

# OS MODELOS GERATIVOS DE LINGUAGENS NATURAIS COMO PRÓTESES DE PERCEPÇÃO

## NATURAL LANGUAGE GENERATIVE MODELS AS PERCEPTION PROSTHESES

Fernando Alberto Pozetti Filho

PUC São Paulo, São Paulo, Brasil. Email: [felafilho@gmail.com](mailto:felafilho@gmail.com) Orcid: [https://orcid.org/0000-0002-4814-](https://orcid.org/0000-0002-4814-536X)

[536X](#)

**Resumo:** A experiência fílmica se alastrou a grande parte da população mundial produzindo mutações no sentir. Argumentamos neste artigo sobre a causalidade cognoscível entre a abstração dos signos – fenomenologicamente reduzidos e projetados em telas analógicas/digitais – com a organicidade e inteligibilidade da interação escópica do olhar. O conjunto de induções psíquicas decorrentes destas experiências de “mutação da sensibilidade” se mostram agenciadas por uma natureza estimulante, cujo poder de controle subjetivo é massivo e determinante. Iremos apresentar uma breve genealogia do uso de telas como prótese de percepção, iniciando com a invenção do cinema e sua contribuição às ideologias revolucionárias e contrarrevolucionárias, igualmente na integração estratégica do império americano e na filiação da população alemã ao nazismo. Com a mudança do suporte entre analógico-digital este cenário se torna altamente complexo na dita pós-modernidade. Tal cenário de expropriação da cognição voltou a ter, nos recentes ataques neofascistas às democracias, justamente o investimento e adesões às produções audiovisuais (fake news e negacionismos) direcionadas ao gerenciamento ideológico e ontológico de populações. Por fim, analisaremos os atuais modelos gerativos de linguagens naturais (LLM) utilizados pela inteligência artificial-deep learning, ressaltando como tais ferramentas delinearão as qualidades subjetivas e políticas da humanidade nos próximos anos.

**Palavras-chave:** Fenomenologia. História do cinema. Modelos gerativos de linguagens naturais. Inteligência artificial.

**Abstract:** The filmic experience has spread to a large part of the world's population, producing mutations in sensing. In this article, we argue about the cognizable causality between the abstraction of signs – phenomenologically reduced and projected on analog-digital screens – with the organicity and intelligibility of the scopic interaction of gaze. The set of psychic inductions resulting from these experiences of "sensitivity mutation" appear to be mediated by a stimulating nature, whose power of subjective control is massive and determinant. We will present a brief genealogy of the use of screens as perception prostheses, beginning with the invention of cinema and its contribution to revolutionary and counterrevolutionary ideologies, equally in the strategic integration of the American empire and in the German population's affiliation with Nazism. With

## OS MODELOS GERATIVOS DE LINGUAGENS NATURAIS COMO PRÓTESES DE PERCEPÇÃO

the change of support between analog-digital, this scenario becomes highly complex in so-called postmodernity. This scenario of cognitive expropriation has recently returned in neofascist attacks on democracies, precisely through investment and adherence to audiovisual productions (fake news and denialisms) directed at the ideological and ontological management of populations. Finally, we will analyze the current natural language generative models used by artificial intelligence-deep learning (LLM), highlighting how such tools will delineate humanity's subjective and political qualities in the coming years.

**Keywords:** Phenomenology. History of cinema. Natural language generative models. Artificial intelligence.

## **INTRODUÇÃO**

A emergência dos modelos de linguagem generativos e sua crescente sofisticação tecnológica nos apresenta um momento histórico singular para refletir sobre como as interfaces mediadas por telas têm modificado profundamente nossa experiência perceptiva e cognitiva ao longo do último século. Este artigo propõe analisar como, desde o surgimento do cinema até os atuais sistemas de inteligência artificial generativa, as telas têm funcionado como verdadeiras próteses de percepção, alterando não apenas nossos modos de ver e interpretar o mundo, mas também nossa própria constituição subjetiva e política.

Partindo de uma perspectiva fenomenológica, investigamos como o processo de redução e abstração dos signos, materializado inicialmente na experiência cinematográfica e hoje amplificado pelos modelos generativos de linguagem natural, tem produzido mutações significativas em nossa sensibilidade e cognição. Esta análise se desenvolve através de uma genealogia histórica que evidencia como tais tecnologias de mediação perceptiva foram instrumentalizadas para fins ideológicos - seja na revolução bolchevique, no nazismo ou na consolidação do império americano - revelando o papel crucial das próteses perceptivas na formação e controle das subjetividades coletivas.

