

IMAGEM GROTESCA EM ROBOCOP: A CONSTRUÇÃO DO HERÓI SENSÍVEL

Resumo:

Este artigo analisa a imagem da transformação do homem em ciborgue no filme Robocop (2014) a partir do grotesco, traçando uma reflexão sobre a construção da identidade do ser humano na sua relação humanidade-corporeidade-robótica.

Palavras-chave: ciborgue, identidade, cinema

A relação homem-artefatos, que tanto fascina a imaginação humana desde tempos imemoriais, ganha impulso com as possibilidades de maquinarias a partir da Revolução Industrial e cria contornos mais realistas com a invenção do cinema. Nas últimas décadas a possibilidade de compenetração homem-máquina ganha ainda mais dinamismo com o avanço das pesquisas em robótica. Essas possibilidades são discutidas e assimiladas pelo nosso imaginário principalmente através da imagem cinematográfica. O cinema é provavelmente o veículo de criação, discussão e assimilação coletiva mais importante das mitologias contemporâneas. O que assistimos através do filtro das imagens de cinema é incorporado à nossa bagagem coletiva emocional, configurando nosso imaginário.

Nesse sentido, os filmes que elaboram a questão da interface homem-máquina são relevantes para pensarmos qual a imagem de ser humano que vem sendo delineada no presente e configurando nossa idealização de futuro próximo.

O filme Robocop, na sua versão 2014, oferece material para a discussão da imagem a partir da qual pensamos a identidade do ser humano na sua relação humanidade-corporeidade-robótica. Nesse filme a imagem grotesca do corpo mutilado alia-se à imagem idealizada do corpo perfeito e indestrutível, redimindo a essência humana e corroborando o mito do herói sensível.

Robocop, o filme

ROBOCOP conta a história de um oficial de polícia da cidade de Detroit, Alex Murphy (Joel Kinnaman), que tem seu corpo severamente machucado em uma

explosão criminosa, cujo intuito era matá-lo. Como parte do jogo de marketing da corporação multinacional OmniCorp, um centro de tecnologia robótica especializada em construir robôs teleguiados para o combate em guerras ao redor do mundo, o corpo de Murphy – ou o que resta dele – é transformado em um ciborgue policial, programado para restaurar a lei e a ordem. No filme, o público consumidor norte americano se sente mais à vontade com o policiamento realizado por humanos e não robôs. Robocop, o policial ciborgue, oferece, portanto, a possibilidade da combinação ideal homem-máquina, proporcionando o melhor dos dois mundos.

O policial robô, contudo, é programado e teleguiado. A pergunta que subjaz o filme permanece: ao se converter em Robocop, o quanto resta de Murphy? E aí se iniciam os questionamentos sobre corpo e identidade que transformaram o filme em um marco dentro do cinema no seu primeiro lançamento em 1987¹. Com o reboot² e remake³ de 2014 percebe-se que essas questões permanecem nevrálgicas para a sociedade.

WOOD (2002) assinala que as discussões ao redor de Robocop se centram na questão da identidade fragmentada envolvendo a ideia da tecnologia versus o humano, ou, ainda, em termos do hibridismo tecnologia-humano.

Para a autora a construção ficcional da tecnologia em Robocop representa a materialização da experiência humana das tecnologias contemporâneas. Emerge a questão da interface entre um corpo tecnologizado e os restos humanos quando Robocop começa a funcionar além ou fora do controle dos parâmetros da sua programação tecnológica, para os quais ele foi criado. Trata-se de um homem-máquina ou de uma máquina controlando o homem?

¹ ROBOCOP é um filme norte-americano lançado originariamente em 1987, dirigido por Paul Verhoeven. Após o sucesso desse filme, a franquia ROBOCOP lançou outros 2 filmes: RoboCop 2 (1990) e RoboCop 3 (1993). Nos anos 2000 a ideia foi adaptada para uma série de TV. Em 2014 volta novamente ao cinema, como um *reboot* da série, dirigido pelo brasileiro José Padilha.

² O termo *reboot* significa *reinicialização*. Utilizado sobre a categoria de ficção refere-se a um relançamento de uma série, mas sem necessariamente seguir com continuidade o episódio anterior. São mantidos apenas os elementos-chaves, funcionais para manter a série reconhecível.

