

MERCANTILIZAÇÃO DA IDENTIDADE E FARMACOLOGIZAÇÃO DA CONSCIÊNCIA EM *THE CONGRESS*

Alana de Oliveira Ferreira

Rodrigo Hipólito

Resumo: Este estudo correlaciona o filme *The Congress* (2013) com dilemas atuais da IA generativa. Analisa-se elementos como mercantilização da identidade, farmacologização da consciência, dependência algorítmica e obsolescência programada humana. Por meio de análise comparativa interdisciplinar, conclui-se que o filme antecipa esteticamente dilemas ético-sociais, serve como ferramenta pedagógica e demanda abordagens regulatórias que transcendam aspectos técnicos ou legais.

Palavras-chave: Inteligência artificial generativa. Ética tecnológica. Artes digitais. Ari Folman. Análise fílmica.

COMMODIFICATION OF IDENTITY AND PHARMACOLOGIZATION OF CONSCIOUSNESS IN THE CONGRESS

Abstract: This study correlates the film *The Congress* (2013) with current dilemmas of generative AI. It analyzes elements such as the commodification of identity, the pharmacologization of consciousness, algorithmic dependence, and human planned obsolescence. Through an interdisciplinary comparative analysis, it concludes that the film aesthetically anticipates ethical and social dilemmas, serves as a pedagogical tool, and demands regulatory approaches that transcend technical or legal aspects.

Keywords: Generative artificial intelligence. Technological ethics. Digital arts. Ari Folman. Film analysis.

INTRODUÇÃO

The Congress (lançado no Brasil como *O Congresso Futurista*) foi dirigido por Ari Folman, cineasta israelense anteriormente reconhecido pelo documentário animado *Valsa com Bashir* (2008). Lançado em 2013, *The Congress* caracteriza-se como um filme híbrido que combina técnicas de filmagem *live-action* com extensas sequências de animação. A narrativa fundamenta-se na premissa de uma atriz em declínio de carreira, Robin Wright, que interpreta uma versão ficcionalizada de si mesma. O estúdio Miramount propõe-lhe um contrato inusitado: a digitalização completa de sua imagem (Figura 1), personalidade e expressões para utilização em produções futuras. Em troca, se retiraria da atuação presencial. Essa proposição desdobra-se, na segunda metade do filme, em uma realidade futurista, em que a consciência humana habita um universo animado e químico-dependente.



Figura 1. Ari Folman. *The Congress*, 2013, 123min. França, Israel, Bélgica, Polônia, Luxemburgo, Alemanha: ARP Sélection, DVD. Captura de tela de plano do filme em que a protagonista tem seus movimentos e expressões capturados por um amplo conjunto de sensores, para tornar-se um conjunto de dados a ser utilizado para a geração de futuras produções audiovisuais sem sua presença. Fonte: Folman, 2013.

O filme estabelece um diálogo intertextual significativo com o livro *Congresso de Futurologia* (1971), de Stanisław Lem, apropriando-se de elementos temáticos fundamentais, como a crítica à alienação tecnológica e farmacológica, embora reconfigure a narrativa original para contemplar questões contemporâneas sobre identidade e representação midiática. As temáticas exploradas em *The Congress* apresentam notáveis correlações com os desenvolvimentos contemporâneos no campo das tecnologias generativas, particularmente as redes neurais de aprendizagem profunda e sistemas de inteligência artificial geradores de imagens. Este artigo propõe-se a examinar os paralelismos entre os elementos distópicos da obra de Ari Folman e as questões emergentes no atual panorama tecnológico-cultural, de modo a evidenciar como um texto fílmico concebido no início da década passada antecipou dilemas éticos, políticos e legais que, atualmente, configuram o debate público sobre tecnologias generativas.

A MERCANTILIZAÇÃO DA IDENTIDADE

A premissa de *The Congress*, fundamentada na digitalização completa da identidade de uma atriz para uso comercial irrestrito, estabelece um paralelo direto com as atuais tecnologias de síntese de imagem e voz. O contrato proposto à personagem Robin Wright, que implica a cessão integral de sua imagem digital, encontra correspondência nos sistemas contemporâneos de geração de conteúdo visual e sonoro, como DALL-E, Midjourney, o Gemini e o Veo 3, da Google, além de sistemas de clonagem vocal para edição de áudio e vídeo, produzidos por variadas empresas.