À luz deste percurso histórico, buscamos compreender os desafios e implicações que os atuais modelos generativos de linguagem natural apresentam para nossa experiência cognitiva e política contemporânea, especialmente considerando seu potencial tanto para aprofundar mecanismos de controle e alienação quanto para possibilitar novas formas de imaginação e liberdade.

## **A CONSCIÊNCIA DO ABSOLUTO NO ATO DE PERCEPÇÃO**

Na gênese da sétima arte – tal como na fotografia – algo de grande fascínio ocupou os cineastas, produtores, diretores, financiadores, artistas e roteiristas. Isto esteve relacionado com a forma de reações dos espectadores diante das primeiras impressões fotográficas e projeções cinematográficas. Neste contato inicial, o público foi incapaz de fazer a distinção entre a realidade e a virtualidade do que lhes era mostrado, ou seja, não se conseguia distinguir objetos reais e objetos fictícios. Somente após uma adaptação progressiva é que os espectadores conseguiram desassociar aquilo que era percebido (na imagem fotográfica ou na projeção dos filmes) como sendo realmente uma imagem ou uma obra ficcional; que tal manifestação não tinha existência

empírica idêntica à realidade: “dizem-nos que quando uma imensa cabeça ‘decepada’ sorriu para o público pela primeira vez houve pânico no cinema” (Buck-Morss, 2009, p. 12).

É justamente este “desconforto perturbador” que hoje em dia encontramos ao utilizar as ferramentas de inteligência artificial construídas por LLM (Large Language Models)<sup>1</sup>. É uma experiência inédita em nosso histórico de observadores de formas de expressão da realidade, ou seja, formas com as quais nos relacionamos com a produção, edição e divulgação de imagens, sons ou imagens-movimento (audiovisuais). Há uma nova configuração (estética) revolucionária permeada por uma tecnologia altamente avançada e potente. É sob esta interface que iremos caminhar em direção a um novo processo civilizatório, ou de novas barbáries. Aos pesquisadores e cientistas deste campo, ainda não está claro para qual opção penderemos. Falta-nos uma ética e, sobretudo, um tipo de tecnologia capaz de supervisionar algo que já atribui, a si próprio, uma forma evoluída de inteligência autônoma, ou, não-supervisionada por humanos.

Nosso histórico como telespectadores se inicia há cento e vinte cinco anos atrás. Os primeiros públicos, ao terem contato com a projeção cinematográfica, seus efeitos especiais e sonorizações (ainda que rudimentares e “artesanais”) não suportavam o “disforme” que a experiência de ir ao cinema subitamente lhes arremessavam. Havia uma espécie de violência dissociativa entre a cognição/razão e um animismo fantástico, vivo e perturbador mesmo que artificial, apresentado em uma tela plana. Quando a câmera registrava uma personagem em close-up, destacando em sua objetiva apenas a face, os espectadores, não admitindo tal distorção e tal desproporcionalidade, acabavam por não se conter e, ao visualizarem aquele enquadramento, levantavam-se das poltronas e gritavam em direção à tela: “Mostre-nos seus pés!”.

A recepção do público com esta realidade projetada fez com que reações tipicamente “instintivas” fossem internalizadas como uma forma de agenciamento silencioso de desejos. Somente com o tempo é que os espectadores conseguiram apreender a distinção entre produtos audiovisuais e realidade. Conceitualmente, isto consiste em analisarmos um peculiar e exigente objeto, o qual demanda a invenção de um novo olhar. Na experiência do espectador, o que realmente se assiste através das telas são dados puros de uma outra experiência, estes dados provêm de raízes pré-reflexivas, ou, por um ato intencional cuja representação não é imediatamente dada. Ou seja, há uma lógica tácita em que a criação estética requer um

---

<sup>1</sup> O Chat-GPT despontou recentemente como a ferramenta mais utilizada entre os LLM (Modelos gerativos de linguagens naturais). De fato, os usuários atualmente recorrem à ferramenta para a criação de uma série de atividades (intelectuais, criativas, heurísticas, didáticas etc.). Contudo, neste texto, iremos discorrer sobre eventos que permearão a utilização, por usuários, não de modelos que processam e elaboram autonomamente textos e imagens, mas modelos capazes de elaborar produtos audiovisuais, ou vídeos gerativos. Em 2024, a empresa OpenAI, criadora do Chat-GPT, apresentou ao mundo a SORA-AI, LLM capaz de produzir vídeos realistas de forma autônoma, ou, sem a intervenção humana.