³ O termo *remake* refere-se à *refilmagem* de uma história já conhecida do público. Trata-se de uma regravação atualizada.

Relação homem máquina: a eficiência do ciborgue x o sentimento humano

Após a transformação do policial Murphy em Robocop somos levados a observar a falta de humanidade desse híbrido humano-máquina, apesar de sua extrema competência em salvar vidas e prender bandidos. A eficiência da maquinaria em reforçar a lei e a ordem é contrastada com os aspectos pessoais de Murphy: a sua vida pessoal anterior e as suas memórias residuais. Somos levados a nos perguntar onde reside seu atributo humano.

SOMER (2010) afirma que essa linha que separa o humano do robô vai desaparecendo dia a dia, em um processo de três etapas: robotização dos humanos, humanização dos robôs e humanização do humano através do robô.

Robotization of the human helps him to eliminate his imperfections and maximize his efficiency in every field. Robot empathises with man in humanization of the robot. It develops a will of it's own. It gains the ability to think. Humanization of the human through the robot aims to get the human to define himself. Humans will achieve the robot's advantages but will not lose any human attributes in the process. (2010:1)⁴

A robotização do humano pode ser apreciada através das transformações do corpo. Essas modificações não apenas facilitam a vida diária, mas afetam significativamente nossa relação com o corpo, tanto em termos físicos quanto estéticos e culturais.

The most obvious examples of the body's modification into artifact are the vastly faster athletes, stronger and with more stamina, doing more difficult tricks than athletes could do or could conceive of doing before steroids and nautilus machines. (Codell 1989: 9).⁵

⁴ Tradução livre: A robotização do humano o ajuda a eliminar suas imperfeições e maximizar sua eficiência em todos os campos. O robô se identifica com o humano na humanização do robô. Ele desenvolve vontade própria. Ganha habilidade para pensar. A humanização do humano através do robô objetiva conseguir que o humano se defina a si mesmo. Os humanos obtêm as vantagens do robô, mas sem perder nenhum dos atributos humanos no processo.

⁵ Tradução livre: Os exemplos mais óbvios de modificação corporal em artefatos são os atletas cada vez mais rápidos, mais fortes e com mais resistência, realizando manobras mais complexas do que os atletas podiam fazer ou mesmo conceber antes dos esteroides e dos aparelhos de academia.

A imagem que temos do corpo humano hoje já tem esses aspectos naturalizados. A tal ponto que o corpo que não se enquadra nessas modificações é discriminado. Nossa autoimagem corporal é referenciada no corpo desejável, que por sua vez, é modificado através desses processos que imitam a robotização, pois padronizam critérios como quantidade de gordura corporal, mensuram dimensões sugerindo proporções ideais entre partes do corpo, ignorando as individualizações.

A humanização dos robôs é o que observamos na antropomorfização da robótica e a consequente atribuição de atributos humanos aos objetos criados a partir dela. Esse tema da identificação do homem com o robô foi discutido em filmes como Blade Runner: o Caçador de Androides⁶ e Inteligência Artificial⁷.

Fora da ficção, a pesquisa com robôs visa “desenvolver 'companheiros robóticos' que estabeleçam uma relação de longo-prazo com os humanos, pois eles podem ser ferramentas úteis para nós”, como afirma Rosenthal-von der Pütten⁸. Pesquisadores, contudo, concluem que humanos acabam tecendo uma relação emocional com os robôs antropomorfizados.⁹

Na humanização do humano através do robô ocorre um processo ainda mais sutil: o humano se define a si mesmo. Trata-se da ideia de incorporar certos valores do robô no corpo humano, mas ao mesmo tempo sem perder a vontade própria, unido, assim, o máximo de eficiência e a ausência de erros. Essa etapa faz parte do sonho humano de ser robotizado sem perder nenhum atributo humano no processo. Como será isso possível? É aqui que a imagem do ROBOCOP entra em ação.

⁶ Blade Runner (Estados Unidos, 1982). Direção: Ridley Scot

⁷ A.I. Artificial Intelligence. (Estados Unidos, 2001). Direação: Steven Spielberg.