A capacidade dessas tecnologias de sintetizar rostos, vozes e movimentos corporais de indivíduos específicos suscita questões análogas às propostas pelo filme: a quem pertence a identidade visual e sonora de um indivíduo? Como Coombe (1998) argumenta, em sua análise sobre propriedade cultural, a identidade pessoal constitui simultaneamente um bem público e privado, cuja comercialização suscita complexas questões de autonomia individual e controle corporativo.

Considerações sobre identidade e sua construção, ou subjetividade e sua situação social, preocupam cada vez mais os

antropólogos e se tornam foco do trabalho nos estudos culturais. Identidades individuais e coletivas são criadas ativamente por seres humanos por meio das formas sociais pelas quais se tornam conscientes e se sustentam como sujeitos em comunidades de similaridade. É amplamente reconhecido que o direito interage com outras formas de discurso e fontes de significado cultural para construir e contestar identidades, comunidades e autoridades (Coombe, 1998, p. 29, tradução nossa)¹.

Esse dilema, central na narrativa de Folman, materializa-se agora em disputas legais sobre o uso não autorizado de imagens e vozes para treinamento de sistemas de IA. Coombe estabelece que a propriedade intelectual não opera em um vácuo, mas sim imbricada em complexas relações de poder, significados culturais e lutas pela representação e autodeterminação. Esse contexto teórico é fundamental para compreender os dilemas que as imagens geradas artificialmente apresentam aos sistemas tradicionais de direitos autorais e de identidade.

O primeiro e mais premente dilema reside na atribuição da autoria e titularidade dos direitos autorais sobre as imagens geradas artificialmente. A legislação de direitos autorais, em sua maioria, fundamenta-se na autoria humana e na originalidade derivada do esforço criativo intelectual. Sistemas como o *prompt-based generation* colocam em xeque esses pilares. A intervenção humana, frequentemente limitada à elaboração de instruções textuais (*prompts*) mais ou menos complexas, é suficiente para caracterizar autoria? Ou seria a IA a autora, uma posição incompatível com a legislação atual? Essa indefinição gera incerteza sobre quem detém os direitos de exploração econômica da imagem: o usuário do sistema, o desenvolvedor da ferramenta, ou ninguém, colocando a obra em um potencial domínio público de facto?

¹ No original: "Considerations of identity and its construction, or subjectivity and its social situation increasingly preoccupy anthropologists and focus work in cultural studies. Individual and collective identities are actively created by human beings through the social forms through which they become conscious and sustain themselves as subjects in communities of similarity. It is now widely acknowledged that law interacts with other forms of discourse and sources of cultural meaning to construct and to contest identities, communities, and authorities."

Andres Guadamuz (2017), em *Artificial intelligence and copyright*, destaca como a ausência de consenso prejudica a segurança jurídica para criadores e investidores, e demonstra que a ascensão de máquinas capazes de criar conteúdo original subverte o princípio fundamental da autoria humana, requisito explícito em jurisdições como a dos Estados Unidos e União Europeia. Guadamuz identifica duas alternativas legais principais: a) a negação de proteção autoral às obras geradas por IA, com o risco de desincentivar investimentos devido à ausência de retorno econômico; b) a atribuição da autoria ao programador ou operador do sistema, conforme adotado no Reino Unido. Destaca-se a ambiguidade na definição do agente criativo (programador versus usuário), analogamente à distinção entre fabricante de uma caneta e o escritor que a utiliza. Essa indeterminação demanda análise caso a caso. Guadamuz prevê que o avanço tecnológico tornaria indistinguíveis obras humanas e computacionais, o que exigiria revisão dos critérios de originalidade. Ele defende o modelo britânico como solução pragmática para garantir segurança jurídica aos investidores, ainda que represente uma exceção à tendência de desvincular proteção autoral do esforço laboral. Além disso, o autor conclui que a discussão sobre personalidade jurídica de máquinas permanece distinta da questão imediata da titularidade dos direitos.