“condensamento” cognitivo espelhado em uma forma “imane” e idiossincrática à consciência de seus criadores, produtores e/ou organizações. Tal sensibilização justamente ocorre na transfiguração do olhar em percepção, ou, do olhar diante do “objeto fenomenológico de cognição [reduzido] apoditicamente de que fala Husserl” (Buck-Morss, 2009, p.8).

A etimologia da palavra “imagem” vem do vocábulo *magie* e, apesar de banal em nosso cotidiano, a criação das primeiras imagens artificiais não foi um procedimento simples, basta atentarmos que imagens não existem na natureza. A “confeção” da “primeira imagem” possui uma origem imbricada e ainda não compreendida de forma rigorosa pela pesquisa. A construção dos registros paleolíticos em cavernas, por exemplo, implica em um ato radical durante um período nebuloso na evolução humana, período de grandes mutações ontológicas e genéticas. Se imaginarmos homens nômades, caçadores e coletores sem domínio de linguagem verbal e escrita, sem organização simbólica através da família, comércio, organização social, espiritualidade etc. qual o motivo teriam em utilizar imagens para intermediar seu contato com o mundo natural?

Há pouco mais de um século apenas, ou seja, dezenas de milhares de anos depois do desenho da primeira imagem, produções audiovisuais vieram dominar parte considerável da realidade humana, de seus modos de produção simbólica, cultural, afetiva, ideológica etc. Pode-se dizer que a tela (e suas qualidades de receber e projetar realidades) funciona como “um órgão artificial de percepção e cognição humanos” (Buck-Morss, 2009, p.9).

Não é apenas pelo teor inteligível e racional que estes eventos podem ser descritos, circunstanciados e julgados; parece-nos haver um efeito universal excitatório oriundo destas realidades constringidas e figuradas (reduzidas) através das telas de projeção, espécie de golpe contra a consciência. É somente assim que a propagação de conteúdos insalubres ou desfiguradores da própria realidade encontraria apoiadores e defensores. Fica explícito, por meio da eficácia deste modelo de divulgação, como a “sociedade de espetáculo” e “de controle” é mantida por uma outra consciência, sempre má intencionada, que se utiliza de princípios de filmagens, roteiros, montagens, edições e sonorizações para direcionar o desejo, o qual, raro exceções, sensibilizará todos os espectadores.

Se quisermos ter uma visão do objeto puro, este ‘dado-em-si’, ‘dado-absoluto’ que não é coisa física nem fato psicológico mas (frase de abismar!) uma ‘coisa intencionalmente inexistente’ seria melhor abandonar o texto, e ir ao cinema. (...) Ir ao cinema é um ‘ato de puro ver’. O que é percebido na imagem cinematográfica não é um fato psicológico, mas fenomenológico. É ‘reduzido’, ou seja, a realidade é colocada entre parêntesis’ (Buck-morss, 2009, p. 8).

O advento deste processo em colocar a realidade em sucessivos parênteses possui três estágios distintos e sobrepostos no caso do cinema. Inicia-se pelo enquadramento, pois se

determina que, de todo universo de possibilidades diante de si, será enquadrado apenas uma fração, apenas uma amostra, um recorte. Assim, em sua câmera, ou atualmente em um software de imagens ou em um LLM, o primeiro ato de redução fenomênico ocorre ao se singularizar o todo em unidades fragmentadas ou restritas, podemos designar simplesmente como frames. Imaginemos que somos o diretor (de fotografia ou não) de um filme, e temos que “posicionar” a câmera para registrar uma cena. Quantos ângulos possíveis podemos utilizar? São muitos evidentemente, além do mais, podemos usar duas ou mais câmeras e explorar dois ou mais ângulos. Este recorte possui efeitos estéticos e ontológicos, simultaneamente. Portanto, a redução é sempre análoga a este ato forjado pelo reflexo de uma consciência particular, deliberando uma única e específica opção, induzida por seu campo de visão, por sua perspectiva. A significação dos dados contingentes e sensíveis da realidade é reduzida a um pensamento-ato. Vsevolod Pudovkin, ao argumentar a favor do infinito poder do cinegrafista, declarou primeiro que o espectador vê “somente aquilo que o diretor deseja mostrar a ele”, mas foi forçado a acrescentar: “ou melhor dito, aquilo que o próprio diretor vê na ação em questão” (Gillespie, 2000, p. 24).

