



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro Biomédico
Instituto de Medicina Social

Alexandre Vasilenskas Gil

Corpos Distópicos: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk

Rio de Janeiro

2011

Alexandre Vasilenskas Gil

Corpos distópicos: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk

Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-graduação em Saúde Coletiva da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Ciências Humanas e Saúde.



Orientador: Prof. Dr. Francisco Javier Guerrero Ortega

Rio de Janeiro

2011

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CB/C

G463Gil, Alexandre Vasilenskas.

Corpos distópicos: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk /
Alexandre Vasilenskas Gil. – 2011.

105 f.

Orientador: Francisco Javier Herrera Ortega.

Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro,
Instituto de Medicina Social.

1. Corpo – Aspectos sociológicos – Teses. 2. Cinema – Teses. 3.
Ficção científica – Teses. 4. Grotesco. I. Ortega, Francisco Javier
Guerrero II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de
Medicina Social. III. Título.

CDU 316.7

Autorizo, a publicação para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial
desta tese, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Alexandre Vasilenskas Gil

Corpos distópicos: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk

Tese apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-graduação em Saúde Coletiva da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Ciências Humanas e Saúde.

Aprovada em 29 de abril de 2011.

Prof. Dr. Francisco Javier Guerrero Ortega
Instituto de Medicina Social – UERJ

Banca examinadora: _____
Prof.^a Dra. Rafaela Teixeira Zorzanelli
Instituto de medicina social – UERJ

Prof. Dr. Guilherme Gutman Correa de Araujo
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-RJ

Prof.^a Dr.^a. Marília Etienne Arreguy
Instituto de Psicologia – UFF

Prof. Dr. Leandro Garcia Pinho
Centro de Ciências do Homem – UENF

Rio de Janeiro

2011

O cinema é um campo de batalha.

Samuel Fuller

RESUMO

GIL, Alexandre Vasilenskias. *Corpos distópicos: o dualismo grotesco na cinematografia cyberpunk*. 2011. 109 f. Tese (Doutorado em Saúde Coletiva) – Instituto de Medicina Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2011.

O presente trabalho pretende realizar o estudo sobre o modelo de corporalidade que foi difundido pela cinematografia recente inspirada pelo movimento cyberpunk. Marcados pela expressão de uma nova forma de dualismo que se funde com os pressupostos antes associados à chamada estética grotesca de um corpo pouco individualizado e aberto ao intercâmbio com o mundo externo e ao mesmo tempo bastante marcado por um novo tipo de conflito agora entre memória e organicidade. O texto discutirá também a contextualização social do movimento cyberpunk que pretendeu unificar a contracultura dos anos 60 com as discussões derivadas das novas tecnologias contemporâneas e seus efeitos nas novas concepções sobre corporeidade e conflito mente/corpo.

Palavras-chave: Corpo. Cinema. Cyberpunk. Grotesco.

ABSTRACT

This thesis aims to analyze corporeality in cyberpunk cinema. This cinema is defined by a new form of dualism associated to the presuppositions of the grotesque aesthetics. It is a little individualized body and open to the interchange with the external world and defined by a new form of conflict between memory and organicity. The thesis shall also discuss the social context of cyberpunk, which aimed to combine countercultural discussions of the 1960s with discussions coming from the contemporary technologies and their effects on the new conceptions of corporeality and the body/mind dualism.

Keywords: Body. Cinema. Cyberpunk. Grotesque.

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	08
1	O QUE É CYBERPUNK?.....	14
2	CYBERPUNK E CINEMA.....	23
3	O GROTESCO CLÁSSICO E O NEOGROTESCO DO CYBERPUNK.....	31
4	O NEOGROTESCO DO CYBERPUNK.....	37
4	CYBERDUALISMOS.....	38
5	JOHNNY NEMONIC.....	45
6	MATRIX.....	51
7	MATRIX RELOADED.....	60
8	MATRIX REVOLUTIONS.....	68
9	ROBOCOP 2.....	73
10	MINORITY REPORT.....	79
11	TOTAL RECALL.....	87
12	CONCLUSÕES.....	94
	REFERÊNCIAS.....	99

INTRODUÇÃO

Em meados dos anos 80, um grupo de escritores que se auto-intitulavam “o movimento” ajudaram a criar o que seria considerado não apenas uma nova fase no universo literário de ficção científica, mas uma estética que marcaria todo o universo da cultura popular nas décadas seguintes: Cyberpunk.

Sintetizando o universo contracultural das décadas seguintes com as primeiras conquistas tecnológicas (ainda bastante embrionárias) ligadas principalmente ao campo da informática e da biotecnologia, criaram um conjunto de referências que permaneceriam como referenciais no imaginário popular em campos diversos como cinema, literatura, quadrinhos, música e jogos eletrônicos.

O universo abrangido pelos primeiros romances do “movimento” diferiam e muito do otimismo tecnológico dos clássicos literários da ficção científica. Uma ambientação distópica, onde a sociedade seria dominada de forma totalitária por multinacionais e máfias muito mais poderosas que os governos, onde a resistência seria feita por grupos guerrilheiros de marginalizados que agiriam principalmente nas brechas proporcionadas pela tecnologia (mas sem grandes possibilidades de superação do sistema).

As especulações tecnológicas, muito mais realistas que as anteriores a ponto de serem rapidamente superadas pela realidade, não se centrariam mais na conquista colonial de novos mundos e planetas (embora esse tema não estivesse de todo ausente) mas na ampliação “biopolítica” das possibilidades do próprio corpo em fusão com a tecnologia. Implantes, próteses, drogas sintéticas e interação biológica com o universo virtual formariam o cerne das projeções.

Ao contrário de seus antecessores no gênero, embora não fossem cientistas de profissão, a capacidade de interação com o universo concreto das ciências se mostraria muito mais efetiva. O termo “ciberespaço” (cyberspace) amplamente usado no setor de informática tem origem no romance “Neuromancer” de William Gibson, o principal escritor do movimento.