Mas, a questão da originalidade também é central; imagens geradas artificialmente são produzidas a partir da análise estatística e recombinação de milhões de imagens protegidas por direitos autorais pré-existentes. Tal processo de treinamento suscita sérias dúvidas sobre violação de direitos autorais em massa e a possibilidade de resultados artificiais constituírem obras derivadas não autorizadas, conforme problematiza Matthew Sag (2023), em *Copyright Safety for Generative AI*. A natureza estatística da criação, distante da intenção expressiva humana, coloca em questão o próprio nexó criativo exigido para a proteção. Sag analisa os riscos de violação autoral no treinamento e operação de modelos de linguagem de grande porte (LLMs). Ele argumenta que o uso não expressivo de obras protegidas para treinamento geralmente qualifica-se como *fair use*, pois os "LLMs essencialmente 'aprendem' características latentes ou conceitos abstratos inerentes aos dados de treinamento" (Sag, 2023,

p. 316, tradução nossa)², não reproduzindo expressão original específica. Contudo, identifica situações de *memorização* em que a vinculação entre dados de treinamento e *outputs* gera risco infracional, especialmente quando: (a) modelos são treinados com múltiplas duplicatas da mesma obra; (b) imagens associadas a descrições textuais únicas; (c) alta razão entre tamanho do modelo e volume de dados.

O autor propõe 10 práticas para mitigar riscos, incluindo eliminação de duplicatas no treinamento, ajuste de descrições textuais genéricas e filtragem de *outputs*, além de criticar soluções radicais, como restringir treinamento a domínio público, pois distorceriam o conhecimento cultural encapsulado nos modelos.

Embora a IA generativa seja treinada com milhões e, às vezes, bilhões de obras protegidas por direitos autorais, ela não é inerentemente baseada em violações massivas de direitos autorais. Como todo aprendizado de máquina, os LLMs são dependentes de dados, mas a relação entre os dados de treinamento e as saídas do modelo é substancialmente atenuada pela abstração inerente à derivação de um modelo a partir dos dados de treinamento, combinando conceitos latentes e injetando ruído, antes de descompactá-los em novas criações. Com as salvaguardas adequadas em vigor, as ferramentas de IA generativa podem ser treinadas e implantadas de uma maneira que respeite os direitos dos autores e artistas originais, mas ainda permita novas criações. O imperativo legal e ético é treinar modelos que aprendam características latentes abstratas e não protegidas por direitos autorais dos dados de treinamento e que não simplesmente memorizem uma versão compactada dos dados de treinamento (Sag, 2023, p. 343, tradução nossa)³.

2 No original: "LLMs essentially "learn" latent or abstract concepts inherent in the training data."

3 No original: "While generative AI is trained on millions and sometimes billions of copyrighted works, it is not inherently predicated on massive copyright infringement. Like all machine learning, LLMs are data dependent, but the relationship between the training data and the model outputs is substantially attenuated by the abstraction inherent in deriving a model from the training data, blending latent concepts, and injecting noise, before unpacking them into new creations. With appropriate safeguards in place, generative AI tools can be trained and deployed in a manner that respects the rights of original authors and artists, but still enables new creation. The legal and ethical imperative is to train models that learn abstract and uncopyrightable latent features of the training data and that do not simply memorize a compressed version of the training data."

Paralelamente, surgem ameaças inéditas aos direitos de imagem e identidade. A facilidade com que as imagens geradas artificialmente podem produzir representações realistas de pessoas reais, sem seu conhecimento ou consentimento, viola frontalmente direitos de personalidade consagrados, como o direito à própria imagem e à privacidade. A utilização não consentida da imagem de indivíduos em contextos embaraçosos, difamatórios ou comerciais, por meio de *deepfakes* ou sínteses hiper-realistas, é uma preocupação grave. Além disso, a apropriação de características identitárias específicas (traços fisionômicos distintivos de etnias, estilos artísticos culturais únicos ou elementos visuais associados a comunidades) por imagens geradas artificialmente e sem contexto, compensação ou reconhecimento, ecoa as críticas de Coombe sobre a mercantilização da diferença cultural pelo sistema de propriedade intelectual. Esse processo pode banalizar, estereotipar ou explorar economicamente identidades coletivas, de modo a esvaziar seu significado cultural profundo e negar a agência aos grupos representados, uma forma de violência simbólica amplificada pela tecnologia.

