

André Azevedo da Fonseca

Universidade Estadual Londrina (UEL)
Brasil

From the technocratic
horror to the enchantment
of the machine: images and
myths of technological
fascination

**Do horror tecnocrático
ao encanto da máquina:
imagens e mitos do
fascínio tecnológico**

O século XXI tem sido marcado pela ascensão de um imaginário mágico em relação ao poder das tecnologias. No entanto, sob o brilho deste deslumbramento, o Estado e as corporações têm aprofundado o controle social de natureza tecnocrática, de modo que cidadãos e consumidores são observados e analisados em sua intimidade. A partir da perspectiva da história cultural, o estudo percorre um conjunto de mitologias e aponta apropriações que buscaram inverter os sentidos negativos e atribuir uma conotação sagrada aos serviços e dispositivos tecnológicos a fim de estimular a devoção dos consumidores.

Palavras-chave

Imaginário tecnológico, mitologias contemporâneas, sociedade de consumo, mitocrítica

Introdução

A cultura de mídia do século XXI tem sido marcada pela ascensão de um imaginário mágico em relação ao poder das tecnologias. Por meio de uma produção monumental de símbolos, a propaganda das mais diversas empresas do Vale do Silício, veiculada através das mais variadas mídias, tem disseminado um discurso a fim de relacionar o consumo de seus serviços e produtos à conquista progressiva da autonomia, da liberdade, da felicidade e, em última instância, da transcendência. Este imaginário que busca a devoção dos consumidores às tecnologias e às marcas parece seduzir as novas gerações com a promessa da elevação dos seres humanos à condição de semidivindades a partir do consumo físico e simbólico de produtos e de serviços.

Adolescentes consumistas são estimulados por um imaginário que sugere a eles a experiência de se conectarem espiritualmente com a magia do século XXI a partir do uso fetichista e da ostentação de uma infinidade de *gadgets* de marcas consagradas que, tal como talismãs, prometem conferir status e superpoderes. Jovens rebeldes em busca de identidade se sentem integrantes de uma nova *cyber-tribo* digital, em contraposição às velhas gerações analógicas, e interpretam as tecnologias como instrumentos subversivos capazes de contribuir na construção de novas utopias digitais. As crenças ancestrais em habilidades mágicas como telepatia, teletransporte e invocação de gênios e oráculos parecem finalmente se tornar realidade através do consumo de dispositivos de comunicação, de realidade virtual e de inteligência artificial.

No entanto, sob o brilho desse deslumbre, o Estado e as corporações têm se movimentado no sentido de empregar recursos tecnológicos, de forma sistemática, para aprofundar o controle social de natureza tecnocrática, de modo que cidadãos e consumidores são observados e analisados em dimensões cada vez mais profundas de sua intimidade. Ofuscados pelo brilho das tecnologias, usuários entregam voluntariamente informações detalhadas de suas personalidades e experiências pessoais para delegar aos algoritmos de inteligência artificial decisões cada vez mais importantes de suas atividades humanas, tornando-se mais vulneráveis a estímulos publicitários e propagandas ideológicas personalizadas e eficientes.

Para que o capitalismo informacional lograsse legitimar essa sociedade de controle tecnocrático, foram necessários anos de atuação no jornalismo, na publicidade e no cinema para instrumentar a cultura de massa com um fabuloso repertório iconográfico que pudesse, primeiramente, exorcizar os temores apocalípticos que as tecnologias inspiravam na humanidade – sobretudo após o advento da bomba atômica e da chamada crise da razão. E em seguida, buscou-se substituir os antigos *temores* por uma nova *devoção* aos mitos tecnológicos.

Imaginário tecnológico no século XXI

Naturalmente, essa transformação dos mitos tem uma história. Podemos observar que a dinâmica atual de sacralização das tecnologias da comunicação é um fenômeno relativamente recente. No final dos anos 1960, em uma crescente efervescência cultural que parecia anteceder uma grande revolução social, parte significativa de

uma nova geração de adolescentes e jovens universitários nos EUA passou a cultivar uma resistência radical aos mais caros princípios e valores que sustentavam a sociedade de seus pais. Misturando as mais diversas e exóticas influências, tal como a literatura e o existencialismo desregrado dos *beatniks*, as teorias da alienação, o misticismo oriental, as drogas psicodélicas, as ideias libertárias anarquistas e outros experimentos comunitários, esses jovens sonharam com uma sociedade livre das diversas formas de violência e de controle social que a razão, a ciência e o progresso pareciam impor à cultura da época.

Um elemento fundamental firmou a diferença entre a contracultura americana e os movimentos juvenis da Europa e da América Latina. Em geral, os estudantes radicais europeus de 1968 mantiveram-se ideologicamente ligados à perspectiva marxista e não deixaram de incorporar, em suas lutas pela *imaginação no poder*, os temas clássicos das lutas das esquerdas, tais como a opressão do proletariado pela burguesia e a libertação da classe trabalhadora. O mesmo ocorria com os movimentos estudantis latino-americanos que, influenciados pelo ideal revolucionário da tomada do poder, estavam ocupados, acima de tudo, com as formas de resistência e luta contra as ditaduras.

Os jovens norte-americanos, cuja ala de esquerda não era tão expressiva, acabaram direcionando sua repulsa para um alvo diferente, ainda novo e mal definido, embora igualmente opressivo no contexto daquela sociedade de abundância desigual. Roszak (1972) identificou esse inimigo como “tecnocracia” – não por acaso, um fenômeno mais desenvolvido nos Estados Unidos do que em qualquer outro lugar. E na luta contra esse inimigo invisível e onipresente, os jovens rebeldes perceberam intuitivamente que as táticas convencionais de resistência política eram inúteis, ou mesmo contraproducentes, a não ser em casos bem específicos.

Por tecnocracia Roszak se refere a toda aquela sociedade fundamentada nos valores da engenharia social, da modernização, da racionalização e do planejamento, na qual as questões da política, da educação, da cultura e até mesmo dos temas cotidianos – tal como o comportamento sexual, a saúde mental e o lazer – passam a ser administrados a partir de suas dimensões técnicas. Nesse tipo de racionalismo, tudo deixa de ser pequeno, simples ou fácil de entender para o homem comum. “Pelo contrário, a escala e a complexidade de todas as atividades humanas – no campo político, econômico e cultural – transcende a competência do cidadão amador e exige inexoravelmente a atenção de peritos possuidores de treinamento especial.” (ROZAK, 1972, p. 20)

Numa tal sociedade, o cidadão, confrontado por uma formidável complexidade, vê-se na necessidade de transferir todas as questões a peritos. Na realidade, agir de outra forma seria uma violação da razão, uma vez que, segundo o consenso geral, a meta primordial da sociedade consiste em manter a máquina produtiva funcionando eficientemente. (ROZAK, 1972, p. 20)

É por isso que a tecnocracia tende a alienar os cidadãos. Em um sistema dessa natureza, governantes substituem a escolha política pelos pareceres de especialistas técnicos que, por sua vez, justificam-se invocando a doutrina da ciência e do conhecimento objetivo, cuja autoridade se apresenta como inquestionável. Assim, os cidadãos são induzidos a abrir mão de suas escolhas cotidianas para se submeter à propalada superioridade da técnica. A priva-

ção da liberdade, da autonomia e da diversidade parece o preço a ser pago para se construir uma sociedade ordenada, confortável e funcional.

