híbridas em cena, como a máscara assustadora que aparece colada no rosto de Colin quando já não é mais possível definir quem está no controle do seu corpo. Um outro exemplo é o corpo andrógino, com seios e pênis, que se forma quando Taysa transa com a namorada de Colin ocupando o cérebro do rapaz. Trata-se de uma espécie de alucinação causada pelo uso prolongado da interface. Essa forma híbrida eleva o prazer da assassina, que parece atingir os recônditos da interioridade do rapaz, o lugar de produção do desejo.

A redução total da mente e da personalidade ao cérebro também é colocada em xeque quando há valorização do ambiente, do que está fora do corpo, na composição da subjetividade humana. É o que nos mostra a cena que apresenta o método de checagem utilizado pela chefe de Tasya, Girder

(Jennifer Jason Leigh), para saber se ela já retornou totalmente a si após a desconexão da interface. Em vez de mapear a sua interioridade psicológica por meio de neuroimagens⁵, o que seria comum em uma sociedade pautada na transparência, a checagem é feita pela verificação de objetos pessoais que devem ser reconhecidos pela assassina de aluguel. Ao olhar e tocar esses objetos, Tasya narra para Girder de que lugar do seu passado eles pertencem, em uma clara intromissão do regime da interioridade na narrativa cerebralista. Ou seja, o mecanismo de rememoração dessa cena não se baseia no que Byung-Chul Han (2017, p. 45) chama de comunicação transparente, em que “o tempo se torna aditivo e esvaziado de toda e qualquer narratividade”. A memória não é encenada aí como um mero amontoado de dados armazenados, pois é a força da experiência e do relato, a atualização do passado no presente, que dá forma à personalidade de Tasya.

Nesse sentido, o filme parece descartar o monismo baseado na superioridade ontológica do cérebro, evidenciando que a identidade pessoal se forma na relação do ambiente com o corpo como um todo. Essa valorização do fora de si e do extracerebral faz do uso da interface um pesadelo, daí o horror corporal guiar a encenação para fazer o espectador sentir a presença da carne, sua fragilidade, viscosidade e finitude. Se por um lado Brandon Cronenberg nos mostra que a colonização das redes neurais por meio das máquinas é um caminho inelutável em um mundo já dominado por tecnologias intrusivas, por outro ele exhibe essa experiência como visceral e dolorosa⁶.

⁵ Imagens médicas geradas por técnicas de imageamento cerebral.

⁶ Nesse sentido, não há como escapar das comparações com o cinema de David Cronenberg. As consequências que ambos tiram da relação orgânico-inorgânico, contudo, não são tão parecidas, pois *Possessor* apresenta um desfecho mais pessimista do que os encontrados no filmes de seu pai. Não há nenhuma celebração da “nova carne” aqui.

As antinomias e os perigos envolvidos no processo de somatização da subjetividade já aparecem como tema subjacente no longa-metragem de estreia cineasta canadense. *Antiviral* (2012) é um filme que retrata uma sociedade que aniquilou completamente o invisível, pois todas as instâncias da vida foram formalizadas e o corpo só interessa enquanto imagem. A distopia mostra um mundo obcecado pela fama, em que a metáfora do corpo embalado para consumo se apresenta na venda de doces feitos com células-tronco das celebridades.

Se *Possessor* apresenta obstáculos à externalização completa da subjetividade ao mostrar o poder de resistência da matéria orgânica e do que está fora do corpo na composição da personalidade, a carne é totalmente subjugada pela tecnociência e o corpo é reduzido a um mero depósito de doenças destrutivas em *Antiviral*. Não surpreende, portanto, que a sensualidade do horror corporal encenada em *Possessor* é substituída por uma assepsia sufocante em *Antiviral*. Quando Brandon Cronenberg aborda a cultura somática a partir da ideia de mapeamento do sangue, o universo retratado parece totalmente fechado a formas de vida alternativas ao sistema de vigilância e controle perpetrado pela tecnociência. Já quando pensa nessas questões a partir do cérebro, encena possibilidades de respiro, mesmo que a derrota final, como veremos a seguir, seja absoluta.