Os dilemas convergem para uma crise de regulação. Os marcos legais existentes, construídos para uma era analógica e de criação estritamente humana, mostram-se insuficientes ou desajustados para governar a produção e disseminação em massa de imagens geradas artificialmente. A velocidade do desenvolvimento tecnológico supera a capacidade de resposta legislativa. Enquanto a autoria permanece nebulosa, a violação de direitos autorais no treinamento dos modelos é objeto de intenso litígio. O debate acadêmico, como refletido nos trabalhos de Pamela Samuelson (2023), em *Generative AI meets copyright*,⁴ busca soluções que equilibrem o fomento à inovação com a salvaguarda dos direitos humanos e dos criadores. A perspectiva crítica de Coombe sobre a propriedade intelectual como arena de disputa cultural e política nunca

⁴ Samuelson analisa litígios contra sistemas de IA generativa (como *stable diffusion*) sob a ótica do direito nos Estados Unidos. Nos últimos anos, artistas e detentores de direitos autorais e intelectuais alegam violação autoral pelo uso não autorizado de obras no treinamento dos modelos e pela geração de *outputs* concorrentes. A autora expõe os argumentos jurídicos centrais: os desenvolvedores defendem *fair use*, invocando finalidade transformativa e precedentes como *Authors Guild vs Google*, enquanto os autores enfatizam danos a mercados de licenciamento e a decisão *Warhol-Goldsmith*, que restringe o conceito de transformatividade. Samuelson defende que *outputs* raramente copiam obras específicas e aponta riscos de decisões restritivas limitarem a inovação.

foi tão relevante e exige uma análise que vá além da técnica jurídica para considerar os impactos sociais, éticos e sobre a própria noção de autoria e identidade na era algorítmica.

FARMACOLOGIZAÇÃO DA CONSCIÊNCIA E ALGORITMIZAÇÃO DA EXPERIÊNCIA

A dependência química representada no filme como mecanismo de acesso à realidade animada encontra paralelo na atual dependência psicológica de sistemas algorítmicos de recomendação e geração de conteúdo. A teoria da *farmacologização do social*, proposta por Stiegler (2013), oferece uma perspectiva analítica relevante: as tecnologias contemporâneas funcionam como *pharmakon*, simultaneamente remédio e veneno, e produzem novas formas de dependência cognitiva. Partindo da psicanálise de Winnicott, o autor identifica o objeto transicional (como um ursinho ou cobertor que media o vínculo entre mãe e bebê) como o primeiro *pharmakon*, termo grego que designa remédio e veneno. Esse objeto, que não existe materialmente, mas constitui-se simbolicamente, inaugura o *espaço potencial*, onde se constitui o sentimento de que a vida merece ser vivida. Stiegler expande essa noção para analisar as tecnologias contemporâneas como fármacos ambivalentes. O autor estrutura seu pensamento em quatro eixos: as farmacologias (i) do espírito, que examina como a racionalização técnica destrói a autonomia do pensamento; (ii) do niilismo, que explora a perda de valores na sociedade de consumo e a *morte de Deus* nietzschiana; (iii) do capital, que denuncia a proletarização generalizada, ou seja, a perda de saberes e modos de existência, e seus três limites (queda da taxa de lucro, erosão da energia libidinal e crise ecológica); e (iv) da questão, que alerta para o risco de desaparecimento da capacidade de interrogação filosófica.

O cerne da tese de Stiegler reside na ideia de que a automatização industrial e o marketing transformaram os cidadãos em consumidores proletarizados, cuja atenção é sistematicamente destruída. Isso rompe os circuitos *longos de transindividuação*, que são processos coletivos de construção de significado, e os substitui por *circuitos curtos* adaptativos. O resultado é uma economia libidinal esgotada: o desejo, que investe no

objeto, cede lugar às pulsões imediatistas, o que gera um sentimento apocalíptico generalizado.