A principal sutileza dos mecanismos de controle social em uma tecnocracia está nos procedimentos que emprega para subjugar os cidadãos a partir da combinação entre uma mística científica intimidatória e uma expectativa de segurança e de conforto material fundamentados no culto da técnica e do gerenciamento. Herbert Marcuse salienta o “poder absorvente” da tecnocracia, expressa em sua capacidade de proporcionar satisfação “de uma maneira que gera submissão” ao ponto de esvaziar o sentido da revolta. “Uma falta de liberdade confortável, suave, razoável e democrática prevalece na civilização industrial desenvolvida, um testemunho do progresso técnico.” (MARCUSE, 1973, p. 23). E naturalmente, no século 21, o veículo privilegiado para a propagação dessas mensagens são as mídias – incluindo os veículos tradicionais e os novos dispositivos.

A análise das produções culturais de particular sucesso comercial, explica Kellner (2001), contribui na elucidação do próprio meio social em que elas são consumidas. Como vivemos imersos, do nascimento à morte, em uma sociedade em que a mídia se faz onipresente, é indispensável aprender a examinar e criticar seus significados e suas mensagens. Os estudos sobre cultura de mídia, portanto, contribuem na interpretação da imaginação social das culturas contemporâneas e oferece indícios importantes para compreender essas sociedades.

Desde a primeira metade do século XX, cientistas sociais já haviam notado que a “invenção e o embelezamento de traiçoeiras paródias de liberdade, alegria e realização tornam-se uma forma indispensável de controle social” (ROSZAK, 1972, p. 28). Essa dinâmica parecia particularmente visível diante as contradições entre os discursos e as práticas de “livre iniciativa”, “pluralismo”, “democracia”, “lazer criativo” e demais procedimentos empregados de forma sistêmica para premiar o “subalterno bem comportado”. Assim, se a liberação sexual ganhava energia ao ponto de ameaçar a disciplina burocrática, por exemplo, a tecnocracia se encarregava de comercializar uma sexualidade casual e divertida, anônima e promíscua, descompromissada e consumista – à maneira de Playboy – de modo a diluir a subversão em agradáveis, inofensivos e lucrativos orgasmos individualistas.

É preciso notar que crítica a esse tipo de sociedade não foi propriamente uma criação do final dos anos 1960. No campo da literatura, romances como *Admirável mundo novo*, de Aldous Huxley (1932), e, como vimos, 1984, de George Orwell (1949), já anunciavam as suas visões pessimistas sobre as sociedades tecnológicas. Ainda nos anos 1940, *Dialética do Esclarecimento*, de Adorno e Horkheimer (1944) indicavam, na crítica à indústria cultural, as dinâmicas do capitalismo que impunham obstáculos a emancipação humana. Nos anos 1950, pensadores como Jacques Ellul (1964) desenvolveram uma reflexão pessimista sobre a supremacia da técnica nas sociedades da época. Para Ellul, em uma obra originalmente publicada na França em 1954, o século 20 assistia a uma “progressiva desumanização”, ou a uma “extenuante, irracional e, no final, suicida submissão à técnica.”

Contudo, foi nos anos 1960 que a crítica intelectual ganhou corpo efetivamente através das práticas de rebelião cultural da juventude que reagia à passividade dos adultos.

O fato é que foram os jovens, à sua maneira amadorística e até mesmo grotesca, que deram efeito prático às teorias rebeldes dos adultos. Arrancaram-na de livros e revistas escritos por uma geração mais velha de rebeldes, e as transformaram num estilo de vida. Transformaram as hipóteses de adultos descontentes em experiências, embora frequentemente relutando em admitir que às vezes uma experiência redundante em fracasso. (ROSZAK, 1972, p. 37).

Por isso, os jovens rebeldes da contracultura americana dos anos 1960 experimentaram uma profunda ambivalência na sua relação com as tecnologias. Não podemos culpá-los por isso. Considerando o contexto da época, a armadilha parecia inevitável. Ao lado daquela visão adocicada dos eletrodomésticos e outras parafernâlias que invadiam os lares americanos no contexto do boom econômico pós-guerra, a tecnologia parecia estar indissociavelmente ao lado da guerra e da tecnocracia, assim como a cibernética era interpretada como um instrumento de desumanização e como um prenúncio da substituição dos homens pelo engenho da máquina. O computador Hal de 2001: uma *Odisseia no Espaço* (1968) de Arthur Clarke e Stanley Kubrick, uma atualização do monstro de Frankenstein, foi um dos personagens de ficção que expressou de modo contundente esse temor diante a crescente e aparentemente incontrolável autonomia da inteligência artificial, seguida pela mítica rebelião da criatura com vistas à destruição do criador.

Mitos e conhecimento

Na prática, o computador Hal é um exemplar de uma trajetória fecunda na ficção científica que, a partir de distopias apocalípticas sobre robôs, andróides e ciborgues – assim como os inúmeros tipos de monstros e mutações surgidos por consequência de experiências científicas – criou fábulas contemporâneas que alertavam sobre os perigos de ultrapassar determinados limites da ciência. O drama parece girar sempre em torno do cientista, representado como louco, herege ou mesmo diabólico, que, seja com inocente arrogância ou maldade deliberada, perde o controle sobre suas experiências, de modo a fazer com que a humanidade seja aniquilada pelas suas próprias criações. Esse temor ancestral de exceder as fronteiras do conhecimento humano a ponto de desestabilizar a ordem natural do mundo e, por consequência, afrontar as divindades, revela uma moral que se manifesta recorrentemente na história através de uma infinidade de mitos, lendas, contos populares, romances e, recentemente, filmes, seriados, videocliques e histórias em quadrinhos. Mas como vemos, as origens dessa intuição remontam às mitologias clássicas.