O contra-ataque do aparelho e a automação da memória em *Possessor*

Com base no que foi discutido até aqui, podemos afirmar que *Possessor* não busca prever uma singularidade tecnológica de conformação do pós-humano, mas sim discutir as consequências da

gestão tecnológica subjetividade por meio da extrapolação imaginativa das tendências de sociabilidade do capitalismo neoliberal. Não à toa, o filme aloca a sua narrativa no passado, em 2008, ano que revelou ao mundo os problemas envolvidos na extrema virtualização da economia⁷. Esse ano também foi marcado por uma considerável expansão da comunicação interpessoal mediada por aparelhos eletrônicos devido ao surgimento do sistema operacional Android e do lançamento do recurso de bate-papo do Facebook. O fator crucial para que o filme seja ambientado no passado foi revelado pelo próprio Brandon Cronenberg em entrevistas de divulgação da obra: os relatórios vazados por Edward Snowden em 2013. Segundo as revelações do ex-agente de inteligência do governo norte-americano, foi a partir de 2008 que a NSA (Agência de Segurança Nacional) passou a ter acesso aos aparelhos telefônicos dos cidadãos por meio do programa *DropoutJeep*.

Os vazamentos de Snowden aconteceram enquanto eu escrevia. Sentia muito desespero ao pensar na morte da privacidade através da tecnologia, e isso foi a porta de entrada para a história. Mas também penso que agora é particularmente relevante a questão de onde vêm os nossos impulsos. Nós temos a sensação de sermos entidades unificadas, com as nossas vontades, mas na realidade cada ser humano é um coro de desejos e impulsos conflituosos. São apenas algumas dessas ideias que vêm do nosso próprio cérebro. Por exemplo, há uma ciência muito interessante que está sendo feita, que estuda como os nossos microbiomas afetam ideias e impulsos. Somos em parte impulsionados por microrganismos no nosso sistema digestivo, por exemplo, ou por parasitas no nosso corpo. Claro que, de uma forma mais figurativa, podemos falar de infecções psicológicas, das ideias que recolhemos de outras pessoas sem saber, e isso é

⁷ Sabe-se que a falência do banco Lehman Brothers, em 2008, ocorreu devido a financiamentos imobiliários desconectados da realidade, sem lastro na produção de bens e serviços.

particularmente relevante neste momento. Quando olhamos para o que está acontecendo nos meios de comunicação, (...) todos nós, numa espécie de grande escala, somos hackeáveis ou passíveis de manipulação, pois temos ideias que pensamos serem nossas, mas estão realmente nos sendo impostas com propósito de outro lugar... isso é muito interessante e aterrador. (Cronenberg, 2020, np, tradução nossa)

Ainda que Cronenberg reconheça que a instabilidade do *self* é um dado intrínseco ao humano enquanto ser social e biológico, o cineasta parece especialmente preocupado com a intensificação da cyber-vigilância, cujos mecanismo ainda não são claros para a sociedade. Se por um lado é inegável que a nossa identidade pessoal sempre foi formada por meio de contaminações do que vem de fora do corpo e de outros seres que habitam o nosso organismo, a produção algorítmica via mineração de dados nos coloca novos problemas ao intensificar a formação de identidades inter cruzadas, construídas pela mediação tecnológica e pela indiscernibilidade entre o público e o privado.

Essa dissolução das fronteiras entre interior e exterior, entre público e privado, marca o mundo inconfundível de *Possessor*. Isso aparece de maneira evidente na caracterização dos personagens, que atuam como operadores de vigilância. Enquanto Colin Tate é funcionário de uma empresa de mineração de dados que invade câmeras de aparelhos eletrônicos para vender as informações coletadas para grandes corporações, a preparação do trabalho da assassina de aluguel Tasya Vos envolve o acompanhamento das atividades cotidianas do seu alvo por meio de microfones e câmeras fotográficas potentes. Além disso, a cidade em que habitam é povoada por inúmeras telas e sua arquitetura privilegia a transparência, com grandes janelões de vidro que dão a ver o interior dos edifícios e a intimidade dos lares.