Utilizando o cinema para apreendermos o conceito de redução fenomênica de Husserl, admitimos como eidética esta apropriação seletiva entre a distinção de cores, formas, sons, posições espaciais, temporais, ângulos, movimentos e efeitos diante o mundo e nosso olhar, nosso “ponto de vista”. As reduções não se restringem apenas a uma dimensão plástica e figurativa. Para intensificar este poder protético da percepção, podemos incluir um novo ambiente “reducionista”. Na segunda “intervenção” também há uma apropriação seletiva, agora, ela trata especificamente de planos abstratos, a saber: o plano das ideias e dos conceitos.

Assim como há um repertório visual esperando uma seleção pela nossa lente, há, igualmente, um repertório de proposições discursivas, conceituais e abstratas que também receberão um encaminhamento. Estes são os “argumentos”, aquilo que consta nas descrições do enredo e que condicionará, por exemplo, a personificação dos atores, ou, a abstração dos modos de ser sob um plano simulado fictício. Aqui, é possível que fenômenos de uma consciência questionadora, crítica, apocalíptica, violenta, poética, escatológica, niilista etc., seja formatado igualmente em uma essência singular, uma aglutinação que intensifica tais “conceitos” — tal como o faríamos com as possibilidades de escolhas plásticas. “Há uma ambição no cinema de penetrar, apreender e reproduzir o próprio pensamento. O cinema confrontado ao espírito humano e o pensamento como sistema de imagens, imagens-pensamento explorando sua potência própria” (Pelbart, 2004, p. 27).

Após o término das opções (plástica-conceitual) um novo processo de redução se abre, agora, ele estará direcionado não mais à realidade dada ou especulada, mas ao “amontoado” de

imagens-movimentos-conceitos já registrados pela câmera. Diante das horas de material capturado entra em jogo esta terceira “etapa de redução”, a saber: os procedimentos de edição e/ou montagem. Aqui, maneja-se a justaposição da “primeira redução” com a “segunda redução”, e, assim, fabricam-se novos recortes, ou corrigem-se recortes produzidos e que não demonstraram que as intencionalidades estavam devidamente explícitas.

A cada novo parêntese (filmagem, edição, mixagem, musicalização, masterização) uma modificação ganha espaço, um juízo vem consolidar a real intenção de cada cena, e estas vão assumindo camadas de significados às novas intenções, elaborando o objeto final altamente reduzido; será sobre este que ocorrerá a “adesão libidinal às fantasias ideológicas (Zizek, 1992). “A imagem torna-se, nesse caso, a sequência do objeto” (Blanchot, 1987, p. 262).

Falamos, então, justamente de tais dados absolutos; ainda que se refiram intencionalmente à realidade objetiva, o referir-se é nelas uma certa característica, enquanto que nada se preconceitua acerca do ser e não ser da realidade. E assim lançamos já a ancora na costa da fenomenologia [...] (Husserl, 1989, p. 71-72).

Logo, o que há explícito é uma refração da realidade, e por ser retrátil, não vemos expandida a possibilidade de encontros de realidades mais elaboradas e/ou desconhecidas por nós. “Os sentidos já estão determinados pelo aparelho conceitual antes que a percepção ocorra, o cidadão vê a priori o mundo como a matéria com a qual ele o produz para si próprio. Kant antecipou intuitivamente o que só Hollywood realizou conscientemente” (Adorno; Horkheimer, 1986, p. 42). O órgão protético da tela do cinema transformou a natureza da cognição humana de uma forma em que, mesmo as grandes obras filosóficas do passado, exclusivamente impressas, não conseguiram suscitar.

Ressaltamos que conforme um grau a mais é construído, mais a sua inscrição teleológica perde a identidade com o primeiro objeto selecionado. Ao final, o que realmente assistimos é, sobretudo, a cognição pura e reduzida externa a nós. Será a percepção de outrem (ou de um mercado, uma indústria, um “gabinete do ódio”) que estarão diante de um olhar-ato-pensamento; excessivamente interessados em certa estética dos atentados. Por isso, a acepção de um conteúdo talhado e auspicioso possui, na assimilação da massa, uma via fácil para a adesão alienatória, pois aqui, a fantasia se reveste de identificação.