Além da literatura, o cinema seria um campo extremamente influenciado pela estética criada pelo cyberpunk. Boa parte da produção cinematográfica do gênero a partir dos anos 80 é tributária da estética do movimento. Nesse campo específico uma curiosa interação viria a se dar. O lançamento do filme “Blade Runner” em 1982 (antes da publicação de “Neuromancer”), marca uma espécie de “interação” entre os autores e a produção

cinematográfica do período. A produção literária e a cinematográfica parecem se influenciar mutuamente, tornando-se os dois principais difusores das concepções visuais e temáticas do grupo.

O presente trabalho procura analisar o tipo de representação corporal exibido na cinematografia cyberpunk utilizando sete exemplos que a nosso ver constituem uma boa amostra dentro de um universo cultural e cinematográfico bastante vasto.

Primeiramente *Johny Mnemonic* que até hoje foi à única adaptação da obra daquele que é considerado o maior representante dos escritores Cyberpunk: William Gibson. Na história um “mnemonic” é um agente encarregado de levar informações importantes para grandes corporações usando seu próprio cérebro como hardware. Na trama corporações multinacionais e a máfia japonesa disputam literalmente a cabeça de Johny que parece carregar um segredo relacionado a uma praga tecnológica produzida pelo excesso de interação tecnológica da humanidade do futuro. Embora Johny Mnemonic não tenha sido um grande sucesso comercial a obra tem uma importância pelo fato ter sido a primeira adaptação direta de uma obra de Gibson (que também assina o roteiro).

O segundo filme será a *Matrix*, o primeiro filme do que seria uma série cinematográfica de sucesso que mudaria bastante os padrões estéticos do cinema de ficção científica após sua realização. Defendemos a tese de que *Matrix* é a primeira adaptação que cumpre todos os requisitos para uma obra cinematográfica cyberpunk (mais até do que *Johny Mnemonic*). Seu roteiro conta a história de um futuro apocalíptico onde as máquinas entraram em guerra com os humanos e os utilizam como fonte energética, após um desastre ter tornado a luz do sol inacessível. Os humanos vivem em uma realidade virtual denominada *matrix* (a matriz do título) que reproduz a humanidade dos dias atuais. Os humanos que estão não estão na *matrix* fazem uma guerra de guerrilhas contra o universo virtual das máquinas e têm a esperança do surgimento de um messias.

Matrix Reloaded é o segundo filme da trilogia, e o terceiro que será analisado no presente trabalho. A explicação do universo mítico do filme se expande e ficamos sabendo que existe uma cidade humana com governo próprio, além de programas dissidentes, alguns deles dispostos a estabelecer uma aliança com os humanos rebeldes.

Matrix Revolutions é o terceiro e último filme da série, além do desfecho da guerra entre homens e máquinas, temos no interior da trama uma representação dos próprios impasses da

luta política no interior da pós-modernidade. O “realismo” ontológico do primeiro filme é abandonado, em favor de uma perspectiva com tons espiritualistas. Há também o ápice do conflito entre o protagonista da trama e um personagem que representa uma alteração do próprio sistema que se volta para ele mesmo em uma referência pouco velada com o fascismo.

Robocop 2 é o segundo filme da trilogia iniciada em 1987 pelo diretor holandês Paul Verhoeven que conta a história de Murphy, um policial que ao ser mutilado e quase morto em um ataque de marginais tem o seu corpo transformado em cyborg. Um híbrido de homem e máquina a serviço de um sistema policial privatizado. Utilizamos o segundo filme da série porque em nossa análise é onde a questão do dualismo mente e corpo relido pela perspectiva cyberpunk se mostra mais evidente. Outra curiosidade da série é o caráter estranhamento profético que o tipo de sociedade distópica que é exibida o filme vem tomando a cada dia. A hipótese que é apresentada no filme da possibilidade da privatização total de serviços essenciais como polícia ou mesmo de toda uma prefeitura a despeito de qualquer controle social não pertence mais ao terreno da ficção científica¹.

Total Recall será também um dos filmes analisados: adaptação de um conto do escritor Phillip K. Dick, que exercerá um papel importante na popularização da estética cyberpunk no cinema. Embora seja de um período anterior na periodização que costuma ser feita pelos especialistas no gênero ficção científica, a adaptação de suas obras, a começar por *Blade Runner* em 1982 é tido com um marco importante dentro do cyberpunk. Suas histórias também são repletas de futuros sombrios onde homens comuns tentam lutar contra forças opressivas sendo obrigados a tomar difíceis decisões éticas. Na história de Total Recall um operário obcecado pelo planeta Marte decide contratar uma empresa para implantar memórias da viagem sem que tenha que efetivamente realizar a viagem. A história assume um tom paranóico e detetivesco pelas situações ambíguas que ocorrerão em seguida. Marte é retratado a moda dos países de terceiro mundo como um fornecedor de matérias primas onde a população é oprimida pelo gerente da firma mineradora. O personagem irá se envolver com uma espécie de guerrilha local, sem poder confiar nem mesmo em sua própria identidade.

O último filme que analisaremos será *Minority Report* uma superprodução hollywoodiana de 2006 que retrata um futuro onde através da utilização de mutantes com poderes paranormais é

¹Recentemente tal proposta foi efetivamente feita por alguns governadores republicanos como solução a crise fiscal dopaís: em caso de “calamidade econômica” a administração de unidades políticas como prefeituras seriam entregues diretamente a administração privada por “gestores profissionais”. Embora esse conjunto de medidas esteja provocando intensa mobilização popular nos estado onde foi proposta, a simples admissão de tal hipótese no debate público, já torna ofilme estranhamento fora do terreno estreito da ficção.

possível deter homicídios antes que eles ocorram. O personagem principal se vê envolvido em uma conspiração quando os sensitivos prevêm que ele mesmo será o autor de um assassinato o que faz com que seja perseguido por sua própria corporação. Também uma adaptação de Phillip K. Dick representando um futuro tecnológico/opressor.