⁸ Citada na reportagem “Humanos sentem empatia por robôs”.
<http://veja.abril.com.br/noticia/ciencia/humanos-sentem-empatia-por-robos>

⁹ “Humanos sentem empatia por robôs” <http://veja.abril.com.br/noticia/ciencia/humanos-sentem-empatia-por-robos>

Corpo modificado

O corpo modificado do personagem Alex Murphy pode ser entendido como o auge de um processo tecnológico que o ser humano desenvolve há tempo.

O corpo biológico sempre foi passível de modificações. Desde o sentido estético ao médico, passando pelas marcas culturais, o corpo nunca esteve incólume. Tatuagens, *piercings*, mutilações, cirurgias plásticas, transplantes, exercícios físicos sempre estiveram na ordem do dia. Com o advento dos artefatos tecnológicos essas intervenções vêm ganhando mais ênfase e o corpo expande ainda mais seus limites. MCLUHAN (2005), ao falar dessas “extensões tecnológicas” da experiência humana, afirma que elas eventualmente substituiriam as faculdades humanas, psíquicas ou físicas. Para o autor, a roda é um prolongamento do pé, o livro um prolongamento do olho, a roupa um prolongamento da pele, e os circuitos elétricos um prolongamento do sistema nervoso central.

Essa necessidade de modificação corpórea tem início com o que MIRANDA (2000) conceitua de “mutação no imaginário utópico”, ou seja, a passagem do “mundo” para o “corpo”. Se antigamente a categoria de “mundo” era a base da experiência humana, após a crise do utopismo, devido sobretudo às guerras do século XX, houve um deslocamento do mundo para o “corpo”. (2010: 255)

Com isso vivemos micro utopias relativas ao corpo e o espaço em que se desdobram é o espaço de um “corpo utópico”. (2010: 256) Essas micro utopias estão por trás das manipulações corpóreas.

SANTAELLA (2002) comenta a emergência de uma tecnomitologia que consiste em “morfar”, “formatar” o corpo humano para que responda às exigências e às possibilidades de uma era pós-humana¹⁰.

Neste meio em que o corpo pode ser modificado e seus sentidos estendidos com o auxílio das tecnologias surge a questão dos limites.

¹⁰ As modificações do corpo através das tecnologias são chamadas por muitos autores de Pós-humano. Ver TADEU (2000).

Uma das mais importantes questões do nosso tempo é justamente: onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou, dada a ubiquidade das máquinas, a ordem não seria a inversa?: onde termina a máquina e onde começa o humano? (TADEU, 2000:10)

O processo de criação de um “corpo utópico” é acompanhado pela crise do próprio “corpo”. “O que não deverá constituir surpresa, pois para o “corpo” poder ocupar o lugar do mundo é preciso que exploda e se dissipe. (...) Quando isso ocorre o “híbrido” domina.” (MIRANDA, 2000: 256). Esse novo híbrido tem o ciborgue como imagem. E essa imagem – monstruosa e desejável ao mesmo tempo – nos questiona: até onde somos máquina e até onde somos humanos.

Pensamos o corpo ciborgue do Robocop como um quadro extremado, fictício. Muitos autores que pensam o pós-humano, contudo, alertam que o ciborgue precede este corpo ficcional. Se considerarmos, por exemplo, que ao utilizarmos óculos, estamos acoplando tecnologias ao corpo, ou mesmo, que a palavra pode ser entendida como tecnologia do corpo, já que são necessárias técnicas para utilização da mesma, então poderíamos concluir que todos somos, em maior ou menor grau, ciborgues.

Nesse sentido, o ciborgue Robocop pode ser entendido como consequência das modificações corpóreas que viemos realizando ao longo do tempo:

Robocop's creation is the pinnacle of our self-definition as artificers. He is the consequence of the artificial hearts, eyes, limbs, grafts with which we have so far healed and replicated ourselves. (CODELL, 1989: 9)¹¹

Acoplamos tantos produtos - incluindo produtos sociais e culturais -, que o corpo como um todo, perde a definição precisa de sua natureza, transformando-se também em coisa, ou produto.

¹¹ Tradução livre: A criação do Robocop é o auge na nossa auto definição enquanto artífices. Ele é a consequência dos corações, olhos, membros, transplantes artificiais com os quais, até agora, temos nos curado e replicado.