Para tecer uma crítica ao ecossistema de mídia contemporâneo - em que a monetização da subjetividade se dá pela formalização das informações comportamentais dadas às máquinas pelas pontas dos dedos -, o cineasta amplia as possibilidades de intromissão da tecnologia no corpo, mais particularmente no cérebro, órgão fetichizado na atual economia da atenção. Não por acaso, a empresa de mineração de dados mostrada em *Possessor* se chama *zoothro*, sugerindo que o monitoramento e a financeirização do comportamento *on-line* dos usuários permitem que a espécie humana seja observada como em um zoológico. Além disso, o mecanismo usado por funcionários da empresa de Tasya para checar se ela está realmente controlando o corpo de Colin escapa à lógica psicológica de decantação da interioridade como instância profunda e opaca. Ao invés do dispositivo rememorativo que comentamos anteriormente, que estimula Tasya a reconhecer e narrar objetos do seu passado, aqui temos uma identificação mais automatizada de imagens. Habitando o corpo do hospedeiro, Tasya olha para fotos de animais enquanto escolhe qual é a designação correta para eles dentre opções dadas.

Esse mecanismo de checagem da sua estabilização mental lembra um reCAPTCHA, instrumento de segurança utilizado na internet para diferenciar *bots* de seres humanos. No método, o usuário acaba por tornar a máquina mais inteligente, no sentido de ampliar o seu poder de cálculo, pois estimula o reconhecimento de padrões cada vez mais complexos. Nesse processo de aprendizagem das máquinas, elas acabam por nos impor testes cada vez mais desgastantes, apresentando imagens progressivamente mais complicadas de serem diferenciadas. Não é raro, por exemplo, que tenhamos que repetir o teste inúmeras vezes para provarmos que não somos um robô, em uma espécie de

inversão do teste de Turing (2009). Enquanto isso, invisível aos olhos do usuário comum, o *software* avalia tendências de comportamento na internet, como tempo de tela e região dos cliques, buscando identificar o risco de o usuário ser um bot. Tal mecanismo, desencadeado por feedback do usuário, faz da opacidade um privilégio das máquinas, enquanto nós, seres humanos, nos tornamos cada vez mais transparentes. Como comenta Byung-Chul Han (2022, p.12),

No mundo controlado algoritmicamente, as pessoas perdem cada vez mais seu poder de ação, sua autonomia. Elas são confrontadas com um mundo que escapa a sua compreensão. Elas seguem decisões algorítmicas, mas não conseguem compreendê-las. Algoritmos se tornam caixas pretas. O mundo está perdido nas camadas profundas das redes neurais às quais os humanos não têm acesso.

Nesse sentido, consideramos que o filme de Brandon Cronenberg não busca exatamente especular sobre os limites entre o humano e o robô, tema central de várias ficções científicas do cinema contemporâneo, notadamente as que trabalham com a produção de cérebros artificiais, como *Ex Machina* (2014). Em vez de articular o paradigma informacional que explica o cérebro e a mente a partir do computador, o filme faz justamente o esquema inverso ao denunciar como a construção das máquinas têm adotado o organismo como modelo estrutural. Na arquitetura das plataformas digitais, baseada na gestão algorítmica da nossa atenção, há uma retroalimentação entre o usuário e o computador: nutrimos as máquinas com dados comportamentais, e esses, depois de processados, quantificados e hierarquizados, voltam para nós por meio do marketing direcionado. Assim, não são as máquinas que se tornam seres mais inteligentes que os humanos, somos nós que ficamos presos aos

limites do aparelho, investindo na mobilização dos mesmos afetos, sem conseguir encontrar espaço para a criação do novo.

Levando em consideração a discussão trazida por Vilém Flusser no ensaio *A alavanca contra-ataca* (2007), consideramos que a intensificação da retroalimentação é uma das consequências da automação da sociedade atual. Como pondera o filósofo, por mais que as máquinas sejam “estúpidas”, elas sempre acabam por revidar às investidas humanas nos fazendo imitar o seu comportamento. Assim, deixam de funcionar como próteses, ou seja, como prolongamentos do humano, para fazer do humano uma simulação da máquina, a saber, uma entidade programada pelos aparelhos.