Nosso objetivo ao analisar esses filmes é o de ter uma mostra da forma como a corporeidade é representada na cinematografia inspirada no universo cyberpunk.

Nossa hipótese de trabalho é a de ocorre nessas obras uma nova forma de representação corporal que produz uma superação da dicotomia entre as representações clássicas de corpo e a representação grotesca tal como estudada pelo teórico russo Mikhail Bakhtin. Para tal autor a corporeidade grotesca mostraria um corpo menos bem menos individualizado e aberto para trocas com o ambiente do entorno. Analisando a obra de François Rabelais, Bakhtin chegou à conclusão que as hipérboles fisiológicas que abundam na obra do autor francês representam uma corporeidade pré-moderna e não-burguesa em oposição aos cânones clássicos onde o corpo é marcado pela individualidade e por uma rígida integridade em termos de fronteira Eu vs. Mundo.

Ao analisar as obras inspiradas pelo universo cyberpunk veremos um estilo de corporeidade que poderemos chamar de neogrotesco, principalmente pelo fato de que as fronteiras corporais e a relação com o mundo também se mostra bastante aberta. Mas diferentemente de Bakhtin e do grotesco “clássico” tal interação se dá a partir da tecnologia e não das funções orgânicas básicas. O grotesco cyberpunk marca a interface corpo/máquina como um terreno de delimitações pouco claras e difusas e o mais contrastante com o modelo anterior: radicalmente dualista.

Estava implícito nas análises anteriores da corporeidade grotesca que ela seria marcada por uma relação mais “holística” entre mente e corpo, ao contrário do cânone clássico, onde essa separação se tornava mais clara.

No universo cyberpunk a abertura grotesca ao mundo se dá em paralelo com uma radicalização hiperbólica do dualismo cartesiano. Mente e Corpo são antagônicos e sua relação é identificada com a relação entre Hardware e Software em informática. A mente cyberpunk é um incorporeal, uma simples informação que pode inclusive ter sua base material trocada sem grandes problemas.

Outro elemento catalisador de tal dualismo radicalizado é a identificação da memória como sede do Self em oposição a uma organicidade que tem pouquíssima participação no sentimento de identidade pessoal. Todos os personagens analisados no presente trabalho têm no resgate de sua memória o principal instrumento de preservação de sua integridade a despeito de brutais transformações no corpo orgânico, permanentemente invadido por próteses maquinicas dos mais variados tipos.

O trabalho será dividido em uma apresentação da estética cyberpunk e seu surgimento no universo da literatura de ficção científica e seu posterior extravasamento para todas as mídias da indústria cultural contemporânea.

Depois realizaremos uma introdução ao universo cyberpunk e suas relações com a cinematografia atual; principalmente a que se dá após os anos 80 do século passado.

O terceiro capítulo analisará o conceito clássico de corporeidade grotesca e suas modificações na estética cyberpunk.

O quarto capítulo analisará o dualismo corporal radicalizado que marca a produção do movimento. Uma possível explicação para a hipóstase do dualismo cartesiano é a identificação do cyberpunk com o capitalismo tardio e hiper-financeirizado. É consenso para os comentaristas uma aproximação em termos *Zeitgeist* entre os autores do movimento e as ideias que serão convencionalmente chamadas de “pós-modernas” no mesmo período.

Os filmes serão analisados em seguida um a um. Optamos por apresentar o argumento de tais filmes pormenorizadamente sendo a análise dos pontos debatidos feita conjuntamente com o desenrolar da descrição do roteiro.

1 O QUE É CYBERPUNK?

Não acho que a ficção científica tenha muita capacidade de previsão, mas é uma ferramenta interessante para se olhar o mundo em que vivemos

William Gibson

“Por um lado cyberpunk é perfeição. Sugere uma apoteose de pós-modernismo. Por outro lado uma pura negação: de condutas, história, filosofia, política, corpo, vontade, afetos. Qualquer coisa mediada pela memória cultural; e de outro, pura atitude: tudo é poder e “subcultura”. Excluídos lutando contra o futuro tecnológico. Um futuro tecnológico como imanência artificial, onde tudo que outrora fora natural é simulado e reelaborado com significados técnicos.”²

Istvan Csisery-Ronay

Durante os anos 80 um grupo de escritores de ficção científica que se autodenominavam “o movimento” modificaria significativamente a forma como visualizaríamos o futuro. Não mais utopias tecnológicas onde uma visão de classe média otimista se misturaria a uma pretensão às vezes pedagógica de vulgarização das ciências, mas distopias violentas onde o desenvolvimento tecnológico, representado de forma muito realista é acompanhado também de uma piora equivalente dos problemas sociais enfrentados pelo mundo contemporâneo.

Governos autoritários controlados por megacorporações que dominam as sociedades e as tornam ultra-mercantilizadas. Um aumento sem precedente da interatividade e das possibilidades de interação entre artificial e orgânico, convivem com desigualdade social extrema, colapso ecológico e nihilismo ideológico.

Nesse mundo, guerrilhas de deserdados sociais formam redes de terroristas/hackers, utilizando das sobras das sociedades pós-industriais e das facilidades tecnológicas permitidas pela interatividade exponencial.

Esse é o universo da literatura da chamada literatura cyberpunk, que de um subproduto do universo contracultural no início dos anos 80, tornou-se uma espécie de modelo de

²²Csisery-Ronay, Istavan, 1994

representação social do futuro e da relação do homem com a tecnologia (principalmente quando envolvendo modificações cerebrais).