A própria expulsão de Adão e Eva do Paraíso, aponta Nietzsche (2007), já induzia os cristãos a crer na noção de que existem limites sagrados ao conhecimento e, mais importante, a temer profundamente esses limites. Como é amplamente conhecido na tradição cristã, o Gênesis narra que, no meio do jardim, além da Árvore da Vida, Deus também havia criado a Árvore do Conhecimento do Bem e do Mal e disse que, daquele fruto, o homem e a mulher não deveriam comer, pois então morreriam. Mas a serpente, o mais astuto dos animais, encorajou Eva: “Certamente não morreréis. Porque Deus sabe que no dia em que comerdes desse fruto, vossos olhos se abrirão, e sereis como

Deus, conhecendo o bem e o mal” (Gênesis 3:4,5)

Como prometido pela serpente, ao comer a maçã, Adão e Eva perderam a inocência e seus olhos foram abertos. Eles não morreram imediatamente, mas perderam a prerrogativa da imortalidade – ainda que não devido às propriedades intrínsecas do fruto, mas por causa da própria punição de Deus. O casal foi, enfim, expulso do Paraíso, e o Criador imediatamente se encarregou de proteger o caminho da Árvore da Vida, ordenando que querubins guardiões e uma espada mágica flamejante vigiassem o jardim, em uma ronda permanente. “Eis que o homem se tem tornado como um de nós, conhecendo o bem e o mal”, reconheceu Deus. Por isso era imperioso negar-lhes o fruto da Árvore da Vida, que lhes conferiria imortalidade (Gênesis 3:22).

Diversas interpretações teológicas formuladas a respeito da expulsão do paraíso ressaltam a questão da desobediência e da ingratidão – pecados que, por si só, teriam tornado Adão e Eva merecedores dos piores castigos. Contudo, se teólogos como Gordis (1936) sugerem que a melhor interpretação teológica é aquela que relaciona o fruto de conhecimento do bem e do mal com a ideia de “consciência sexual”, Delumeau (1997), no campo da história, admite a possibilidade de leituras diferentes. Nietzsche (2007), que foi, é claro, deliberadamente ignorado por Gordis, já havia avançado na interpretação que relacionava a árvore do conhecimento com a conquista de saberes exclusivos de Deus. Para Nietzsche, a punição de Adão e Eva revela, acima de tudo, o pavor mortal de Deus, não pela obtenção de conhecimentos mágicos ou pela maturidade e sabedoria, mas pelo despertar o conhecimento científico. Ao testemunhar a curiosidade humana aliada à desobediência, o Criador constatara que havia forjado um verdadeiro rival, pois Ele sabia que a ciência tornaria os homens divinos. Por isso, Nietzsche sentencia que a moral da expulsão do paraíso é nada menos do que a proibição da ciência *por si só*.

A ciência é o primeiro pecado, o gérmen de todos os pecados, o pecado original. Apenas isso é moral. – “Não conhecerás”- o resto resulta disso. O medo infernal de Deus não o impediu de ser sagaz. Como defender-se da ciência? Este foi por muito tempo o seu grande problema. Resposta: fora do paraíso com o homem! A felicidade, a ociosidade leva a ter pensamentos – todo pensamento é um mal pensamento. (Nietzsche, 2007, p. 48)

Mas o que fazer – questiona Nietzsche, pensando como Deus – se, com o desenvolvimento da humanidade, o edifício do conhecimento começa a se elevar, invadindo os céus e obscurecendo os deuses? Foi o que ocorreu, por exemplo, com Babel, quando os homens, ainda no Gênesis, decidiram construir uma cidade e uma torre “cujo cume toque no céu”, além de se organizar em uma comunidade para que os indivíduos não se enfraquecessem, fragmentando-se pela terra. (Gênesis 11:4). Ao constatar a potência daquele embrião civilizacional e se deparar com o monumento fabuloso que os filhos dos homens haviam construído, Deus notou que, como o povo era unido e todos falavam a mesma língua, haviam conseguido realizar uma obra surpreendente e, certamente, não teriam dificuldades para realizar quaisquer outras proezas que concebessem. Por isso, o criador decidiu confundilos para que eles não mais entendessem a língua um do outro. “Assim o Senhor os espalhou dali sobre a face de toda a terra; e cessaram de edificar a cidade (Gênesis 11:8).

Daí, mais uma vez, a reflexão de Nietzsche, para quem o conceito cristão de punição relacionado ao pecado original se refere à culpa pela conquista dos frutos da ciência, que ergueria os homens da submissão e os conduziria da emancipação a um estado de rivalidade.

“O velho Deus inventa a guerra; separa os povos; faz com que se destruam uns aos outros” (Nietzsche, 2007, p. 48). Jung (2000) prosseguiu a análise dessas mitologias bíblicas a partir da mesma perspectiva e, avançando sobre as reflexões de Nietzsche, concluiu que a mensagem da queda do paraíso é uma afirmação capital da noção de que o conhecimento, mais do que proibido, é diabólico: “A lenda do pecado original contém uma profunda doutrina, pois é a expressão de um pressentimento de que a emancipação da consciência do eu representa um ato luciferino” (Jung, 2000, p. 225)

O tema da desobediência associada ao desejo angustiado do homem por se igualar a Deus através do conhecimento – seguida pela consequente punição divina – é expressa em inúmeras outras culturas na história. O mito grego de Prometeu tem sido uma das principais narrativas empregadas para ilustrar essa dinâmica. As mais variadas metamorfoses deste titã encontradas na imaginação social no decorrer da história fizeram com que Prometeu se tornasse uma metáfora duradoura para simbolizar a tensão sempre conflituosa entre as ilimitadas pretensões humanas e a exigência de submissão incondicional imposta pelos deuses.

Nas versões dos poemas trágicos de *Hesíodo: Teogonia e Os trabalhos e os dias*, escritos no fim do século VIII a.C, Prometeu é considerado apenas o protetor dos homens que não hesitou em enganar Zeus em benefício da humanidade. Por vingança, Zeus decidiu esconder o fogo que os homens usavam para cozinhar as carnes e obrigou os mortais a penar no trabalho, em terras que, até então, tudo brotava em abundância, sem a necessidade de maiores cuidados. Ou seja, era o fim da idade de ouro – ou do paraíso humano, em mais uma analogia ao Gênesis. Contudo, Prometeu roubou de volta as sementes do fogo e entregou-as novamente à humanidade. Zeus ficou ainda mais colérico e decidiu punir o titã e toda a humanidade. Prometeu foi acorrentado sobre o Cáucaso e submetido à fúria de uma águia que passou a martimizá-lo diariamente, comendo durante o dia o seu fígado, que se regenerava todas as noites, em um ciclo insuportável de agonia. O suplício duraria 30 mil anos, até que Hércules abatesse a águia com uma flecha. Mas a punição dos mortais foi ainda mais severa, pois jamais seria aliviada. Zeus ordenou aos deuses que forjassem um ser ainda desconhecido, criado a partir das qualidades mais extraordinárias dos olímpianos. Mas naturalmente, ao lado da beleza e da persuasão, essa criatura foi dotada também da mentira e da traição. E foi assim que, como narram as lendas, os deuses unidos forjaram a maldade em forma de beleza, um mal de encantos prodigiosos, criando a primeira criatura da qual descende a geração das mulheres: o nome dela era Pandora – aquela que possuía todos os dons.