Imitamos os nossos imitadores. Desde que criamos ovelhas nos comportamos como rebanhos e necessitamos de pastores. Atualmente, esse contra-ataque das máquinas está se tornando mais evidente: os jovens dançam como robôs, os políticos tomam decisões de acordo com cenários computadorizados, os cientistas pensam digitalmente e os artistas desenhavam com máquinas de plotagem. Por conseguinte, toda futura fabricação de máquinas também deverá levar em conta o contragolpe da alavanca. É preciso pensar como as máquinas nos devolverão seus golpes” (Flusser, 2007, p.49)

Flusser reconhece aí que a simulação de órgãos humanos pela técnica não é algo novo, mas um dispositivo que nos acompanha desde os primórdios na vida comunitária. No entanto, seu ensaio destaca as consequências da automação no mundo contemporâneo, que faz com que os órgãos humanos percam suas outras funções, justamente aquelas que vão além do cálculo e da solução de

problemas que interessam às máquinas. O contra-ataque do aparelho, portanto, consiste em estimular o atrofiamento da nossa inteligência, levando-nos a imitar o pensamento mecânico, carente de profundidade ou enigma. Nesse sentido, Flusser (2007, p.49) considera que a sociedade tem a tarefa fundamental de debater essas questões antes mesmo de produzir inteligências artificiais. Devemos nos questionar: como “devem ser as máquinas para que o contragolpe nos faça bem? Como deverão ser os chacais de pedra para que não nos esfarrapem e para que nós mesmos não nos comportemos como chacais?”.

A sociedade retratada em *Possessor* certamente não fez essa tarefa urgente. Produziram aparelhos sem investigar as possibilidades de contragolpe dos chips cerebrais. Pelo menos a maioria da população, mera observadora do desenvolvimento tecnológico gerido pelo Capital oligopolista. Os perigos que envolvem a alienação desse processo se mostram na deterioração da subjetividade de Tasya, exposta de forma prolongada à interface. A personagem aparece quase sempre isolada da família e do mundo social, e o filme torna indecível se esse afastamento é a realização de um desejo pessoal ou estimulado pela empresa em que trabalha. Essa dúvida é plantada já na primeira experiência de transferência mental que vemos em cena. Ao voltar a si, ainda enjoada e atordoada pelo processo desgastante de uso da interface, Tasya pede uma folga para passar uns dias em casa com a família. Sua chefe, Girder, lembra Tasya que essa família já não existe mais, pois ela se separou do marido e o esquecimento do fato é um efeito colateral da desestabilização mental provocada pela conexão cérebro-máquina. Tasya resolve voltar para casa mesmo assim e lá não encontra nenhum sinal de rompimento, pois marido e filho a recebem com afeto. É como se Girder estivesse tirando proveito dos

efeitos provocados pela imersão na interface para reduzir Taysa a um cérebro funcionário, uma máquina de matar.

A volta para casa é um tormento para assassina de aluguel, que demonstra já não conseguir viver fora do avatar ao não reagir aos carinhos do filho e do marido. Taysa só sente prazer quando consegue substituir a exterioridade do mundo por imagens mentais que remetem a experiências vividas na interface. O sexo com o companheiro, por exemplo, é robotizado. Ela age com indiferença até o momento em que começa a imaginar marcas dos assassinatos que cometeu no corpo dele.

Ora, um dos principais efeitos dessa tendência de ajuste do humano à máquina é a alienação do indivíduo em relação à comunidade e a si mesmo. Atomizado, ele aparta-se do mundo social ao internalizar modos de subjetivação que o tornam menos consciente do papel do outro na formação da sua personalidade. O que surge disso é a percepção perigosa e desmobilizadora de que o eu se basta. A cena que mostra um divã vazio ao lado de Taysa, enquanto ela está conectada cerebralmente à máquina que permite a interface, exemplifica o fechamento da personagem em si mesma.