A seguir faremos uma breve introdução à periodização mais comum no interior dos estudos sobre ficção científica, sobre as etapas que o gênero percorreu até o surgimento do cyberpunk nos anos 80³:

Período Clássico: (1818-1938)

Segundo Wolfe (1986, pág. 108) e Amaral (2006, pág. 47), o termo “ficção científica” surge pela primeira vez em 1851 em um ensaio do poeta inglês William Wilson. O seu uso atual para caracterizar um gênero específico se dá principalmente no final dos anos 20 quando Hugo Gernsback⁴ cria a revista *Amazing Stories* tida como a primeira revista especializada no gênero, marcado profundamente pela extrapolação social das descobertas científicas (Spinrad, 1990, pág. 56). O nome de Júlio Verne (1828-1905) é citado como o primeiro escritor exclusivamente identificado com o gênero, além de H.G. Wells (1866-1946).

A principal característica desse período parece ser a antecipação de descobertas científicas feitas por autores bastante antenados com as possibilidades técnicas do período. (Asimov, 1986)

Época Dourada (1938-1950)

Esse período consolida os cânones do que conhecemos como ficção científica. Autores oriundos principalmente das ciências naturais com profundos conhecimentos de seus campos específicos escrevem utopias tecnológicas marcadas por certa projeção do período colonialista do ocidente agora extrapolado para o espaço⁵. O gênero começa a se sofisticar, mas mantendo

³ O estudo teórico mais aprofundado da ficção científica enquanto gênero surge com a fundação do periódico *Science Fiction Studies* em 1973 tendo o estruturalismo francês como método de análise. Nesse periódico se destaca o nome de Dako Suvin pioneiro no campo. Disponível no site: www.depauw.edu/sfs.

⁴ Gernsback seria homenageado depois pelo próprio William Gibson no conto “The Gernsback Continuum” publicado na coletânea que inaugura o movimento “Mirrorshades”.

⁵⁵ “A ficção científica clássica era baseada em analogias históricas do colonialismo e do darwinismo social. A luta de poder do novo contra o velho. Do antigo contra o científico. O *topoi* da ficção científica contemporânea está baseado nas analogias de invasão e transformação do corpo por entidade alienígenas. A ficção científica contemporânea problematiza os cânones da ficção clássica, não por suas aventuras imperiais entre as estrelas,

algumas limitações temáticas. Os grandes temas são a exploração espacial, a possibilidade de contato com alienígenas, os robôs, a possibilidade de um governo mundial (Spinrad, 1990, p. 113). Despontam os nomes de Arthur C. Clark (2001), Isaac Asimov (Fundação e Eu, o robô), Ray Bradbury (Crônicas Marcianas) e Frank Herbert (Duna).

New Wave (Nova Onda) – (anos 60 e 70)

Em 1964, o escritor Michael Moorcock assume a direção da revista de contos de ficção científica *New Words*. A princípio uma revista tradicional com as temáticas típicas do gênero (futurismo tecnológico, viagens espaciais, etc), aos poucos o editor vai agrupando um grupo de escritores que ficarão conhecidos como a “New Wave” (Nova Onda) da ficção científica e que influenciará os escritores cyberpunk pelas inovações temáticas inauguradas.

Gênero literário produzido principalmente por cientistas/escritores como Isaac Asimov (químico) e Arthur C. Clark (matemático e físico), a New Wave introduzirá escritores com formação em ciências humanas que inovarão o gênero com temáticas pouco usuais como sexo e crítica social, além de uma sofisticação narrativa pouco usual no meio. (Fernandes, Fábio, 2006, pág. 52)

Os principais representantes da Nova Onda são Ursula K. LeGuin e Samuel Delany e o inglês J. G. Ballard. (respectivamente uma antropóloga, um especialista em semiótica e um estudante de medicina).

O antes recatado universo da ficção científica é invadido por histórias de temática feminista e com descrições sexuais que beiravam a pornografia. LeGuin escreve um conto onde um humano em um futuro distante relaciona-se sexualmente a um alienígena pós-humanóide hermafrodita. J. G. Ballard (mas conhecido por ser o autor do livro “Império do Sol”, posteriormente transformado em filme). Mostra a estranheza produzida por seu trabalho nomeio SciFi (ficção científica):

mas na dicotomia corpo/físico e corpo/social e em uma drástica ambivalência sobre o corpo tradicional. E em uma terrível incerteza sobre sua integridade.” (Csisery-Ronay, 1994, Pág. 188)

As pessoas dentro do mundo da ficção científica nunca me consideraram uma delas. Elas me viam como o inimigo. Eu era aquele que trabalhava para subverter tudo em que eles acreditavam. Eu queria assassinar o espaço sideral. Eu queria assassinar o futuro distante e me concentrar no espaço interior e nos próximos cinco minutos. E até hoje o pessoal da FC não me considera um deles. Sou uma espécie de vírus que entrou a bordo, penetrou a virtude da ficção científica e começou a perverter seu DNA.

J. G. Ballard⁶

Embora não fossem poucas as modificações introduzidas pelo grupo de escritores, suas inovações acabaram sendo absorvidas pelos escritores tradicionais de ficção científica evidentemente abrandando seu conteúdo. Mas deixaram uma marca que seria resgatada nos anos 80 pelos escritores do “movimento”.

Cyberpunk (anos 80 e 90)

Durante os anos 80, escritores como William Gibson, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley e Bruce Sterling retomariam algumas influências do período da New Wave com uma maior sofisticação narrativa e temática, temas mais realistas e marcados pela crítica social, mas ao mesmo tempo bastante influenciados pelo boom tecnológico que se viveria no momento.

Os autores pretendiam realizar uma fusão entre as contestações contraculturais absorvidas pela ficção científica do período anterior com as possibilidades abertas pelas novas tecnologias, principalmente a recém desenvolvida informática e ao nascimento da chamada “cibercultura” com suas todas as conseqüências culturais e ideológicas.