Consciente da astúcia de Prometeu, cujo nome significa “previdente” (GRIMAL, 1994, p. 58), Zeus ofereceu Pandora de presente a seu irmão, Epimeteu, que significa “que se dá conta tarde demais”, ou, nas palavras de Hesíodo, um “sem-acerto”. E assim, Pandora tornou-se a algoz involuntária dos homens por destampar, por sua irrefreável curiosidade, uma jarra dentro da qual estavam

aprisionados todos os males que, a partir de então, passaram a infestar a humanidade. Assustada, Pandora tentou fechar o jarro, mas somente a esperança, que estava no fundo, manteve-se aprisionada. Mais uma vez, notamos a relação direta entre a ideia de maldade e curiosidade. Não havia, contudo, entre os gregos, uma perspectiva criacionista universal para toda a humanidade. As tradições oferecem genealogias múltiplas, nas quais as diversas raças humanas vão sendo criadas uma a uma a partir de forças diferentes. Por isso, Grimal (2013) sugere que, até certo ponto, para os gregos, o humano é uma espécie de “deus degradado”. Isso explica a recorrência das mitologias que oferecem o processo inverso: homens adquirindo, por seus próprios méritos, o status de divindade.

Ao propor essa tensão entre a sujeição e a emancipação, a história demonstra que Prometeu não é apenas uma lenda antiga, mas um símbolo permanente da condição humana. Na versão contemporânea de André Gide (1958), Prometeu diz que aqueceu o espírito da humanidade e fez eclodir a “devoradora crença no progresso”. Mas em uma reafirmação da moral do mito, essa crença, em vez de libertá-los, se tornaria a águia que devoraria o fígado dos próprios homens. Em outras palavras, a fé no progresso era precisamente a força que levaria os homens ao suplício e à morte.

Notamos, enfim, que as mensagens do mito, ainda que complexas e frequentemente contraditórias, jamais deixaram de indicar a advertência àqueles que se dispõem ao confronto com os deuses para obter conhecimento. E a sua imagem continua se alternando, dependendo da perspectiva ética ou moral do narrador, entre o técnico que escravizou a humanidade, tal como propôs Sartre, e o herói libertador, na perspectiva de Camus, que inspira a humanidade a se livrar de toda alienação, seja ela imposta pelos deuses ou pelos homens (COMTE, 1994, p. 68).

Ultrapassar os limites

Camus (2010) já havia observado que os mitos são feitos para que a imaginação os anime. Assim, as contradições em torno do trágico instinto que provoca o incontornável desejo da humanidade de ultrapassar todos os seus limites, ao ponto de não resistir sequer à tentação de negociar a própria alma com o diabo em troca de conhecimento, riqueza, prazer e poder, continuaram estimulando a imaginação social no decorrer da história e jamais deixaram de animar e atualizar aquelas narrativas. Isso costuma ser feito a partir da reencarnação dos mitos ancestrais em novos personagens imersos em seu próprio contexto histórico. E foi assim que aquelas contradições se atualizaram em um dos mitos que ajudam a definir a própria modernidade: o Dr. Fausto.

No primeiro registro escrito sobre esta narrativa popular, o *Volksbuch*, datado de 1587, Fausto termina a sua trajetória despedaçado pelo demônio, depois de gozar seus anos de glória. Nessa biografia semi-histórica e semilendária, o alemão de origem obscura, chamado Johan ou Georg Faust, teria sido um charlatão de feira que, frustrado com a educação tradicional e obcecado por novos conhecimentos, havia alcançado fama e fortuna ao se alardear detentor de poderes ocultos que, na imaginação popular, haviam sido concedidos a ele após um contrato assinado com o diabo. A fabulação popular tratou de de-

envolver a lenda no decorrer dos anos, acrescentando inúmeras elaborações moralizantes de cunho religioso, tal como a noção de que é preciso desconfiar do maligno e adorar somente a Deus (COMTE, 1994, p. 52).

Doutor Fausto, peça de Christopher Marlowe encenada entre 1589 e 1593, marca a passagem da lenda ao mito quando faz do personagem uma figura verdadeiramente trágica. A partir de então, Fausto consolidou-se na imaginação popular como um símbolo do excesso, da paixão, do movimento e do individualismo, expressando a ousadia das aspirações renascentistas nos mais diversos campos. Evidentemente, naquele período, a audácia e o livre-arbítrio representados por Fausto entravam em violenta contradição com aquela visão de mundo ainda medieval, na qual o homem não passava de uma peça na ordem predeterminada do mundo. O antagonismo entre, de um lado, o homem como um ser de vontade livre, em pleno exercício da autonomia de sua razão; e, de outro lado, o homem ontologicamente dependente de um juízo divino que inclusive o classifica, a priori, como pecador, refletia um dos problemas teológicos mais complexos da Reforma. Por tudo isso, na peça de Marlowe, o epílogo não poderia ser diferente: Fausto é implacavelmente castigado pela deusa Fortuna, cuja roda o conduz da glória efêmera à aniquilação eterna por meio das mais horrendas torturas (MARLOWE, 2003).

É claro que, como apontam Duarte e Ferreira (In MARLOWE, 2003, p. 20), esse desfecho tem provocado inúmeras interpretações: teria Fausto merecido a punição por ter assinado um pacto com o diabo sem se arrepender, contrariando um quadro teológico conservador incapaz de admitir que ao homem caberia plena liberdade de consciência? Ou o martírio seria consequência do contraste entre, por um lado, a pretensão de seus sonhos de conhecimento, prazer e poder; e por outro, a consciência da insignificância do que conseguira desfrutar graças aos poderes mágicos de Mefistófoles? Em outras palavras, seria ele um exemplo moral das fragilidades humanas diante a ordem divina, ou um símbolo definitivo do clima de emancipação intelectual do Renascimento? Não há resposta. Essas ambiguidades fazem parte da natureza dos mitos.

Para a presente pesquisa, é particularmente interessante notar, em *Doutor Fausto*, a presença da magia como modo de aquisição de conhecimento. Essa controvérsia havia sido travada durante toda Idade Média e foi expressa, por exemplo, na obra de Roger Bacon (1214-1294), o primeiro a reconhecer que a magia e a alquimia mereciam um lugar de direito no âmbito da sabedoria cristã. Assim, a tragédia de Fausto parece tributária de um complexo processo histórico de dignificação do ocultismo na cultura renascentista, ecoando também uma distinção, no dogma religioso, entre uma “magia branca” – ou alquímica – que, portanto, se revelaria benigna, no sentido em que seria capaz de aliar o conhecimento de mundo ao respeito à ordenação divina; e a “magia negra”, maligna por envolver uma invocação herética de fontes demoníacas para obtenção de poderes semidivinos de controle da criação. (DUARTE; FERREIRA, In MARLOWE, 2003, p. 21).