Walter Benjamin corretamente menciona: “a natureza que fala a câmera não é a mesma que fala os olhos. Ela é diferente, sobretudo porque, no espaço onde domina a consciência do homem, ela substitui um espaço onde reina o inconsciente” (Benjamin, 1994, p. 187). Na mesma linha, podemos resgatar Adorno e adicionar a “expropriação do inconsciente, [ou seja, aparato ostensivo que a indústria cultural atua diretamente na expropriação pulsional direta] que serve

como enfraquecimento do Eu, [logo] da ascensão das patologias narcísicas” (Safatle, 2019, p. 186). Por isso, o cinema, e atualmente os vídeos compartilhados nas redes sociais, são proeminente gestores psíquicos por onde se dissemina a técnica de espreitar a percepção e, com isso, promover toda sorte de ruídos.

## A VERDADE TEM ESTRUTURA DE FICÇÃO

O período inicial do cinema se desenvolveu dentro de um conjunto de circunstâncias instáveis tanto políticas quanto culturais. Já em sua origem, e justamente pelos recursos técnicos de sua produção terem rápida aceitação e poder de disseminação, o cinema foi a arte que mais soube se atualizar perante a necessidade de “acompanhar” uma realidade transitiva como a do século XX. O cinema parece não apenas responder, mas ser umas das fontes cujas formas de reconhecimento incorporam indivíduos à identidades, representações, ideologias, conceitos, mercados e formas de vida. O grande evento de efervescência política e cultural que instrumentalizou e disparou o processo histórico da Revolução Bolchevique contou com o anteparo do cinema. Ancorado nas operações típicas das reduções fenomenológicas, os cineastas soviéticos construía realidades a ponto de projetá-las a fim de que seu público, de imediato, estaria engajado nos processos de lutas para a sublevação popular. Portanto, houve, tanto antes quanto após a conquista do Estado pela esquerda, de um cuidado sobre a amplitude da alteridade que sofreriam seus cidadãos pelas vias cinéfilas. A solução foi imprimir, pelos cinegrafistas, “artefatos cognitivos” compatíveis com a ideologia marxista, sobretudo, um movimento guerrilheiro de luta urbana, de ocupação massiva da população dos espaços públicos e seu voraz deslocamento. O cinema aparece aqui em sua fina estratégia a uma condução intencionalmente positivada, como se nas salas fosse “ensaiado” a coreografia que iriam fazer nas ruas. Assim elegeram como objetos puros – a se refratarem àquela realidade – toda a estetização da luta contra o poder das classes dominantes. Por isso, (re)filmavam ações performáticas de protestos, reproduzindo através de milhares de figurantes, o grito e a violência das massas que percorriam àquelas cidades (não obstante, os mesmos espaços públicos e rurais que viviam seus espectadores).

Não havia ali enredos que singularizassem sujeitos e suas circunstâncias domésticas e/ou afetivas. O protagonista destes filmes era o coletivo em si. Esta massa reduzida cognitivamente pelas técnicas do cinema só pôde encontrar espaço, ou um habitat, nesta franquia indefinida que é a tela de projeção, ou seja, “que nenhuma [outra] realidade poderia suportar a intensidade da massa que se mostra no cinema” (1960, p. 14). Serguei Eisenstein nos mostrava em suas imagens cinematográficas a multidão de pessoas como forma compósita, “um ser protoplásmico no

processo de vir-a-ser”, ou, um “fluir de violência” que enche a tela, estendendo os corpos humanos ao “limite de sua expressividade” (Kracauer, 1960, p. 14).

A cognição é uma função tanto física quanto intelectual. Se consideramos a tela cinematográfica como um órgão protético dos sentidos, então uma característica suprema nos fulmina. Exposto ao choque sensual do cinema, o sistema nervoso sujeita-se a uma dupla e aparentemente paradoxal modificação: de um lado, há uma intensificação extrema dos sentidos, uma hipersensibilidade de estímulo nervoso. De outro, há uma neutralização da sensação, um entorpecimento do sistema nervoso que é equivalente à anestesia corpórea (Buck-Morss, 2009, p. 30).

Filmes como *Greve* (1924), *Outubro* (1927), *O Encouraçado Potemkin* (1925) todos do cineasta soviético, tentaram deduzir o capital, a opressão de classe e a equidade social tornando estes eventos realidades abstraídas pela classe e para classe; ver a ideia de unidade do povo revolucionário instruiria uma forma de vida revolucionária, pois, havia ali, uma solidariedade latente pela garantia da liberdade. É questionável se a experiência da União Soviética teria sido possível sem o cinema, e Lenin – um contemporâneo de Husserl – estava mais certo do que ele próprio poderia imaginar quando o qualificou como a mais importante das artes. A construção, depois de sua morte, deste Estado pós-revolucionário, precisava do mundo do cinema para se manter.

