

EDITAL DE INSCRIÇÃO (RESUMO EXPANDIDO) - COMUNICAÇÃO

**“ÍCONE, ÍNDICE E SÍMBOLO: AS REVOLUÇÕES TECNOLÓGICAS NA
FICÇÃO CIENTÍFICA DO SÉCULO XX”**

Maristela Sanches Bizarro (maristela.bizarro@metodista.br)

Ícone, índice e símbolo: as revoluções tecnológicas na ficção científica do século XX

Esta comunicação propõe uma análise dos modos de representação do corpo na ficção científica do século XX, fundamentada na Fenomenologia e na Teoria Geral dos Signos, desenvolvidas por Charles Sanders Peirce. A partir de uma perspectiva semiótica, pretende-se compreender como diferentes regimes de significação se articulam em torno das transformações tecnológicas que marcaram profundamente o imaginário moderno, refletindo e antecipando mudanças sociais, culturais e filosóficas. Para isso, tomam-se como objeto de estudo três obras clássicas do gênero, representativas de momentos paradigmáticos: *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999).

Em *Metrópolis*, observa-se a predominância do índice, signo que remete a relações de causalidade e materialidade direta. A cidade futurista, dividida entre a opulência das elites e a opressão dos trabalhadores subterrâneos, reflete a lógica industrial e mecanicista que marcou o início do século XX. O corpo humano é representado como engrenagem da máquina social, submetido à

disciplina fabril e à alienação do trabalho. A androide Maria, enquanto simulacro do humano, condensa a tensão entre técnica e espiritualidade, operando como índice da revolução industrial e dos primeiros debates sobre a desumanização advinda do avanço tecnológico.

Já em *Blade Runner*, inscreve-se um deslocamento significativo. A obra, considerada precursora da cultura digital e ícone da revolução eletrônica, coloca em cena os replicantes — androides quase indistinguíveis dos humanos — como ícones de fronteira. Diferentemente do maquinário pesado de *Metrópolis*, aqui a tecnologia é inscrita na fluidez das imagens luminosas da cidade e na corporalidade híbrida dos replicantes. A relação entre humano e máquina torna-se mais ambígua, pois os replicantes não apenas imitam a vida, mas reivindicam experiências e afetos, tensionando categorias como identidade, autenticidade e memória. O corpo, nesse contexto, deixa de ser mero índice de opressão e passa a funcionar como espaço de disputa simbólica, questionando a própria definição de humanidade.

Por fim, em *Matrix*, o predomínio é do símbolo, signo que se constrói pela convenção e pela mediação de sistemas complexos de significação. A narrativa se estrutura em torno de um alto grau de interação simbólica entre corpos, linguagens digitais e realidades simuladas, problematizando o estatuto da experiência no universo da cultura digital. Inteligência artificial, biotecnologia e realidade virtual emergem como temas centrais, articulando-se na representação de corpos que podem ser programados, conectados e reconfigurados em função de códigos. A famosa cena da escolha entre a pílula azul e a vermelha sintetiza a dimensão simbólica do corpo como interface entre mundos possíveis, instaurando um questionamento filosófico sobre liberdade, consciência e existência.

A análise desses três filmes evidencia como a ficção científica, ao explorar o imaginário tecnológico, constitui uma linguagem privilegiada para antecipar formas de representação do humano em um processo evolutivo. O cinema, enquanto dispositivo estético e narrativo, oferece terreno fértil para pensar a dialética entre corpo e máquina, humano e pós-humano, natureza e técnica. Nesse percurso, a fenomenologia peirceana permite compreender como

diferentes regimes de signos — índice, ícone e símbolo — operam na constituição das imagens do corpo, mediando experiências coletivas e sedimentando novos modos de percepção.

Assim, a análise semiótica da ficção científica, povoada por representações de novas formas de vida e pela hibridização entre natural e artificial, contribui para uma compreensão mais profunda do estatuto do corpo no século XX. As inovações tecnológicas não apenas transformaram a realidade material, mas também os sistemas de representação, instaurando novos horizontes culturais e epistemológicos. Ao examinar os deslocamentos do índice em *Metrópolis*, do ícone em *Blade Runner* e do símbolo em *Matrix*, revela-se como o cinema de ficção científica não se limita a projetar futuros imaginários, mas atua como laboratório de pensamento sobre os limites e possibilidades do humano frente às revoluções tecnológicas que moldaram o século XX e continuam a reverberar no presente.

Palavras-chave: semiótica peirceana; ficção científica; revoluções tecnológicas; cinema.