Com a versão de Goethe, Fausto deixa de ser representado como um charlatão e começa a ser descrito como um verdadeiro erudito em busca de razão e de conhecimento. E essa é uma mudança importante: a partir de então, o imaginário do pacto com o diabo deixa de se referir ex-

clusivamente à atividade de um bruxo obscuro e passa a se vincular à noção da busca de conhecimentos realizada pelo homem mundano de ambição intensa, ávido por novas experiências, interessado por fortes paixões e entediado diante uma sociedade satisfeita com mesquinhas. “Ele pede ao céu suas mais belas estrelas e à Terra suas alegrias mais sublimes, mas nada de longe nem de perto basta para acalmar a tempestade de seus desejos” (GOETHE Apud COMTE, 1994, p. 48).

Se a superação definitiva rumo à condição de mito pode ser explicada pelo engenho de Goethe, que elevou o personagem à condição de símbolo universal da humanidade, o caráter mítico de Fausto se encontra, em primeiro lugar, na própria gênese criada para enredar o personagem no destino das divindades sagradas e demoníacas: na imensidão do infinito, o diabo Mefistófoles, na obra de Goethe, zomba da alma atormentada dos homens que, apesar de desprezíveis, se consideram pequenos deuses. Mas essas criaturas insípidas e esquisitas, que alegam possuir consciência e razão, se mostram mais ferozes do que qualquer animal e tão ridículas como uma cigarra que esvoaça à toa cantarolando e metendo o nariz em qualquer atoleiro.

Contudo, Deus parecia orgulhoso de pelo menos um dos homens: Fausto, o seu protegido. Mefistófoles, contudo, decide fazer uma aposta, confiante de que conseguiria levar Fausto para o mal caminho. Seu triunfo seria uma espécie de desforra à derrota da serpente no paraíso, sua prima, que fora condenada a se rastejar na terra. Consciente do exercício de livre-arbítrio, o Criador consente com a aposta (GOETHE, 2004, P. 53).

Essa mitologia da tentação do demônio foi diretamente inspirada na narrativa do encontro entre Deus e Satanás no Livro de Jó – como revelou o próprio Goethe (MAZZARI In: GOETHE, 2004, p. 47). Mas as histórias de Jó e Fausto se opõem em um ponto fundamental: pois enquanto na Bíblia o homem tentado pelo demônio se mostra equilibrado, justo, conservador e incondicionalmente virtuoso e fiel a Deus, Fausto se revela um homem inquieto e incompleto: estudioso das ciências, pronto para empregar instrumentos para resolver seus problemas e ávido por todas as invenções possíveis, o personagem de Goethe, ao contrário do personagem bíblico, acumula inúmeras experiências mundanas.

Contudo, apesar de seus conhecimentos, Fausto se sentia permanentemente frustrado pela consciência de sua ignorância e de sua insignificância. Daí seu caráter insaciável. Introduzido em um ambiente noturno, na estreiteza de um quarto caracterizado por Goethe como um maldito e sufocante covil, Fausto é um homem mergulhado no desespero, pois suas aspirações intelectuais e espirituais são esmagadas pelos limites de sua condição humana. Lamentando, angustiado, já ter estudado tudo que era possível a um homem de seu tempo, Fausto admite nada saber e nada poder fazer para o mundo. Sabe que está distante dos segredos da vida, da essência da realidade e da verdade do universo. Sabe que não passa de uma pequena criatura desprezível diante a imensidão do infinito. Em suma, uma alma insatisfeita de um pobre simplório que, de doutor, só tinha o nome.

No entanto, em uma presunção irrefreável, ele sente um vigor flamejante correr-lhe o sangue e suspeita que, dentro de si, estariam latentes potências capazes de revelar todos os segredos das forças do universo. “Sou eu um

deus?”, pergunta-se Fausto. “Eis a ambição do homem, seu alto desejo, sua tentação: ir mais longe porque o espaço do homem é pequeno e seu tempo, curto” (COMTE, 1994, p. 48). Para se tornar deus, Fausto se pergunta se o caminho seria a magia. Mas ele desiste ao se recordar do pai, um “obscuro homem honesto” que praticava a alquimia e acabava produzindo mais estragos do que curas para as doenças das pessoas que se dispunha a tratar. *Seria, então, uma revelação?* – pergunta-se em seguida. Neste momento, Mefistófoles vem a ele, aproxima-se como um amigo misterioso e propõe: “Quero aqui por-me a teu serviço, obedecer sem fim e sem cessar a teu menor sinal; mas, quando nos revirmos lá embaixo, terás de me pagar na mesma moeda” (GOETHE apud COMTE, 1994, p. 49). Convencido de que nem o demônio seria capaz de satisfazê-lo, pois Fausto desejava muito mais do que Deus e o diabo lhe podem dar, Fausto o desafia: para firmar o pacto, o diabo deveria bajulá-lo, agradá-lo com gozos libertinos e distraí-lo com sua extrema ambição.

Contrato assinado, Fausto é adulado e a ele é oferecido o rejuvenescimento e o amor de Margarida, uma mulher virtuosa que acaba por perturbá-lo, deixando-o dividido entre o amor e a volúpia. Mas o homem é insaciável: seu espírito impaciente jamais se contentaria com uma felicidade humilde e tranquila. Assim, sua ânsia por experiências e por poder faz com que ele fique indiferente diante as atrocidades cometidas por Mefistófolis para atender aos seus desejos.

Contudo, de forma surpreendente, a história de Goethe termina bem. Depois dos últimos episódios cedendo aos encantamentos de Mefistófeles, o céu se entreabre, um grupo de anjos desce em seu socorro e Fausto é carregado ao céu em uma celebração de seu esforço e de sua salvação.

O Fausto de Goethe conquista uma repercussão enorme no século XIX. No decorrer dos anos, os artistas que se inspiraram nesta obra continuaram reformulando o mito através das mais variadas versões: da denúncia das pretensões inúteis do homem ávido de conhecimento, que jamais consegue atingir nada além das construções de seu próprio pensamento, às versões em que Mefistófoles vence através de manipulações que levam Fausto ao suicídio. No final do século, contudo, os alemães fizeram de Fausto uma espécie de herói nacional, enquanto os cientistas o representavam, a exemplo Prometeu, como a “figura ideal da humanidade que aspira à liberdade e ao progresso”. Fausto se tornou um super-homem nietzschiano para quem tudo é discutível, a não ser a própria vontade. “Se Deus não existe, vou criar um deus das profundezas da minha alma para lutar comigo” (FICKE apud COMTE, 1994, p. 55). Alguns o interpretam como um pioneiro da luta do bem e do mal, enquanto outros fazem dele o homem ocidental por excelência, aquele que encarna a cultura europeia, marcada pelo individualismo extremo e pela primazia da vontade. Nas inúmeras obras que reelaboraram o mito, Fausto tornou-se o ideal do homem que busca realizar-se através do domínio do mundo, da iluminação, do arrebatamento e do sentimento de liberdade, poder e de triunfo.