Como alternativa, Stiegler propõe uma *economia da contribuição*, baseada em tecnologias colaborativas (como software livre) que permitam a reconstituição de saberes e a reapropriação do *pharmakon* como cura. A sobrevivência da humanidade exige a adoção responsável dos artefatos técnicos para transformar a proletarização em desproletarização através de novas práticas de cuidado. A vida só vale a pena quando cultivamos espaços transicionais, nos quais ideias, arte e laços simbólicos consistem. A automatização da produção cultural por sistemas de IA generativa potencializa a proletarização e cria ciclos de retroalimentação, nos quais o consumo passivo de conteúdo algoritmicamente gerado substitui progressivamente a experiência direta e a produção cultural autônoma. Como observa Zuboff (2021), em sua análise do capitalismo de vigilância, a extração comportamental transforma a experiência humana em matéria-prima para processos de produção automatizados.

A análise do capitalismo de vigilância desenvolvida por Shoshana Zuboff e a reflexão sobre a farmacologização da vida, de Bernard Stiegler, estabelecem uma convergência teórica essencial para desvendar as transformações ontopolíticas da subjetividade contemporânea. Zuboff descreve a expropriação da experiência humana como matéria-prima gratuita, convertida em excedente comportamental, mediante processos sistêmicos de vigilância digital. Essa lógica econômica, fundamentada na extração predatória de dados, opera a mercantilização sem precedentes da interioridade psíquica e relacional. Esse fenômeno, sob o prisma farmacológico, leva à ideia de que as tecnologias digitais funcionam como *phármakon*. A aparente utilidade dos dispositivos digitais mascara sua toxicidade estrutural, externaliza e aliena faculdades cognitivas.

A transformação da vigilância em modulação comportamental ativa, núcleo operacional do capitalismo de vigilância, manifesta-se como economia da ação algorítmica. Sistemas automatizados não se limitam à observação, mas intervêm na esfera decisória através de estímulos subliminares e arquiteturas de escolha calculadas. Essa manipulação em escala corresponde, na farmacologia stiegleriana, à dessublimação do desejo: a substituição da deliberação consciente por respostas dopaminérgicas condicionadas por recompensas imediatistas. Enquanto

Zuboff denuncia a formação de mercados de futuros comportamentais, Stiegler diagnostica uma proletarização da consciência, na qual a capacidade crítica é suplantada por protocolos automatizados de existência. Ambos identificam a mesma patologia: a colonização da experiência temporal por sistemas que reduzem o possível ao previsível.



Figura 2. Ari Folman. *The Congress*, 2013, 123min. França, Israel, Bélgica, Polônia, Luxemburgo, Alemanha: ARP Sélection, DVD. Captura de tela de plano do filme em animação, no qual duas personagens ingerem drogas para manipular sua atuação no universo digital criado a partir dos dados capturados de suas expressões, movimentos e personalidades. Fonte: Folman, 2013.

Em *The Congress*, revela-se uma simbiose entre controle algorítmico e alienação química (Figura 2). Evidencia-se a expropriação da experiência humana como matéria-prima para mercados comportamentais, em que dados são convertidos em produtos de predição e modificação de conduta. O filme projeta essa lógica em um cenário distópico pós-digital. A farmacologização surge como estágio superior dessa expropriação. Os usuários ingerem substâncias que os transportam para um universo animado, onde assumem avatares de celebridades e substituem a realidade por alucinações solipsistas. Essa *droga do livre arbítrio* ironiza a promessa de autonomia do capitalismo de vigilância: a química não liberta, mas consolida a renúncia à agência humana. A Miramount Nagasaki, análoga às *bigtechs* zuboffianas, monetiza essa fuga da materialidade e transforma a consciência em mercadoria. O

solipsismo químico representa a culminância do *Big Other*, a arquitetura digital onipresente que Zuboff identifica como operadora dos interesses do capital de vigilância. Enquanto a autora alerta para a erosão democrática por sistemas de modificação comportamental, o filme expõe seu desfecho existencial: a autoalienação farmacológica como última fronteira da dessubjetivação. A realidade distópica do filme, onde o mundo físico é abandonado em prol de alucinações customizadas, materializa o *futuro programado* que Zuboff teme.

OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA DA CONDIÇÃO HUMANA

Diante do entendimento do *futuro programado*, a obsolescência da atriz Robin Wright no universo narrativo do filme corresponde às atuais preocupações sobre a substituição do trabalho humano, particularmente no campo artístico, por sistemas de inteligência artificial. A problemática da substituição transcende a dimensão econômica para configurar-se como questão ontológica: qual o significado da criação artística quando sistemas algorítmicos podem replicar estilos e técnicas específicas? A geração automatizada de conteúdo cultural desloca economicamente os produtores culturais e reconfigura o significado social da criação. Essa questão manifesta-se concretamente nas recentes greves de roteiristas e atores em Hollywood, motivadas parcialmente pelos temores de substituição ou desvalorização mediante sistemas de IA generativa, o que estabelece um paralelo direto com o cenário proposto por Folman. Tornou-se inegável que lidamos com uma profunda transformação nas relações de trabalho no mundo das artes.

Jia Chi (2024), em *The Evolutionary Impact of Artificial Intelligence on Contemporary Artistic Practices* examina a reconfiguração das práticas artísticas contemporâneas nesse cenário, com ênfase em três dimensões críticas. Primeiro, pensa-se a redefinição dos processos criativos, em que algoritmos como redes generativas atuam não como meras ferramentas, mas como coautores que expandem possibilidades estéticas através de síntese de grandes corpus artísticos. Depois, considera-se a transformação na recepção: instalações interativas baseadas em IA convertem espectadores em agentes, o que desestabiliza noções tradicionais de arte,

o que, em grande medida, impacta mais trabalhos como pinturas e ilustrações do que propostas conceituais e instalações, próprias do paradigma da arte contemporânea. Contudo, essa inovação gera tensões ontológicas quanto à autenticidade da *arte algorítmica*, acentuadas pela incapacidade dos sistemas em reproduzir subjetividades. A argumentação, contudo, permanece parcialmente especulativa, posto que carece de evidências empíricas robustas sobre impactos socioeconômicos nas comunidades artísticas. Em uma linha similar, Anjan Chatterjee, em *Art in an age of artificial intelligence* (2022), propõe desmontar a premissa antropocêntrica da criatividade, ao demonstrar como sistemas generativos não apenas replicam estilos históricos, mas produzem obras com reconhecimento institucional. Tal argumentação, no entanto, pouco se relaciona com os problemas concretos, éticos e criativos decorrentes de assimilações mercadológicas. O cerne de sua investigação reside na tensão entre atributos humanos historicamente sacralizados (intencionalidade, autenticidade e expressão emocional) e a ontologia algorítmica. Chatterjee destaca o que considera como paradoxos fundamentais: (i) a aura benjaminiana seria dissolvida na reprodutibilidade digital infinita, mas ressurgiria sob novas formas (certificação via NFTs); (ii) a ausência de consciência na IA não inviabilizaria sua capacidade de gerar narrativas visuais complexas, desde que treinada em bancos de dados semanticamente estratificados; e (iii) o processo criativo humano, tradicionalmente baseado em pensamento divergente/convergente, seria *reengenhariado* quando artistas usam *outputs* como matéria-prima para curadoria e ressignificação. O certo é que encaramos um cenário repleto de contradições, mas no qual a criatividade perde espaço efetivo e os próprios resultados gerados pelas redes neurais de aprendizagem parecem reproduzir seus mecanismos de obsolescência programada.