A possibilidade de superação da própria situação humana pelo, potencialização da interação entre corpo e máquina. As possibilidades de maior controle social também por meio do maior controle tecnológico marcariam algumas das temáticas habituais do grupo.

Sua vinculação com a idéia da possibilidade de uma renovação do conceito sessentista de contracultura ficaria marcada pela aceitação entusiasmada do tempo cyberpunk por Timothy Leary um dos principais nomes da contestação social do período anterior⁷.

⁶ Disponível no site www.spikemagazien.com apud Fernandes, Fábio, 2006. Pág. 54

⁷“O clássico do antigo ocidente – o modelo global para o cyberpunk é Prometeu, um gênio tecnológico que rouba o fogo dos deuses e o entrega à humanidade. Prometeu também é o reservatório de origem usual das ciências e das artes. De acordo com a versão oficial de sua lenda, ele foi sentenciado a tortura por essa

A idéia era de que poderia pensar-se em uma sinergia entre o mundo da cultura popular que explodia a olhos vistos, com o desenvolvimento tecnológico também crescente e alguma forma de dissidência social⁸.

Na coletânea de contos denominada *Mirrorshades* lançada como uma espécie de abre-alas do movimento, o escritor Bruce Sterling tenta sintetizar os objetivos do grupo no prefácio à coletânea tida como o “manifesto” do movimento:

“Como a música punk, os cyberpunks têm um sentido de retorno às origens. Os cyberpunks são talvez a primeira geração de ficção científica que não cresceu apenas com a tradição literária do gênero mas em um mundo não muito diferente que o retratado em seus livros. Por isso as convenções clássicas do gênero – extrapolação – literatura tecnológica – não são apenas instrumentos literários, mas estão presentes na vida cotidiana. “ (Sterling, 1994,pág. 344)

O neologismo criado para nomear o movimento procurava explicitar a fusão da cultura underground da época (notadamente o movimento punk do final dos anos 70) com o resultado social do desenvolvimento tecnológico do mesmo período.

“O termo cyberpunk designa a sobreposição de mundos que se encontravam formalmente separados: o domínio da alta tecnologia e a moderna cultura pop/underground” ibid, pag. Pág. 345

“A contracultura dos anos sessenta era rural, romântica, anticiência e antitecnologia. Mas isso sempre foi uma contradição em sua essência simbolizada pela guitarra elétrica.” Ibid, Pág. 345

“Ficção científica – de acordo com os dogmas oficiais – sempre foi sobre o impacto da tecnologia. Mas os tempos tem mudados desde o confortável mundo de Hugo

transmissão não autorizada de conhecimento. Prometeu foi exilado. Em nossa própria versão do mito, Prometeu usa suas habilidades para escapar” (Leary, 1994,pág. 245)

⁸ “De repente uma nova aliança se torna evidente: uma integração entre tecnologia e a contracultura dos anos 80. Uma profana aliança entre o mundo tecnológico e a dissidência organizada” (Csisery-Ronay, 1994, pag. 183)

Gernsback, quando a ciência era ainda embrionária e estava confinada numa torre de marfim.”Ibid, Pág. 346

Do ponto de vista da influência no conjunto da indústria cultural, o sucesso da perspectiva aberta pelo grupo foi avassaladora. Toda a ficção científica, (além de outros gênero próximo como o horror) em suas múltiplas manifestações tornam-se tributárias da perspectiva aberta pelo grupo. A mistura de decadência social, tecnologia e contestação tornam-se uma marca que aos poucos se confunde com o próprio gênero.

A Influência do Movimento Punk

“Punks pretendem ser uma máquina, mas uma máquina selvagem e intratável. “Cyber/punk” é uma síntese pós-moderna: uma máquina filosófica que pode criar um mundo a nossa própria imagem e auto-mutilar nossa liberdade”

Csisery-Ronay

“eu fui mais influenciado por Lou Reed do que por muitos escritores de ficção.”

William Gibson

Em meados da década de 70 uma nova estética jovem relacionada principalmente a música, subverte a contracultura dos anos 60, introduzindo uma boa dose de niilismo, vulgaridade proletária e politização ao universo rural idílico dos hippies. Embora de forma bastante inconsciente alguns dos pressupostos clássicos das vanguardas radicais do início do século eram retomadas de forma incrivelmente disseminadas pela cultura popular:

“No entanto apesar da ignorância generalizada dos punks com relação a outras correntes utópicas, o movimento propagou com sucesso as doutrinas essenciais da tradição. A divisão entre público e artista foi questionada, se não superada. Embora alguns grupos tenham atingido status de superstars, a vasta maioria continuou acessível para os fãs. Garotos que nunca tocaram um instrumento na vida formaram bandas e, dentro de poucos meses, faziam

apresentações públicas. Uma ética do faça-você-mesmo prevaleceu, com selos independentes de discos lançando bandas desconhecidas, uma vasta proliferação da imprensa independente na forma de fanzines punk (geralmente xerocados em edições de algumas centenas), e quase todos os punks fazendo alterações no design de suas roupas, na forma de rasgos e corte” (Home, 2005, pág. 127).

Bandas como as americanas MC5 (banda oficial do movimento radical americano *wethermen* que partiria para a luta armada) e Velvet Underground, que através do mecenato do artista da *Pop Art* Andy Warhol introduziria temáticas como o sadomasoquismo e o uso da heroína no meio musical dos anos 60, serviriam de precedente para uma cultura que terá no escândalo e na hiper-politização alguns de seus valores básicos.