Enfim, através de todas as suas variantes, Fausto se tornou um adjetivo: o termo herói *fáustico* passou a se referir àquele que deseja ultrapassar seus limites, qualquer que seja o objeto de seu arrebatamento: na ciência, na arte, no amor ou na literatura. E para Comte (1994, p. 58) o

pacto com o diabo simboliza essa extrema liberdade do homem, capaz de escolher e assumir as consequências, por pior que seja o caminho escolhido.

O mito moderno da Ciência

No início do século XIX, em um período decisivo para a história da ciência moderna, a literatura gótica projetou na imaginação ocidental um novo personagem que atualizaria mais uma vez as mitologias acerca das tensões inerentes do avanço histórico do conhecimento humano, no contexto do imaginário religioso que parte do princípio de uma ordem cósmica inacessível, dominada pelas leis divinas. Trata-se do romance *Frankenstein: ou o moderno Prometeu*, de Mary Shelley, publicado na Inglaterra em 1818 e considerado o primeiro mito dos tempos modernos (HITCHCOCK, 2010, p. 10).

A obra discorre sobre um cientista que, a despeito da advertência da família e dos colegas, cruza a linha divisória que separa o humano do divino e, por isso, acaba sendo punido, ainda que não diretamente pelas divindades (pois estamos no século XIX), mas pelas consequências terríveis de sua própria ciência. Ou melhor, de seu monstro.

Assim como Adão & Eva, Prometeu e Fausto, Frankenstein ousou cruzar a linha divisória que separa o mundo humano da esfera divina e, almejando se igualar aos deuses, se dispôs a transgredir os limites e ingressar, seguindo seus próprios passos, em reinos desconhecidos e perigosos. O resultado das experiências proibidas do jovem e inconsequente cientista é amplamente disseminado na cultura popular: o monstro se torna um assassino bestial e leva Frankenstein à ruína profissional, pessoal e psicológica.

No universo moral que contextualiza esses mitos, a vida se apresenta como uma aventura repleta de tentações. Na ótica do livre-arbítrio, a prerrogativa de transcender a condição humana e se igualar aos deuses através do conhecimento mundano é sempre uma possibilidade. Contudo, a recompensa de uma vida após a morte ao lado de Deus é reservada apenas àqueles que se ajoelham diante a ordem universal. Assim, mais uma vez, o mito reflete as contradições mais importantes nas visões de mundo frequentemente antagônicas sobre certo e errado, bem e mal e, sobretudo, acerca do propósito da existência humana e sobre o futuro da humanidade. Basta verificar que os temas destes mitos – Frankenstein em particular – estão presentes em praticamente todos os debates que envolvem as questões de vida e morte, como clonagem, engenharia genética, inteligência artificial, eutanásia e aborto (HITCHCOCK, 2010, p. 11).

O interesse recorrente por Frankenstein – tal como vemos nas sucessivas versões, adaptações e alusões ao monstro no cinema, na música, na literatura, nos quadrinhos, nos videogames, no jornalismo e na publicidade – pode ser explicado, em parte, pela habilidade de Shelley em carregar seu personagem com uma ambiguidade que é própria dos grandes mitos, capazes de contrapor opostos irreconciliáveis na mesma narrativa. O doutor Frankenstein é ao mesmo tempo herói e vilão, bom e mau, celebrado pela sua genialidade e condenado pela sua arrogância. O próprio monstro, uma aberração científica, também inspira sentimentos contraditórios: ora desperta um profundo horror que advém de sua condição antinatural; ora inspira piedade por sua inocência selvagem, ví-

tima de uma mente irresponsável. Em última instância, o mito parece espelhar um mistério humano que perdura a despeito de um novo paradigma histórico repleto de mudanças estruturais.

Não deixa de ser notável a sobrevivência de um mito dessa natureza em uma era de transformações aceleradas. Até meados do século XIX, a ciência avançada tinha uma gama relativamente estreita de aplicações (HOBWBAWM, 1995, p. 506). As mais variadas atividades humanas eram baseadas na experimentação direta, no bom senso e nas habilidades adquiridas a partir da difusão de conhecimentos técnicos. A partir do final do século XIX, contudo, isso começou a mudar: as aplicações da ciência, como automóveis, aviões, rádio e cinema passaram a ser cada vez mais evidentes no cotidiano das cidades. Era como se Prometeu tivesse se sentido enfim liberado, com ou sem o consentimento de Zeus, para ensinar novas habilidades à humanidade.

Mas ainda assim, as teorias que fundamentavam as pesquisas mais avançadas eram tão distantes do cidadão comum que, na verdade, poucas centenas de pessoas no planeta tinham a formação necessária para compreender as implicações de longo prazo. Em 1910, por exemplo, havia não mais do que 8 mil físicos e químicos na Alemanha e no Reino Unido somados. Em 1935, quando Alan Turing publicou um trabalho que iria fornecer as bases para a moderna ciência da computação, poucos matemáticos sequer tomaram conhecimento de suas teorias. Em 1939, quando o físico alemão Otto Hahn descobriu a fissão nuclear, até mesmo cientistas proeminentes, como Niels Bohr, duvidavam que haveria alguma aplicação prática em um futuro previsível (HOBWBAWM, 1995, p. 504).

Mas a despeito do esoterismo dessas teorias – ou precisamente devido a isso – as tecnologias passaram a ser representadas, no imaginário social, como misteriosas, mágicas e, em uma palavra: milagrosas. Estudos sobre propriedades eletromagnéticas de cristais imperfeitos resultou, como subproduto, na criação dos transistores em 1948. Trabalhos sobre vibração de moléculas a partir de ressonância com um campo magnético em 1960 produziram o raio laser. Tudo isso sem que os usuários finais dos produtos criados a partir dessas tecnologias tivessem sequer noção das complexas teorias que fundamentavam os seus maravilhosos dispositivos. Até porque o mercado percebeu cedo que deveria oferecer experiências de uso que não demandavam qualquer alfabetização científica. Para usar um leitor óptico de código de barras no supermercado, uma máquina de Raio X no consultório ou um aparelho de fax no escritório, bastava apertar um botão. Nas palavras de Hobsbawm (1995, p. 510): “O aprendiz de feiticeiro não precisava mais preocupar-se com sua falta de conhecimento”.