Nas cenas iniciais, esse divã é ocupado pela sua chefe, que escuta as dificuldades enfrentadas pela personagem, atuando como uma analista que precisa fazer com que Taysa acesse e narre os recônditos da sua interioridade para que ela volte a si. Já no final do filme, Tasya, completamente acomodada ao processo de neuropossessão, não precisa mais do outro ou da elaboração do relato, pois não existe mais sentido interior a ser decantado. Além disso, o seu corpo não sofre mais com o processo de transferência mental, nem mesmo diante das mortes violentas do seu marido e filho, perpetradas por ela mesma enquanto um cérebro funcionário exemplar. Indiferente ao mundo que a

rodeia, a desconexão da interface não provoca mais o vômito, a respiração alterada e as contorções faciais que vemos no início do filme. O sofrimento físico-mental foi abolido, pois Tasya aderiu completamente à temporalidade das máquinas.

Mas que temporalidade é essa? Lyotard, em *Se Pudermos Pensar Sem um Corpo* (1997), nos auxilia nessa reflexão. Em meio ao fortalecimento do modelo computacional da mente, o filósofo propôs elucubrar sobre a possibilidade de fabricação de um *hardware* capaz de mobilizar um pensamento do mesmo modo que um corpo orgânico consegue fazer. Após abordar vários pontos de vista sobre a natureza da mente humana e diferenciá-la do modo binário de processamento de informações operado pelas máquinas, o filósofo conclui que pensar sem um corpo só seria possível se conseguíssemos criar uma inteligência artificial capaz de lidar com o peso da memória. Memória essa que ele não conecta somente à capacidade de lembrar, mas também, e principalmente, ao não pensado e à hesitação dos estados de suspensão.

Este sofrimento, se é que com efeito ele define o verdadeiro pensamento, deve-se ao fato de pensarmos o que já antes foi pensado, o que já está inscrito, e na enorme dificuldade em mantê-lo afastado ou em retomá-lo sob outra forma, para que o ainda não pensado possa chegar e inscrever-se (...) nós pensamos, e fazemo-lo a partir deste mundo de inscrições já feitas, chamemos-lhe cultura, se quiserem. E se pensamos, é porque, no entanto, existem lapsos nesta plenitude e é preciso encontrar lugar para estas faltas através da limpeza do espírito que permite que outra coisa sobrevenha, outra coisa que ainda falta pensar (Lyotard, 1997, p. 28).

Partindo dessa definição, consideramos que o processamento de dados feito pelo computador não pode ser equivalente ao pensamento humano, já que a inteligência artificial, pelo menos como a conhecemos até agora, continua sendo incapaz de atingir esse momento de suspensão, pois não conhece o esquecimento. Longe de funcionar como o cérebro humano, que faz do olvido uma questão de sobrevivência, tudo que chega do exterior aos computadores, os “dados dáveis” de que fala Lyotard, pode ser recuperado a qualquer momento no jogo algorítmico. O pensamento é aí um cálculo a partir do prévio, e o tempo uma mera adição sem narratividade. Não há, portanto, reelaboração da experiência, apenas aprendizagem automática por meio de uma abordagem quantitativa da temporalidade.

Contudo, se ainda estamos distantes de construir máquinas capazes de tecer o fio doloroso da memória, povoada por fantasmas, escapes e recalcamientos, nos aproximamos cada vez mais do *modus operandi* das máquinas. Ao jogar a singularidade do cérebro-máquina no passado, Brandon Cronenberg mostra que a redução da subjetividade à massa cinzenta do homem, processo que o isola do mundo e do próprio corpo, é um projeto em andamento. No panóptico digital contemporâneo, o sujeito cerebralizado é o pilar de sustentação do desejo de formalização e externalização total da subjetividade, fato que independe da “verdade” sobre a mente e a identidade pessoal estarem ou não contidas no órgão. A articulação dessa premissa já possibilita a mobilização de práticas e discursos que buscam monetizar a capacidade cognitiva por meio da ciência de dados. Por mais que o cineasta apresente a resistência da carne extracerebral a esse processo, a obra como um todo parece enfatizar que o maior órgão do sistema nervoso já está emaranhado à governabilidade neoliberal e sua tendência

de colonização do tempo da vida, que tende a dissociar memória e esquecimento, pensamento e narração.