Com discurso bem menos utópico (*No future*) fruto de um período de crise econômica pós-crise do petróleo que acarretaria desemprego e destruição da cultura operária tradicional inglesa (um dos berços do movimento), punk traria para a contracultura uma dose de politização realmente proletária bastante diferente do período anterior. Pela primeira vez a cultura de massas absorveria um caldo formado por inovações estéticas típicas de vanguarda, radicalismo político (não apenas de esquerda) e crítica social frequentemente niilista:

A primeira onda de bandas punk flertava com a política, a maioria como The Clash e os Pistols de uma perspectiva esquerdista, outras como The Banshees e Chelsea pela direita. Algumas, como a Subway Sect, eram genuinamente engajadas no comunismo, pelo menos no seu início. Em 1977 emergiram bandas como Crisis, que levava a retórica esquerdista do Clash a sério e cujos membros pertenciam a organizações como o Socialist Works Party e o International Marxist Group. Tocando em eventos beneficentes para organizações como Rock contra o Racismo e a Campanha pelo Direito de Trabalhar, freqüentemente na caçamba de caminhões guiando colunas de manifestantes, o Crisis liderou o novo sentimento coletivo de bandas punk engajadas. Músicas como “Militant”, “Take a Stand” e “Alienation” renderam a banda um público fiel.” (Home, 2005, Pág. 128).

Além da postura niilista e pouco romântica do punk que levariam para a literatura, a postura do *Do Your Self* (“faça você mesmo” lema do movimento) marcaria profundamente a literatura cyberpunk com o mesmo tipo de fusão de desespero, pessimismo social e profundo individualismo dessa variante desesperada da contracultura do final dos anos 70.

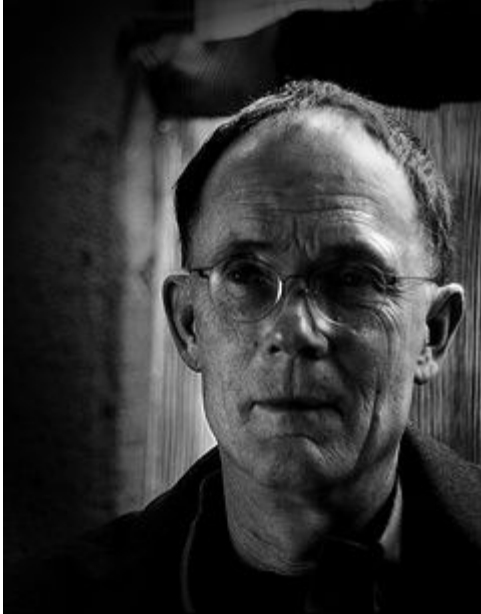
Surgimento do Conceito:

Em 1980 o escritor Bruce Bethke escreve um conto sobre hackers e utiliza pela primeira vez o termo *Cyberpunk*. No mesmo ano Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley e William Gibson reunidos na revista texana *New Pathways*, bastante influenciados pela *New Wave* na ficção científica dos anos 60 e pelo (já decadente) movimento Punk, iniciam uma produção conjunta visando atualizar a ficção científica do período rompendo com cânones do gênero. Uma estética suja, marcada por críticas sociais e uma representação da tecnologia marcada pela acentuação de tendências existentes (e não mais por extrapolações fantasiosas). Recursos estilísticos típicos da prosa de vanguarda e alguma influência do pensamento agrupado como pós-modernismo.

Em 1982, Bruce Sterling lança o romance *Cheap Truth* que torna mais claro os princípios do que definiram a estética do grupo.

Uma nova forma de lidar com a tecnologia fruto de uma geração que começaria a ter uma outra forma de relacionamento com as novas possibilidades técnicas do período.

Em 1986 Sterling publica a coletânea *Mirrorshades*, onde pela primeira vez os autores do “movimento” exibiram os resultados dos novos pressupostos políticos e estéticos do grupo. William Gibson publica na coletânea o conto *The Gernsback Continuum* publicado pela primeira vez em 1981.

William Gibson:

Nascido em 17 de março de 1948, o escritor William Gibson é tido como o nome mais influente representante do movimento cyberpunk, em boa parte porque sua obra (embora pouco adaptada diretamente) serviu de referência estética para a maior parte das extrapolações do universo do movimento fora da literatura (principalmente o cinema).

Muito influenciado pela literatura underground americana, notadamente por William S. Burroughs e Henry Miller além do gênero policial de Dashiell Hammett e Raymond Chandler.

Tornou-se bastante reconhecido a partir do seu romance *Neuromancer* de 1984 onde narra as aventuras de Case um cowboy do cyberspaço (termo criado por Gibson) responsável por invadir sistemas de inteligência, punido com o “aprisionamento” em seu próprio corpo. Embora ainda não tenha sido adaptado para nenhuma outra mídia, o romance foi tido como um marco por criar conceitos que seriam repetidos inúmeras vezes por outras de ficção científica na literatura, cinema, quadrinhos e jogos de videogames.

Em 1995 roteiriza a primeira versão cinematográfica de uma de suas obras Johnny Mnemonic, embora não tenha feito o sucesso esperado, o filme antecipa algumas tendências do gênero que seriam retomadas com maior sucesso posteriormente.

Para nosso trabalho, a importância da estética cyberpunk e principalmente da obra de Gibson é que ela inaugura uma forma de representação das tecnologias e suas interações com o corpo (e principalmente com o cérebro) que marcarão uma ruptura com as antigas expressões do mesmo tempo (Muito focadas apenas na hipóstase do órgão cerebral como veremos).⁹

⁹ Informações extraídas do site. www.project.cyberpunk.ru/idb.

2CYBERPUNK E O CINEMA

Blade Runner hoje: velho, porque aconteceu. Foi influência determinante em tudo que importou dos 80 para a frente. Foi o pontapé inicial da literatura cyberpunk. Foi o futuro a ser desejado/desdenhado destruído. Mudou as roupas, a música, o discurso. Assistir a Blade Runner hoje é impossível, salvo por nostalgia - tudo o que está lá você já se viu e viveu um milhão de vezes. Tem um único herdeiro em ambição e influência: Matrix.