A princípio, nessa era tecnológica, seria de se esperar que as novas ideologias deixassem de lado a perspectiva anti-científica das religiões tradicionais e passassem a celebrar os triunfos da inteligência humana, assim como fizeram as ideologias seculares do século XIX. Contudo, Hobsbawm (1995, p. 511) observa que o homem médio do século XX jamais se sentiu à vontade com a ciência – aquela que se tornara a mais extraordinária realização do conhecimento humano, e da qual dependia. Assim, o assombro diante o progresso realmente espantoso das ciências foi acompanhado de uma crescente perplexidade e desconfiança que, frequentemente, se expressou em rejeição, temores

e mesmo em explosões de ódio contra os ideais da razão e todos os seus símbolos e produtos.

A desconfiança e o medo da ciência eram alimentados por quatro sentimentos: o de que a ciência era incompreensível; o de que suas consequências tanto práticas quanto morais era imprevisíveis e provavelmente catastróficas; o de que ela acentuava o desamparo do indivíduo, e solapava a autoridade. Tampouco devemos ignorar o sentimento de que, na medida em que a ciência interferia na ordem natural das coisas, era inerentemente perigosa. (HOBBSAWM, 1995, p.511-512)

Outro fator histórico parecia justificar ainda mais a crescente ansiedade que homens e mulheres do século XX passaram a sofrer diante a escalada daquela ciência incompreensível. De maneiras diferentes, tanto o stalinismo soviético como o nazismo alemão estavam profundamente comprometidos com o progresso sem limites, ainda que rejeitassem os aspectos da ciência que contestavam as visões de mundo de suas doutrinas: é notória a política de expulsão, exílios e prisões de físicos judeus da Alemanha nazista e de geneticistas na União Soviética. Contudo, sobretudo diante a Segunda Guerra Mundial – dos campos de concentração à bomba atômica –, uma comunidade mais ampla de cientistas desenvolveu uma consciência clara sobre as consequências potenciais de suas descobertas e percebeu a importância de alertar os governos sobre o alcance e o impacto das forças destrutivas que as mais diversas nações agora dispunham. Mas o imaginário de que a ciência era necessariamente sinônimo de catástrofe, cujo ápice seria o pesadelo da guerra nuclear, foi disseminada na segunda metade do século XX.

A transformação no imaginário tecnológico

A partir do final dos anos 1960, este imaginário começou a se transformar. Enquanto multidões de adolescentes adquiriam seus LPs, entravam em transe coletivo nos espetáculos de rock, cultuavam os novos ídolos da contracultura na TV e transitavam com desenvoltura naquela profusão audiovisual cada vez mais diversificada da cultura pop, estudantes universitários e jovens ativistas das mais diversas correntes ideológicas começaram a perceber que a manipulação de tecnologias em pequena escala poderia oferecer uma alternativa estimulante em favor da transformação das consciências. Assim, ao associar a nascente interação entre jovens e seus computadores às tendências tribais da cultura *hippie*, às experiências psicodélicas e às comunidades alternativas, a geração dos anos 1970 estabeleceu as bases para a formulação de uma nova utopia social não-hierárquica, festiva e livre da mentalidade burocrática que muitos acreditavam ter contaminado os Estados Unidos de modo definitivo.

Turner (2006) observa que o processo pelo qual essa geração de estudantes universitários passou a dedicar-se à experimentação de tecnologias como ferramentas para a realização do espírito comunitário ajuda a explicar parte da influência da contracultura nos movimentos *hacker* e no consequente empenho pela criação das primeiras comunidades virtuais e suas redes de compartilhamento de dados. Um dos autores mais influentes para esta geração foi Marshal McLuhan, que desde os anos 1960 pregava a noção de que as novas mídias ampliavam os sentidos humanos e conectavam as pessoas em uma “aldeia glo-

bal” (*The Gutenberg Galaxy*, 1962) a ponto de iniciar um processo de verdadeira simbiose entre homem e máquina (*Understanding Media*, 1964).

Naturalmente, as indústrias culturais, que nos anos 1970 já haviam incorporado, no seio do capitalismo, os elementos estéticos da contracultura – devidamente higienizados e destituídos de sua crítica radical – sentiram-se à vontade para estimular o consumo de artefatos tecnológicos por meio de um verdadeiro culto às marcas, de modo a sugerir aos usuários uma experiência entre a técnica e a magia. Para isso, passo a passo, à medida em que o mercado de computadores pessoais e gadgets portáteis estudava os desejos dos consumidores, as propagandas de tecnologia, em uma inversão daquelas mitologias que analisamos, não só esvaziaram-nas de seu sentidos moralizantes como também subverteram suas mensagens – ou melhor, se restringiram à versão brilhante e positiva do mito.

Se no começo do século XX, por exemplo, a fábula de *Frankenstein* no cinema era um símbolo que alertava sobre os perigos de a ciência ultrapassar determinados limites éticos e morais, no início do século XXI o monstro já era representado mais frequentemente como um personagem infantil que, ao contrário de assustar, convidava as crianças à adoração da ciência e da tecnologia. Se no século XX, *Big Brother*, personagem do livro 1984, de George Orwell, simbolizava o horror de um estado totalitário tecnológico que invadia a privacidade dos cidadãos para manter o controle social, no século XXI essa figura se transfigurou no símbolo de um voyeurismo consensual, divertido e, acima de tudo, desejável, no *reality show* da Endemol.

Ao observar a história recente das transformações dos mitos que esvaziaram os temores e passaram a veicular mensagens não apenas otimistas, mas utópicas e messiânicas das tecnologias, podemos observar a criação de um conjunto de desenhos animados populares que, desde os anos 1960, participam da formação cultural de milhões de crianças em todo o planeta. Este é o caso de *Os Flintstones* (1960) e *Os Jetsons* (1962), criados pelos estúdios Hanna Barbera, nos EUA, e veiculados em dezenas de países. Apesar de situado no tempo das cavernas, parte decisiva da graça de *Os Flintstones* está precisamente na celebração dos aparatos tecnológicos dos anos 1950 e 1960 adaptados à pré-história. Essa naturalização parece firmar a legitimidade desses equipamentos, como se eles tivessem sido sempre necessários, desde a pré-história. Os *Jetsons*, a contrapartida futurista do desenho anterior, foram decisivos para inspirar na imaginação das crianças a ideia de um futuro repleto de tecnologias mágicas: como carros voadores, máquinas de teletransporte e outras maravilhas até então utilizadas apenas por heróis do cinema e dos romances de ficção científica, mas agora incorporadas ao cotidiano de uma família pequeno-burguesa. Essas e outras utopias sugeriam um século XXI capitalista paradisíaco, marcado pelo bem-estar social proporcionado pela tecnocracia e pelo consumo de tecnologias domésticas – tal como *Rosey*, a caricata empregada robô. Como diz Barthes: “Existem assim alguns mitos muito simpáticos que, apesar disso, não são inocentes” (BARTHES, 2009, p. 78).