No processo de reificação, Alex Murphy se transforma em objeto, em mercadoria, em produto pertencente a uma corporação multinacional. É nesse contexto que MIRANDA afirma o corpo enquanto propriedade:

O corpo como propriedade propulsou as tendências a intervir nele, a partir de imagens de todo o gênero. Perversamente o proprietário está a ficar sem propriedade. (2010: 257)

Após as intervenções, Murphy não consegue discernir se ele quem determina suas escolhas ou se ele somente acredita ter a capacidade de escolher, guiado por um sistema digital que escolhe por ele. Sua identidade é abstraída. Desaparece Murphy, surge Robocop.

CODELL (1989) aponta o corpo do Robocop como uma conexão entre a produção hi-tech e o consumismo como um fim em si mesmo. É um corpo metafórico:

His body focuses a wide range of literal and metaphoric body imagery, expanding into the total corpus: the human body, the corporate body, the body politic, the social body. (1989)¹²

O corpo é, nesse filme, o veículo da crítica das atuais práticas econômicas e das instituições políticas. Ao mesmo tempo, também sugere uma forte reflexão sobre as campanhas de mídia massiva. Talvez o propósito do filme seja discutir as considerações morais, sobretudo as de uso militar / policial, da máquina.

Contudo, o corpo grotesco do ROBOCOP nos leva a questionamentos da própria identidade humana. É nesse sentido que BEST (2002) apresenta ROBOCOP como “crise da subjetividade”.

Para o autor, os filmes que focam na questão da simulação / reprodução tecnológica do corpo humano¹³ simbolicamente codificam nossos medos e

¹² Tradução livre: O seu corpo foca em uma ampla quantidade de corpos literais e metafóricos do imaginário, expandindo para o corpo total: o corpo humano, o corpo corporativo, o corpo político, o corpo social.

ansiedades mais profundos sobre o presente e o futuro. O ponto nevrálgico deste temor diz respeito ao apagamento da identidade humana sob o avanço das condições tecnológicas. Esse é o tema subjacente à trama de ROBOCOP.

O autor aponta como uma das perguntas principais do filme a questão do destino do sujeito no mundo pós-industrial, caracterizado pelo capitalismo desenfreado, a manipulação midiática, o fim do social e da economia política, em um mundo orquestrado por interesses corporativistas. Todo esse panorama gera o empobrecimento da subjetividade, o excesso de vigilância e a invasão do corpo. A vida espiritual e emocional do indivíduo é irrelevante nesse cenário, onde a simulação deve alcançar a perfeição. BEST entende a mutação de Murphy em Robocop como a metáfora dessa era, onde o importante é a busca pela atividade racional em um mundo tecnologizado. O corpo reificado de Murphy / Robocop é, portanto, a imagem grotesca desse panorama

A imagem grotesca: o corpo de Robocop

O modo grotesco de representação do corpo e da vida não é um fenômeno recente, embora tenha entrado em evidência sobretudo a partir das vanguardas no século XX.

KAYSER (2003) aponta a dificuldade em definir o termo "grotesco", já que seu sentido adquire nuances desde o seu surgimento, no final do século XV, quando em escavações nos subterrâneos, em Roma, foram encontradas grutas contendo imagens ornamentais irreais nas paredes. O termo surgiu como uma derivação de *grotta*, gruta em italiano. A partir de então o termo foi usado para descrever diferentes experiências, mas que, de um modo geral, estão relacionadas a aspectos que fogem dos padrões e das regras convencionais de beleza e arte. Com isso, como afirma CONNELLY (2003), nos levam ao contrário da utopia, à distopia.

Grosso modo pode-se pensar em duas concepções teóricas sobre o corpo grotesco, assinaladas pelos estudos de KAYSER (2003) e BAKHTIN (2010).

¹³ Entre eles "Os Meninos do Brasil (Boys from Brazil, 1978), Blade Runner: o Caçador de Androides (Blade Runner, 1982), O Exterminador do Futuro (The Terminator, 1984).