Temas iguais não significam mensagens idênticas. Às vezes, as semelhanças escondem sinais opostos. Matrix e Tron são gêmeos bivitelinos; O Exterminador do Futuro é um primo; 1984, Metrópolis, Super-Homem e Admirável Mundo Novo são avós; a família é enorme e tem muitos ramos. Todos lidam com nossa crescente dependência da tecnologia; com a influência disruptiva da aceleração do conhecimento; a sedução da técnica; com “o sistema” e como ele exige e se alimenta de nossa desumanização; com a sedução da rendição; com a possibilidade de fuga e de resistência.

André Forastieri

Em 1982 com o lançamento do filme Blade Runner adaptação de um livro do escritor Philip K. Dick chamado *Do androids dream of electric sheep?* (Andróides sonham com carneiros elétricos?), começaria oficialmente a interação continuada entre os escritores cyberpunks e a produção cinematográfica do período. Em um curioso processo de retroalimentação (Blade Runner é anterior ao lançamento de Neuromancer de Gibson), os textos cyberpunks alimentariam e seriam alimentados pela produção cinematográficas do período. Embora aja uma discussão teórica sobre a existência de uma verdadeira cinematografia cyberpunk ou de um cinema com características da estética do movimento¹⁰. Atualmente já existe bastante consenso sobre uma produção fílmica que obedece aos cânones do movimento. Segundo o

¹⁰“Nesse sentido, é mais pertinente falarmos em cinema com características cyberpunk, ou seja, cyberpunk no cinema, do que em cinema cyberpunk, o que exigiria, além das temáticas, transformações técnicas nos filmes, como por exemplo, tecnologias de edição deslocamentos narrativos. Bonner (1992) aponta, como características cyberpunks nos filmes, o ritmo frenético –seja em velocidade ou em densidade como diz Landon (1988) – o excesso de informação, o decandentismo, a concentração de computadores, o domínio das grandes corporações, crimes nas ruas, paranóias high-tech, referência nipônicas, chuva, poluição, trilha sonora de rock ou eletrônica/industrial, personagens vestindo roupas de couro (geralmente pretas), suando próteses artificiais (braços, pernas ou olhos).” (Amaral, 2006, Pág. 197)

site Cyberpunk Information Database (www.project.cyberpunk.ru/idb) as seguintes obras foram de alguma forma influenciadas (ou influenciaram) a estética cyberpunk:

- Antes de 1980 (nesse caso servindo mais de influência do que influenciados):

- A Clockwork Orange (1971)
- Alien (1979)
- Colossus: The Forbin Project (1970)
- Creation of the Humanoids (1962)
- Cyborg 2087 (1966)
- Futureworld (1976)
- La Jetée (1962)
- Metropolis(1927)
- THX-1138 (1971)
- Westworld (1973)

Anos 80:

- Akira
- Android
- Appleseed
- Black Magic M-66
- Blade Runner
- Brazil
- Bronx Executioner
- Bubblegum Crisis
- Cherry 2000
- Cyborg
- Death Powder
- Guinea Pig: Android of Notre Dame
- Gunhed
- Heavy Metal
- Lathe of Heaven

- Liquid Sky
- Looker
- Robocop
- Runaway
- Slipstream
- Tetsuo (The Iron Man)
- The Terminator
- Tron
- Videodrome
- War Games

Anos 90:

- 8 Man After
- 964 Pinocchio
- Aeon Flux
- Alien Resurrection
- American Cyborg: Steel Warrior
- Andromedia
- Armitage III
- Automatic
- Battle Angel
- Bicentennial Man
- Cyber City Oedo 808
- Cybernator
- Cyberpunk (Documentary)
- Cyborg 2
- Dark City
- Death Machine
- Eve of Destruction
- eXistenZ
- Fifth Element
- Freejack
- Full Metal Yakuza

- Future War - It's NOT Cyberpunk
- Gattaca
- Ghost in the Shell
- Hackers
- Hardware
- Heatseeker
- Johnny 2.0
- Johnny Mnemonic
- Judge Dredd
- Lawnmower Man
- Matrix
- Menno's Mind
- Nemesis
- Nirvana
- Omega Doom
- Pi
- Reboot
- RoboCop 2
- Robocop 3
- Rubber's Lover
- Screamers
- Serial Experiments: Lain
- Sixteen Tongues
- Sneakers
- Strange Days
- Tank Girl
- Terminator 2: Judgment Day
- Terminatrix
- Tetsuo II: Body Hammer
- The Thirteenth Floor
- Timecop
- Total Recall
- Twelve Monkeys
- Virtual Girl

- Virtual Obsession (Host)
- Virtuosity
- Webmaster
- X-Files: Kill Switch (Episode 11, Season 5)

De 2000 até o presente:

- 2009: Lost Memories
- 9
- A Scanner Darkly
- Absolon
- Aeon Flux (2005)
- Appleseed (2004)
- Armitage: Dual Matrix
- Artificial Intelligence: AI
- Avalon
- Avatar (Cyber Wars)
- Casshern
- Cl.One
- Code 46
- Code Hunter
- Cypher
- Electric Dragon 80,000V
- Equilibrium
- Exterminator City
- f8
- Final Cut
- Forbidden Dream
- Fragile Machine
- Galerians: Rion
- Gamer
- Ghost in the Shell 2: Innocence
- Ghost in the Shell Stand Alone Complex
- Hardwired

- Hellevator: The Bottled Fools
- I, Robot
- I.K.U.
- Immortel
- Impostor
- Magdalena's Brain
- Malice@Doll
- Matrix Reloaded
- Matrix Revolutions
- Maya
- Metropolis (2001)
- Minority Report
- Natural City
- One Point O {Paranoia 1.0}
- Parasite Dolls
- Puzzlehead
- Renaissance
- Repo Men
- Repo! The Genetic Opera
- Returner
- Save the Green Planet
- Surrogates
- Terminator 3: Rise of the Machines
- Terminator Salvation
- Terminator: Sarah Connor Chronicles Pilot Episodes
- Texhnolyze
- The Gene Generation
- The Island
- UCF: Toronto Cybercide
- Ultraviolet
- William Gibson: No Maps for These Territories
- Wonderful Days {Sky Blue}

Tais obras obedecem normalmente a algumas das seguintes características:

-Representação distópica do futuro.