Considerações finais

Voltemos por um momento a uma das cenas de abertura do filme, em que vemos Girder, a chefe de Tasya, checando se a personagem retornou ao próprio corpo por meio do estímulo ao reconhecimento de uma série de artefatos do seu passado. Como dito anteriormente, nesse teste a assassina de aluguel deve não só identificar os objetos, mas também narrar a experiência atrelada a eles. Um desses objetos é uma borboleta morta, conservada como em uma coleção entomológica, que Tasya diz ter matado na infância apenas para fixá-la no vidro, para tornar a sua beleza eterna. Nessa primeira cena, a personagem declara sentir culpa por ter matado o animal. Esse teste se repete na cena final do filme, logo após a personagem assassinar o marido, completando sua missão. Nesse momento, o sentimento de culpa, que sustentava ainda algum poder de resistência dela em relação à interface e ao trabalho, desaparece. Ela apenas identifica o objeto de forma automática, não há mais o relato, pois acessa o passado como se ele fosse um conjunto de dados fixos arquivados. No seu rosto, uma expressão vazia denuncia a falta de mobilização de qualquer afeto, de atualização do passado.

Em um universo ficcional que aborda o cérebro como um órgão imperador, produtor e guardião exclusivo da mente e da personalidade, a possibilidade de externalização da subjetividade de Tasya acaba por lhe transformar em uma máquina de matar, pois já não consegue reelaborar o passado,

construir memória e resistir à vigilância e ao controle perpetrado pela tecnociência. O plano final, que se aproxima lentamente da borboleta, dando a ver o belo animal inerte através do vidro, parece querer nos lembrar que também temos sido capturados pela lógica da transparência que guia a sociedade atual. Lógica essa que tem virado a nossa interioridade do avesso por meio do cruzamento do cerebralismo com o ecossistema de mídias digitais. O que filmes como *Possessor* nos mostram é que o humano corre o risco fatal de perder a capacidade de pensar, no sentido amplo do termo, se aceitar ser reduzido a um cérebro funcionário das máquinas, incapaz de sofrer com o peso da memória.

Referências

Byung-Chul, H. (2017). *Sociedade da Transparência*. Petrópolis: Vozes.

Byung-Chul, H. (2022). *Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Carroll, N. (1999). *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*. Campinas: Papirus.

Cronenberg, B. (2020, 14 Out.). Psychological Infections: Brandon Cronenberg on 'Possessor'. [Entrevista concedida a Carlos Aguilar. RogerEbert.com. Disponível em: [\[https://www.rogerebert.com/interviews/psychological-infections-brandon-cronenberg-on-possessor.\]](https://www.rogerebert.com/interviews/psychological-infections-brandon-cronenberg-on-possessor). Acesso em: 08/05/2023.

Descartes, R. (1973). As paixões da Alma. In *Coleção os pensadores: René Descartes*. São Paulo: Abril Cultural

Felinto, E. (2005). *A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.

Ferraz, M. C. F. (2010). *Homo deletabilis: corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI*. Rio de Janeiro: Garamond/FAPERJ.

Flusser, V. (2007). A alavanca contra-ataca. In *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação* (R. Cardoso, Ed., pp. 45-50). São Paulo: Cosac Naify.

Hookway, B. (2014). *Interface*. Cambridge: MIT Press.

Lyotard, J.-F. (1988). Se pudermos pensar sem corpo. In *O inumano: considerações sobre o tempo* (A. C. Seabra & E. Alexandre, Trans., pp. 17-32). Lisboa: Editorial Estampa.

Ortega, F., & Vidal, F. (2019). *Somos nosso cérebro?* Neurociências, subjetividade, cultura. São Paulo: n-1 edições.

Sibilia, P. (2015). *O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Contraponto.

Turing, A. M. (2009). Computing machinery and intelligence. In *Parsing the turing test* (pp. 23-65). Springer, Dordrecht.