BAKHTIN (2010), com uma cosmovisão carnavalesca do mundo, entende o grotesco associado ao riso. As deformações corporais são simbolicamente carnavalescas, coletivas e risíveis. A visão de KAYSER (2003), por outro lado, tende a ser mais lúgubre, associando o grotesco ao misterioso, ao estranho, ao perturbador. Em ambos, contudo, ocorre a alteração da forma convencional e o estranhamento de algo familiar. É nesse contexto que palavras como deformidade, monstruoso, fantástico, bizarro, sinistro, extravagante são utilizados para definir o grotesco.

As imagens grotescas são aquelas que mesclam coisas improváveis, desafiando as realidades estabelecidas ou construindo novas, são aquelas que deformam ou decompõem as coisas. Como afirma CONNELLY (2003), "their range of expression runs from the wondrous to the monstrous to the ridiculous. The combinatory grotesque describes creatures ranging from the centaur to the cyborg." (2003: 2)

Esse estranhamento, contudo, está relacionado ao escapar da ideia de beleza, o ideal que deveria ser buscado por todos. Para CONNELLY (2003) o grotesco é uma forma de explorar modos de experiência e de expressão alternativos, que desafiam os valores universais da chamada beleza clássica.

É no sentido de desafio da beleza clássica que BAKHTIN (2010) tende a decretar a história do ponto de vista do corpo como uma batalha entre duas ideias principais: o cânone clássico e o grotesco.

TIHANOV (2012) assinala o corpo como um desses fenômenos que dirigem a atenção para a questão dos limites e afirma que Bakhtin, ao estudar Rabelais, aponta como característica do grotesco o corpo sem limites que vive no cânone não clássico de livre transição e transgressão.

O cânone não clássico estimula um corpo em constante mudança, que não possui uma imagem primordial para se ajustar e que não tem um estado de perfeição para alcançar. Não mais um organismo singular possuidor de uma natureza 'particular'. (2012)

O grotesco é, portanto, a ruptura das fronteiras, dos limites, do esperado. Como bem postula CONNELLY (2003):

The grotesque is defined by what it does to boundaries, transgressing, merging, overflowing, destabilizing them. Put more bluntly, the grotesque is a boundary creature and does not exist except in relation to a boundary, convention, or expectation. (2003: 5)¹⁴

A transformação de Murphy em Robocop transgride e desestabiliza os limites do corpo humano biológico. Trata-se um corpo mutilado, transformado, alterado e controlado. Além da ausência do corpo biológico inteiro, integrado, as partes humanas restantes só funcionam graças aos aparatos tecnológicos. É um corpo grotesco.



Fig 2: Frame do filme.

Em primeira instância vemos, com horror, o corpo dilacerado pela explosão – o acidente que levou o agente Murphy à quase morte. Vemos essa cena com o olhar da esposa. Temos a mesma sensação de repugnância.

¹⁴ Tradução livre: O grotesco é definido pelo que faz com as fronteiras, transgredindo, fundindo, inundando, desestabilizando. Colocado de forma mais direta, o grotesco é um ser limite e não existe exceto em relação a um limite, convenção ou expectativa.



Fig 3: Frame do filme.

Do corpo humano de Murphy, após a transformação, restam o rosto, a mão direita e os pulmões. Possivelmente o coração esteja lá, mas não é visto.

Ao ver quão pouco corpo lhe resta, a pergunta que surge, além da discussão da identidade, é se o ser humano é necessário. As partes que sobraram de seu corpo fazem dele um homem?

O cérebro também se encontra mutilado e vemos como microprocessadores foram implantados no mesmo.