O contraponto estabelecido em *The Congress*, entre a dissolução identitária no universo animado e a persistência dos vínculos maternos da protagonista, sugere uma reflexão sobre os elementos potencialmente irredutíveis da experiência humana (Figura 3). Esse aspecto da narrativa dialoga com as atuais discussões sobre os limites da automação e da simulação algorítmica. A possibilidade de que determinadas dimensões da experiência humana, como a formação de vínculos afetivos, a construção de significado existencial ou a apreciação estética contextualizada,



Figura 3. Ari Folman. *The Congress*, 2013, 123min. França, Israel, Bélgica, Polônia, Luxemburgo, Alemanha: ARP Sélection, DVD. Captura de tela de plano do filme em animação, no qual um médico e a protagonista realizam o teste de audição em seu filho. Observamos a criança com fones de ouvido através do reflexo do vidro que fecha a sala acústica, de modo que os três personagens se encontram voltados para o público. Esta cena animada reproduz uma sequência propriamente filmada, que integra a primeira parte do filme. Fonte: Folman, 2013.

permaneçam inacessíveis aos sistemas de IA constitui um campo de investigação emergente e que abarca um panorama mais amplo do que promovemos como visões para a ciência, principalmente no que toca a comunicação. Como observa Floridi (2019, p. 53, tradução nossa)⁵:

Por um lado, a ciência mantém um compromisso firme e razoável com uma metodologia naturalista saudável, segundo a qual as explicações dos fenômenos naturais nunca devem exceder os limites do próprio natural. Por outro lado, a ciência contemporânea também depende, inextricavelmente e agora inevitavelmente, de tecnologias cada vez mais complexas,

⁵ No original: "On the one hand, science holds a firm and reasonable commitment to a healthy naturalistic methodology, according to which explanations of natural phenomena should never overstep the limits of the natural itself. On the other hand, contemporary science is also inextricably and now inevitably dependent on ever more complex technologies, especially Information and Communication Technologies, which it exploits as well as fosters. Yet such technologies are increasingly 'artificializing' or 'denaturalizing' the world, human experiences, and interactions, as well as what qualifies as real."

especialmente as Tecnologias da Informação e Comunicação, que ela explora e promove. No entanto, tais tecnologias estão cada vez mais “artificializando” ou “desnaturalizando” o mundo, as experiências e interações humanas, bem como o que se qualifica como real.

The Congress, ao retratar a protagonista imersa em um universo animado pós-humano, corporiza o paradoxo apontado pelo autor: a ciência, embora ancorada em metodologias naturalistas, engendra tecnologias que desconstroem o próprio conceito de natural. A animação líquida e mutável que consome a realidade física de Robin Wright aponta para um ápice dessa desontologização do real, na qual experiências humanas são mediadas (e substituídas) por constructos digitais. Floridi argumenta que as TIC não apenas instrumentalizam, mas redefinem epistemologicamente o que é real. Analogamente, o filme expõe o custo existencial dessa transição: a personagem, ao aderir à distopia digital, perde sua corporalidade e autonomia narrativa, tornando-se pura informação. A ficção antecipa o alerta filosófico: a colonização tecnológica dos modos de ser não amplia, mas dissolve as bases ontológicas da experiência humana.

O clímax de *The Congress* materializa o paradoxo da ciência que desenvolve tecnologias que artificializam o real e corroem as bases ontológicas que a fundamentam. Na cena final, Robin Wright emerge de décadas de imersão em um mundo alucinatório animado para deparar-se com uma realidade distópica: cidades em ruínas, humanos catatônicos (Figura 4) sob efeito de drogas e uma elite tecnocrata que habita zepelins flutuantes. Esse cenário é a encarnação visual do mundo desnaturalizado, um espaço onde a mediação tecnológica não apenas suplanta a experiência direta, mas dissolve a noção de real como referencial compartilhado. A jornada da protagonista em busca do filho, Aaron, no deserto animado, representa bem a crise epistemológica gerada por essa artificialização. Seu desespero em reencontrá-lo, ainda que em um universo de projeções mutáveis, nos faz pensar na angústia humana diante da perda de referências estáveis: a maternidade, a identidade e o tempo tornam-se conceitos reconfigurados por algoritmos. Crucialmente, o ato final de Robin Wright, ao inalar a cápsula que a reconecta ao mundo animado, não é uma fuga, mas um suicídio ontológico.