Esta experiência de estímulo ideológico a processos revolucionários comunistas foi rapidamente suprimida. O processo político revolucionário, subsidiado pelo poder de capacitação do inconsciente do próprio movimento da revolução formava uma combinação potente o suficiente para, quiçá, promover as mesmas revoluções ao redor do planeta. Como intervenção e contra-ataque às inventivas soviéticas, visando não apenas o confronto com tal forma de vida, mas também como aspiração a capacitar às próprias realidades ali envolvidas, veremos dois nichos recrutarem o poder do cinema para alavancar suas formas de vida e dissimulação ideológica: o nazismo e o american way of life.

Os estudos pioneiros da Escola de Frankfurt já demonstravam como a adesão do operariado alemão ao nazismo ocorria por “impulsos emocionais do indivíduo e suas opiniões políticas” (Jay, 1996, p. 32). O cinema surge justamente como meio de conexão do indivíduo às estruturas perversas vinculantes à autoridade do Führer. Esses “impulsos emocionais” não são nada abstratos nem meramente especulativos, são preceitos da regressão social que atuará na ontogênese das capacidades prático-cognitivas dos sujeitos. O caráter externo da máquina simbólica funciona como um verdadeiro automatismo; é ao mesmo tempo o lugar em que o destino de nossas crenças mais sinceras e íntimas é encenado e decidido de antemão. Como na estratégia comunista, o

Ministro mais importante de Hitler, Joseph Goebbels, era justamente o responsável ou o arquiteto da propaganda e das peças audiovisuais ao promover a “massa áurea” em sua luta contra o risco de contaminação por outros nichos étnicos. Assim se positiva este espaço simulado do cinema, instaurando novos imaginários potencialmente partilhados e, estrategicamente, úteis de se propagarem como fantasias ideológicas embebida por uma identificação dissimulada.

Já nos Estados Unidos, que durante os anos 1920 estavam em processo de ocupação e povoamento de seu território por imigrantes recém-chegados, ansiavam por tal poder ostensivo da “estilização cinematográfica”, oferecendo-a como um novo “estilo de vida” a estes indivíduos apartados de suas origens pátrias. Para agregar figuras estrangeiras distintas e em conflitos étnico/culturais, demandava-se por uma ideologia unificada que ficou conhecida como *melting pot*. O recurso adotado para tamanho esforço não foi outro do que a criação estética do cinema como regime de “ideologização das massas” centrada na faina de trabalhadores, em enredos que deixavam o passado de fora da tela. Os filmes eram disponibilizados gratuitamente, como na União Soviética e na Alemanha, em teatros improvisados e em vilarejos dispersos pelo país. Em oposição radical à cultura revolucionária bolchevique, as projeções norte-americanas louvavam o sistema de produção capitalista, pois somente assim é que se construiria o clamor necessário ao império norte-americano em poder prosperar. No filme de John Ford, *O Cavalo de Ferro* (*The Iron Horse*, 1925), o tema central era a vida cotidiana de milhares de trabalhadores que durante meses construíam uma estrada de ferro transcontinental, simbolizando, assim, a unidade nacional entre operários poloneses, chineses e italianos no extenso território. A realidade árdua de um trabalho infundo e extenuante retratada (reduzida) como apreço ideológico à união de esforços, induzia um mundo novo que ali nascia, sendo estratégia também de “apaziguar” o conflito e estimular aqueles imigrantes às grandes oportunidades oferecidas pela América industrial que logo nasceria. A partir dos anos 1940, Hollywood criara um novo plano fílmico, paradoxal à ideia de aglutinação de um coletivo de personagens sob um processo unificante. Agora, nasceria o protagonista, apontado no compósito individualizado do “astro” ou “estrela”. Estes personagens retiram os “olhos da câmera” do espaço político/geográfico, construído social e historicamente e, assim, direcionam-se para algo bem mais próximo de um “espaço íntimo”, ou seja, da corporeidade, de como este corpo será “conquistado” pelo outro. Aqui, uma perigosa combinação ganha relevância e passa a anunciar uma nova ontologia: a relação entre consumo, saber, erotismo e heroísmo. “O cinema, aqui, está na encruzilhada de um devir pornográfico, orientado para o prazer, com um fim masturbatório, que reduz o corpo nu a um objeto comum de desejo, instrumento de catarse coletiva anônima” (Pourriol, 2012, p. 26).