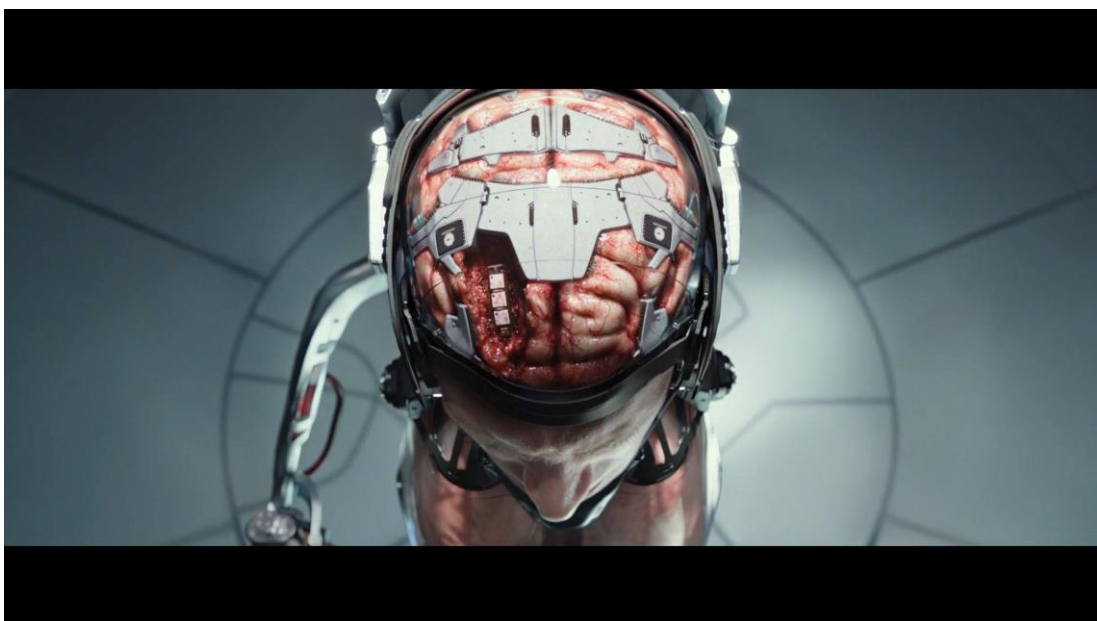


Fig 4: Frame do filme.

É um cérebro exposto, forçando-nos a uma visão não convencional: não há nenhum revestimento craniano, membrana meníngea, caixa craniana ou couro cabeludo que escondam o cérebro.

As imagens da transformação apresentam uma dicotomia contraditória: O corpo é um amontoado de carne – o aspecto grotesco do corpo humano - e ao mesmo tempo apresenta um cérebro humano, símbolo de uma razão positivista e do ideal clássico, opostos ao grotesco visceral.

A simetria apresentada pelo enquadramento propõe uma situação de estabilidade e equilíbrio clássico na composição. Mesmo o adorno cinzento e simétrico - esferas e linhas que se equilibram partindo do centro - encerram o quadro em total neutralidade, condicionando o olhar do espectador a certa banalidade, ou normalidade naquilo que está sendo exposto.

A passividade deste olhar condicionado propõe um grau de sadismo, ao considerar-nos observadores voyeurs de uma exposição profana daquilo que a pele esconde.

O cérebro com microprocessadores mostra a possibilidade da combinação entre corpo e tecnologia. Mesmo com o cérebro danificado, a tecnologia permite que as funções sejam exercidas adequadamente. Não há perda, mas há controle. O grotesco não está apenas na imagem, mas a imagem nos remete à construção imaginária.

“Estamos limitados a pensar a imagem em termos do visível?”, se pergunta Steffen Siegel (in: ELKINS, 2010). Parece que não, se considerarmos a imagem que surge a partir da construção imaginária, da memória ou do desejo que podemos ter *junto com* a imagem propriamente vista. Há uma visualidade instigada pela experiência, pela história.

DURAND igualmente denuncia a impossibilidade de reduzir a imagem a um único critério de interpretação, baseado na lógica do “verdadeiro” ou “falso”:

A imagem pode se desenovelar dentro de uma descrição infinita e uma contemplação inesgotável. Incapaz de permanecer bloqueada no enunciado claro de um silogismo, ela propõe uma ‘realidade velada’

enquanto a lógica aristotélica exige 'clareza e diferença'. (DURAND, 1994:10)

Marie-José MONDZAIN acredita que antes da imagem há o desejo, já que essa é a condição que move a todos os humanos. Assim, “se o desejo de ver é o princípio do próprio pensamento, há algo na imagem que comparte alguma coisa com a condição do pensamento em si.” (in: ELKINS, 2010: 136) A imagem, nos diz a autora, não é necessariamente um objeto em si e a presença do pensamento, nas imagens, se encontra dentro das imagens. Quando vemos, portanto, a cena da transformação estamos, em nosso imaginário acessando as implicações dessa imagem no imaginário coletivo. Há a tentativa de esconder a fragilidade humana, a vontade do eterno “conserto” do corpo quando mal funciona, o elixir da longevidade colocado nas mãos da robótica. Temos, então, o desejar, ver e pensar como um processo interligado que condiciona nossa compreensão do que é o *olhar*, mesmo quando a imagem é grotesca.