Figura 4. Ari Folman. *The Congress*, 2013, 123min. França, Israel, Bélgica, Polônia, Luxemburgo, Alemanha: ARP Sélection, DVD. Duas capturas de tela mostram a passagem entre animação e filmagem, quando do retorno da protagonista, após sua saída do mundo animado. Os dois planos são unidos por corte seco. Fonte: Folman, 2013.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As correspondências entre as temáticas exploradas em *The Congress* e os dilemas contemporâneos suscitados pelas tecnologias generativas evidenciam a necessidade de um arcabouço regulatório e ético que contemple as especificidades desses sistemas. A recente prolif-

eração de iniciativas regulatórias, como o *AI Act* europeu e as diretrizes éticas propostas por organizações como a UNESCO, representa tentativas iniciais de abordar tais questões. No entanto, já nos encontramos avançados em um caminho de transformação profundamente arriscado para os campos criativos. A complexidade dos problemas apresentados sugere a insuficiência de abordagens puramente técnicas ou legais. A regulação efetiva das tecnologias generativas requer uma compreensão profunda de suas implicações sociotécnicas e uma abordagem interdisciplinar que incorpore perspectivas das ciências sociais, humanidades e comunidades afetadas.

O filme de Folman, ao antecipar esteticamente muitos dos dilemas atualmente enfrentados, oferece tanto um objeto de análise cultural quanto um instrumento pedagógico que permite visualizar as potenciais consequências sociais e existenciais da atual trajetória tecnológica. A distopia, nesse contexto, funciona não como previsão determinista, mas como advertência e convite à reflexão crítica sobre os futuros possíveis e desejáveis.

REFERÊNCIAS

- CHATTERJEE, Anjan. Art in an Age of Artificial Intelligence. *Front. Psychol*, v. 13, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1024449>. Acesso em: 26 jun. 2025.
- CHI, Jia. The Evolutionary Impact of Artificial Intelligence on Contemporary Artistic Practices. *Communications in Humanities Research*, v. 35, p. 52-57, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/35/20240006>. Acesso em: 26 jun. 2025.
- COOMBE, Rosemary J. *The Cultural Life of Intellectual Properties: Authorship, Appropriation, and the Law*. Durham: Duke University Press, 1998.
- FLORIDI, Luciano. *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design*. Oxford: Oxford University Press, 2019.
- FOLMAN, Ari (Diretor). *The Congress*. França, Israel, Bélgica, Polônia, Luxemburgo, Alemanha: ARP Sélection, 2013. 123 min.
- GUADAMUZ, Andres. Artificial intelligence and copyright. *WIPO Magazine*, 1 out. 2017. Disponível em: <https://www.wipo.int/en/web/wipo-magazine/articles/artificial-intelligence-and-copyright-40141>. Acesso em: 25 jun. 2025.
- SAG, Matthew. Copyright Safety for Generative AI. *Houston Law Review*, v. 61, n. 2, 2023. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4438593>. Acesso em: 25 jun. 2025.
- SAMUELSON, Pamela. Generative AI Meets Copyright. *Science*, v. 381, n. 6654, p. 158-161, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1126/science.adi0656>. Acesso em: 25 jun. 2025.
- STIEGLER, Bernard. *What Makes Life Worth Living: On Pharmacology*. Cambridge: Polity Press, 2013.
- ZUBOFF, Shoshana. *A era do capitalismo de vigilância: a luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. Tradução: George Schlesinger. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.

Alana de Oliveira Ferreira possui bacharelado em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Espírito Santo (2014), mestrado em Artes pela mesma instituição (2018) e licenciatura em Artes Visuais pela Claretiano (2020). Professora pela Secretaria de Estado de Educação do Espírito Santo (SEDU-ES).

Email: alanadeof@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1694-4150>

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4419231431237587>

Rodrigo Hipólito é doutorando em Arte e Cultura pelo Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo (PPGA-UFES), mestre em Teoria e História da Arte (PPGA-UFES) e bacharel em Artes Plásticas pela mesma instituição.

Email: objetoquadrado@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6812-5713>

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/3612827135478814>

Artigo recebido em 31.07.2025. Aceito em 26.09.2025