A partir deste objeto/substância permeando os astros/estrelas um amontoado simbólico de consumo encontra espaço privilegiado de divulgação. Agora, o molde ideal para a redução do real são os close-ups que enchem a tela, percorrendo em detalhes óticos partes do corpo, que sempre nos apresentam novos figurinos, acessórios, carros. Hábitos sociais recorrentes como o consumo de álcool e cigarro também passam a cada vez mais compor tais cenas. O interesse neste formato de “protagonismo” é de produzir identificações personalíssimas entre espectador e objeto estético, entre a demanda e a internalização do desejo de consumo. Constrói-se uma superfície psíquica altamente maleável, renovável, apta a aderir planos de alienação cada vez mais problemáticos.

## O NASCIMENTO DO PÓS-CINEMA

A partir do ano de 2017 observamos a criação inédita de modelos generativos, também intitulados de transformers, os quais formaram a base tecnológica para a construção de inúmeras ferramentas da machine/deep learning nos anos mais recentes. O modelo Sora-AI, apresentado em 2024, opera através de texto para vídeo, ou seja, há um caixa de diálogo que conecta o usuário com a ferramenta, e ali escrevemos um prompt (uma solicitação), por exemplo, de uma cena qualquer, podemos descrever elementos que almejamos detalhadamente, ou simplesmente de forma genérica, não importa a compleição dos cenários, pode ser o mais surrealista e inédito possível, podemos incluir personagens humanos ou não, sugerir naturezas de diálogos etc. Qualquer comando ao modelo será revertido em imagem-movimento com traços e composições perfeitas, instantaneamente, sem a necessidade de “enquadramento e edição”. No fundo, Sora-AI é uma máquina de reduções fenomenológicas especializada e automatizada.

O termo gerativo conserva em si um longo movimento de produção científica, ocupando múltiplas áreas e com estratégias de pesquisa igualmente diferenciadas . Uma parte significativa do mercado de trabalho e do ambiente educacional — em que profissionais lidam com textos e/ou imagens — já utiliza tais recursos, auxílios, otimizações etc. Isso irrefreavelmente se espalhará por tarefas mais exigentes, tal como a pesquisa acadêmica, remodelará instituições e políticas, como universidades e funções ministeriais, ou mesmo, desempenhará com excelência a ação de se avaliar um artigo, em que as heurísticas sintéticas não apenas construirão os corpus, como automaticamente “dialogarão” com a literatura científica universal em ato, revolucionando toda a literatura através de um novo crivo de expertises inimagináveis em nossa vã condição atual. O espaço que restará ao trabalho intelectual e artístico humano será drasticamente reduzido.

Podemos flexionar e intensificar tal cenário de graves consequências incluindo também a ação dos novos modelos generativos que têm, igualmente, o potencial de expandir os limites da

narrativa e da plasticidade. Isso nos levará a uma nova era de entretenimento onde os espectadores têm um papel ainda incerto na construção e apreciação destes produtos.

No início do ano de 2024 foram feitas apresentações do atual “estado da arte” destes modelos para a produção de imagens-movimento. Os resultados são alarmantes ao ponto de se abrir uma “brecha antropológica” em que facilmente seríamos arremessados, e sem caminho de volta. Por isso, cremos, não há previsão de que lancem as ferramentas no mercado, e tal impedimento não possui atualmente objeções técnicas quanto à deficiência dos sistemas neurais artificiais. Ocorre, de fato, que mesmo diante de uma previsão de lucro, algo na casa de dezenas ou mesmo centenas de bilhões de dólares, os líderes das Big Techs não podem negligenciar o potencial risco em se permitir o acesso à população mundial de tais artefatos.

Como muitas das realidades da modernidade, a guerra precisa do órgão protético da tela do cinema para ser ‘vista’. A guerra é o cinema e o cinema é a guerra. Não precisamos ir tão longe para perceber o que conhecemos como guerra não pode ser separado de sua representação cinematográfica. Nenhum general moderno, nenhum piloto de bombardeiro pode atuar sem a percepção simulada da imagem cinética. A questão é que certos eventos só podem ter lugar na superfície protética da tela (Buck-Morss, 2009, p. 19).