A cena, que deveria ser de estranhamento e repulsão, nos guia para um movimento oposto, visto que o enquadramento parece puxar o nosso olhar sempre mais adentro. Situação que é enfatizada pelo movimento da câmera que desliza entre a carne exposta e a face - identidade.

O rosto intacto é uma metáfora da identidade. Se o corpo foi mutilado em uma explosão, como o rosto foi preservado? Aqui se trata da afirmação da identidade. Se o demais está perdido, não está a essência de Murphy, simbolizada no seu rosto ileso.

Robocop ganha um corpo utópico, atlético, alto, forte, invencível, corroborando todos os padrões estéticos da micro utopia corpórea vigentes. O ponto da ousadia, contudo, está na cor. Na versão 2014, Robocop ganha um corpo negro. O impacto dessa escolha não pode ser minimizado. Lewis, o parceiro policial de Murphy comenta: “Ao menos agora, tá na cor certa”.

Mas o que é esse corpo? Onde estão as vivências pessoais e sua construção simbólica, uma vez que está praticamente destruído? Embora a entidade

Murphy – que é seu corpo – esteja perdida, a sua identidade, o seu atributo humano permanece através de sua consciência.

Essa é, aliás, a esperança que nos deixa o filme. O corpo não é necessariamente o depositário da identidade. Ele pode ser descartável. Nossa vontade, memória e consciência garantem que não perderemos os atributos humanos para a máquina.

É aqui que se constrói o mito do herói sensível. A imagem é grotesca, mas cria e reforça o herói. Ele é o que não somos. Ele alcançou o que desejamos.

Referências Bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o*

Contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, 2010.

Best, Steve. 2002. "Robocop: The Crisis of Subjectivity". Illumination. 5 June 2010.

<<http://eprints.cddc.vt.edu/Mirrors/illuminations/best1.htm>> Acessado em 14 de julho de 2014.

CODELL, Julie. Murphy's law, Robocop's body, and Capitalism's work. Jump Cut. No. 34. March 1989. Pp. 12-19

<<http://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC34folder/RobocopCodell.html>> Acessado em 14 de julho de 2014.

CONNELLY, Francis. *Modern Art and the Grotesque*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

DURAND, Gilbert. *O Imaginário*. Rio de Janeiro: DIFEL, 1994.

ELKINS, James. **Un seminario sobre la teoria de la imagen**. Estudios Visuales, n. 7, p. 132-173, Enero 2010.

ESQUIVEL, Talita. *CORPO GROTESCO*. Dissertação de mestrado em Artes Visuais. UDESC, Florianópolis, 2009.

HOLLAND, Samantha. Descartes goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema, in: FEATHERSTONE, Mike e BURROWS, Roger. *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage Publications, 1995. pp 157-174

KAYSER, Wolfgang. *O Grotesco*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**: (understanding media). 14. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

MIRANDA, José A. Bragança. *Corpo utópico*. Unicamp, Cadernos Pagu (15) 2000: pp.249-270.

SOMER, Emir. Human-Robot Relationship in Anime Films. Dissertação de mestrado em Ciências da Comunicação. Kadir Has University, Istambul, 2010. <http://sites.khas.edu.tr/tez/emirsoner_izinli.pdf> Acessado em 10 de julho de 2014.

TADEU, Tomaz (Org.) Antropologia do Ciborgue. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2000.

TIHANOV, Galin. A Importância do Grotesco. Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso. vol.7 no.2 São Paulo July/Dec. 2012. < <http://dx.doi.org/10.1590/S2176-45732012000200011>> Acessado em 10 de julho de 2014.

WOOD, Aylish. Technoscience in Contemporary Film: Beyond Science Fiction. Manchester University Press, 2002

http://www.vice.com/pt_br/read/por-que-fazer-amigos-se-voce-pode-comprar-um-robo

“Humanos sentem empatia por robôs”. Revista Veja. 24/04/2013. <<http://veja.abril.com.br/noticia/ciencia/humanos-sentem-empatia-por-robos>> Acessado em 10 de julho de 2014.