No imaginário difundido pelo cinema, *Star Wars* (1977) foi um dos exemplos mais populares dessa dinâmica que aliou no imaginário juvenil a mitologia das tecnologias e do es-

pírito hacker com o heroísmo místico contra as forças de um estado tecnocrático que personificava o mal. A partir deste período, as distopias da ficção científica deixaram de ser hegemônicas e se refugiaram no cenário cult.

Na sociedade de consumo tecnológico que emergiu nos anos 1970 sobretudo a partir da miniaturização possibilitada pelo desenvolvimento do microprocessador, o fator decisivo para o amplo acesso desses equipamentos (CASTELLS, 2009, p. 77), as propagandas passaram a, progressivamente, estimular não apenas o uso empresarial a partir das características práticas, mas promover a verdadeira adoração fetichista dos dispositivos e das marcas pelos próprios consumidores. Sabemos que isso não era um expediente exclusivo do mercado de tecnologia. Mas devido às características próprias dessa indústria e dos imaginários construídos em torno da experiência tecnológica, a imaginação mítica também alcançou patamares distintos. E foi assim que, no lugar do fruto proibido da maldição de Adão e Eva, Steve Jobs pregava aos seus fiéis a adoração às tecnologias a partir da imagem de uma maçã mordida sob o slogan "Think different" – como se dissesse, em um culto de reverência à marca: vamos comer juntos o fruto do conhecimento e ultrapassar os limites do pensamento com o Macintosh, pois não seremos mais punidos por isso... Desde o princípio, a Apple se vendeu como uma manifestação prometeica, destemida, audaciosa e apaixonada da emancipação tecnológica das novas gerações. O discurso de Jobs deixava claro que a empresa não oferecia meros produtos, mas uma experiência mágica e memorável para enriquecer as vidas de seus fiéis (GALLO, 2013). A clássica propaganda do lançamento do Macintosh, exibida no Super Bowl de 1983, em que uma jovem heroína atlética destrói o monitor do Big Brother orwelliano diante uma plateia de indivíduos hipnotizados, e então anuncia um novo tempo de paixão, movimento, audácia, luz, cores e liberdade sob a efigie da maçã mordida, é um exemplo paradigmático do empenho pela constituição desse imaginário que atribui propriedades mágicas, míticas e heroicas a determinado uso das tecnologias, em contraste às ameaças reais ou imaginárias que as próprias tecnologias oferecem quando estão nas mãos dos inimigos.

Assim, a mística científica deixava de ser associada a pactos demoníacos: o mergulho de Fausto na magia e no conhecimento não era mais uma advertência, mas um convite. A bomba atômica, alerta máximo que indicava a perda do controle humano sobre a ciência, deixava de ser o símbolo máximo das tecnologias. Nas mensagens publicitárias, o espírito de liberdade, criatividade e subversão juvenil da contracultura encontrara no microprocessador um cérebro para reencarnar. Não é que os efeitos devastadores do progresso sem limites no meio ambiente tenham sido resolvidos. Tampouco o controle tecnocrático sobre a vida dos cidadãos tenha sido eliminado. Mas ao contrário das gerações anteriores, que inspirados por todas aquelas imagens, temia a ciência sem limites, o imaginário sobre as tecnologias do século XXI passou a privilegiar, de modo deslumbrado, o encanto, o brilho e a magia do conhecimento humano.

A ciência elimina os deuses antigos, mas faz nascer novos mitos. A nova era de tecnologias revolucionárias tem se mostrado capaz de produzir uma efervescência mítica sem precedentes. Não se trata, é claro, de um retorno às crenças medievais ou aos mitos primitivos. Mas de transformações. Por tudo isso, compreender a história recente

das imagens consagradas na cultura de mídia que estimulam uma relação de fascínio com as tecnologias oferece uma contribuição oportuna no conjunto de análises críticas sobre os discursos que induzem os consumidores a uma relação deslumbrada e passiva com os serviços e dispositivos tecnológicos.

Referências bibliográficas

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Marx. **A dialética do esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- BARTHES, R. **Mitologias**. 4 ed. Rio de Janeiro: Difel, 2009.
- CAMUS, Albert. **O mito de Sísifo**. São Paulo: Best Seller, 2010.
- COMTE, Fernand. **Os heróis míticos e o homem de hoje**. São Paulo: Loyola, 1994.
- DELUMEAU, Jean. **Mil anos de felicidade: uma história do paraíso**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- ELLUL, Jacques. **The technological society**. New York: Vintage Books, 1964.
- ÉSQUILO. Prometeu Acorrentado. In: EURÍPEDES, et tal. **O melhor do teatro grego**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- GALLO, Carmine. **A experiência Apple: segredos para formar clientes incrivelmente fieis**. Rio de Janeiro: Leya, 2013.
- GOETHE, J.W. **Fausto: uma tragédia**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- GORDIS, Robert. The significance of the Paradise Myth. **The American Journal of Semitic Languages and Literatures**, v. 52, n. 2, p. 86-94, 1936.
- GRIMAL, Pierre. **Mitologia Grega**. Porto Alegre. L&PM, 2013.
- HARARI, Yuval Noah. **Homo Deus: uma breve história do amanhã**. São Paulo: Cia das Letras, 2016.
- HOBBSAWM, Eric J. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HESÍODO. **Teogonia**: a origem dos deuses. 7 ed. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- _____. **Os trabalhos e os dias**. [Introdução, tradução e comentários: Mary de Camargo Neves Lafes]. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- HITCHCOCK, Susan Tyler. **Frankenstein: as muitas faces de um monstro**. São Paulo: Larousse do Brasil, 2010.
- JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.
- KIDNER, Derek. São Paulo: **Sociedade Religiosa**. Edições Vida Nova, 2001.
- LANDES, David. **The Unbound Prometheus: Technological Change and Industrial Development in Western Europe from 1750 to the Present**. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.
- MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- MCLUHAN, Marshall. **The Gutenberg Galaxy: When Change Becomes the Fate of Man**. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- _____. **Understanding Media**. New York: McGraw-Hill, 1964.
- MARLOWE, Christopher. **Doutor Fausto**. Portugal: Europa-América, 2003.
- NIETZSCHE, F. **O Anticristo: maldição ao cristianismo: Dítirambos de Dionísio**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- ROSZAK, Theodore. **A contracultura: reflexões sobre a sociedade tecnocrática e a oposição juvenil**. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1972.
- TURNER, Fred. **From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism**. Chicgo: The University of Chicago Press, 2006.