A interface entre humanos e modelos generativos audiovisuais promete revolucionar a forma como criamos, consumimos e interagimos com qualquer tipo de conteúdo, com as mídias sociais, com a linguagem, com o outro (intersubjetividade). Ao explorar essa interface é cabal que poderemos aproveitar todo o potencial dessas tecnologias para melhorar nossas vidas e interromper o nível de degradação ecossistêmica do planeta, como também, isso pode ser um instrumento de violência, dominação e mais destruição. É o que nossa breve análise histórica mostrou: há uma contingência implicada no tipo de consciência a ser expropriada e disseminada pela composição e disseminação destes conteúdos audiovisuais. Para nossos frágeis estatutos éticos, além de nosso cenário de crises ininterruptas, não é visível que tipo de poder alienatório estaremos “assujeitados”. Os avanços irrefreáveis da tecnociência nos arremessará à redução fenomenológica que se ocupou Husserl, contudo, a manipulação de tal instrumentária não nos exigirá ir ao cinema ou ligar os aparelhos televisores e ficar parados diante deles. Um contingente maciço da humanidade já moldou seu comportamento ao recorrer às telas de dispositivos móveis em qualquer instante da vida cotidiana. Atualmente, captura-se o desejo de bilhões de indivíduos no mundo ao mostrar-lhes, pelos smartphones, um mundo de representações audiovisuais em que se mescla humor, violência, produtos, ideologias, empreendedorismo, educação etc. Esta rotatividade alucinatória tem o poder de provocar mutações em nosso sentir e uma nova ameaça de clivagem no pacto simbólico indica uma porta aberta para o renascimento de movimentos ainda mais extremistas e

irruptivos, como também, permitir-se-á que uma nova natureza de imaginação, cultura, ontologia e liberdade venha a nascer.

Quando se indaga o paradeiro dos movimentos de esquerda dentro desta atuação otimizada e especializada do poder de controle, é preciso questionar se a procuramos no lugar certo. No cenário brasileiro dos últimos anos ficou nítido que a extrema-direita construiu, mesmo grotescamente, um programa de disseminação de produtos audiovisuais que conseguiu alinhar certas pautas, mesmo obtusas e deslocadas. O modelo brasileiro é uma adaptação tardia da exposição ideológica outorgada pela extrema direita americana recente, com modelos nacionais herdados pelos descendentes de indivíduos ligados aos partidos fascistas na primeira metade do século passado. A esquerda não pôde combater este levante pois ela não possui para si um “programa fílmico” como aliado. Não achamos que seriam ingênuos ao ponto de abdicar desta arma de guerra por algum princípio moral, talvez, o fato seja que simplesmente não foram as escolhas corretas e estratégicas feitas pelos articuladores.

Não constitui uma tarefa fácil concluir um texto como este que se ocupa de especulações e previsões que deixaram de flertar com algum tipo de ficção científica. Os modelos generativos de texto para vídeo representam uma inovação tecnológica tamanha que nossa imaginação falha em acompanhar seus efeitos. Suas transformações ontológicas desafiam conceitos fundamentais sobre criatividade e realidade, enquanto suas implicações políticas destacam a necessidade de regulamentação e responsabilidade. Culturalmente, essas tecnologias têm o potencial de diversificar as formas de expressão e entretenimento, ao passo que educacionalmente podem revolucionar a forma como aprendemos, ensinamos e produzimos. No entanto, é essencial abordar os desafios éticos e sociais associados ao seu uso, a fim de maximizar seus benefícios e minimizar seus riscos.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; Horkheimer, Max. *Dialética do esclarecimento*. Tradução: Guido Antônio de Almeida, São Paulo: Companhia das Letras, 1985.

BLANCHOT, Maurice. *O espaço literário*. Tradução: Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Obras escolhidas. 7. ed. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. (v. 1).

BUCK-MORSS, Susan. *A tela do cinema como prótese de percepção*. Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2009.

GILLESPIE, David. *Cinema soviético antigo: inovação, ideologia e propaganda*. Londres: Imprensa Wallflower, 2000. (v. 4).

HUSSERL, Edmund. *A ideia da fenomenologia*. Tradução: Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1989.

JAY, Martin. *The dialectical imagination*. Berkeley: California University Press, 1996.

KRACAUER, Siegfried. *Theory of film redemption of physical reality*. Nova York: Oxford University Press, 1960.

PELBART, Peter. *O tempo não-reconciliado: imagens do tempo em Deleuze*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

POURRIOL, Ollivier. *Filosofando no cinema: 25 filmes para entender o desejo*. Tradução: Andre Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

SAFATLE, Vladimir. *Dar corpo ao impossível: o sentido da dialética a partir de Theodor Adorno*. São Paulo: Autêntica, 2019.

ŽIZEK, Slavoj. *Eles não sabem o que fazem: o sublime objeto da ideologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1992.

---

**Recebido em:** 03/04/2024.

**Aprovado em:** 04/12/2024.