- Interações radicais entre o biológico e as tecnologias; por meio de próteses, implantes, cirurgias ou utilização de substâncias químicas;

-A fusão de futurismo com ambientação característica do que será convencionalmente chamado de tecnoir¹¹

- Enfrentamento guerrilheiro de grupos deserdados que utilizam as brechas possíveis dentro de uma sociedade opressiva, normalmente utilizando também a tecnologia como instrumento de intervenção.

Um elemento curioso é que existem pouquíssimas adaptações diretas dos escritores que constituíram o movimento, embora tenham inegavelmente tido um papel importante na produção de uma estética extremamente influente. Jonhy Mnemonic continua sendo a única adaptação direta de uma obra de Gibson. Nesse ponto em específico e talvez pelas dificuldades técnicas inerentes a transposição o receituário cyberpunk, tal como pensado por seus autores, só se mostraria inteiramente na trilogia Matrix.

As principais com influência cyberpunk até Matrix foram às adaptações cinematográficas das obras de Philip K. Dick escritor, que embora fosse considerado do período anterior, trabalhava com temáticas profundamente próximas à Gibson e Sterling e que se mostrariam mais eficazes no sentido de expor as idéias do grupo que suas próprias obras.¹²

¹¹ “Os filmes distópicos quase sempre usam características do filme noir como pequenas salas. Asfaltos molhados da chuva, contrastes perturbadores, sombras simbólicas etc. Desproporcionalmente muito da ação acontece durante a noite, refletindo a relação distópica e o cinema noir. O ambiente tem um papel ativo, não sendo apenas um fundo mas enfatizando a mensagem. (Amaral, 2006, pág. 125)

¹²“diversos críticos traçam uma associação entre Gibson e Dick e muitas dessas ligações acontecem devido ao estilo de ambos, devedores de um imaginário pulp e noir, principalmente pelo modo auto-reflexivo do filme noir com suas narrações em primeira pessoa. Um outro fator estilístico de ligação entre ambos está no estilo denso dos protagonistas de apelo noir com seu estilo andarilho, um outro assunto explorado intensamente tanto Dick como por Gibson são os implantes. Dick usava a sátira, e Gibson utiliza o lirismo para tratar do mesmo tema, relacionado com a fusão homem-máquina através de suas extensões , sejam elas de memória, sejam elas “próteses, procedimentos cirúrgicos (cosméticos e radicais), alterações na mente através de plugs. Todos eles são elementos figurativos recorrentes que expressam a visão do autor de onde a tecnologia está nos levando” (Amaral, 2006, pág. 115 e 116)

O psicanalista Jurandir Freire Costa divide a obra de Dick em temáticas distópicas e ucronianas. As primeiras simbolizando um futuro pouco promissor e as segundas realidades alternativas de um temporalidade ficcional como no romance “O Homem do Castelo Alto” que se passa em um presente onde as forças do Eixo ganharam a Segunda Guerra Mundial. (Costa, Jurandir. 2010, pág. 138)

O humanismo da obra de Dick bem maior que seus correlatos cyberpunk também pode ter ajudado na maior difusão de sua obra, já que funciona como elemento amenizador da visão de pesadelo futurista que encontramos na maioria das obras diretamente ligadas à Gibson e Sterling.

3 O GROTESCO CLÁSSICO E O NEOGROTESCO DO CYBERPUNK

“Na base das imagens grotescas, encontra-se uma concepção especial do conjunto corporale dos seus limites. As fronteiras entre o corpo e o mundo, e entre os diferentes corpos, traçam-se de maneira completamente diferente do que nas imagens clássicas e naturalistas”

Bakhtin

O conceito de grotesco, tal como elaborado por autores contemporâneos como Kayser e Bakhtin, origina-se da palavra italiana *grotta*, que significa gruta ou porão. Tais termos provêm do século XV, quando foram encontradas, em escavações feitas no antigo palácio romano de Nero (a Domus Aurea), formas e ornamentos atípicos, onde caminhos labirínticos com figuras de vegetais, animais e humanas se misturavam, influenciando vários artistas do Renascimento, e se tornando, na época, uma espécie de moda, embora, contrastasse com o naturalismo figurativo então em voga (SODRÉ, 2004).

Um texto de 1502,relata que o cardeal Piccolimini encomenda ao pintor Pinturicchio a decoração do texto da biblioteca de Siena com “essas formas fantásticas, essas cores e essas composições que hoje se chamam de grotescas” (*“che oggi chiamano grottesche”*).

Mais tarde foram encontradas referências teóricas em texto da Antigüidade de tal estilo. O mais famoso deles se encontra no tratado *De Architectura* (27 a.C.) , onde Vetrúvio demonstra sua desaprovação com o que considera uma depravação estética importada principalmente pelo anti-naturalismo¹³

¹³“...todos esses motivos, que se originam da realidade, são hoje repudiados por voga iníqua. Pois, aos retratos do mundo real, prefere-se agora pintar monstros nas paredes. Em vez de colunas, pintam-se talos canelados, com folhas crespas, e volutas em vez de ornamentação dos tímpanos, bem como candelabros, que apresentam edículas pintadas. flor, metade figura humana?..” (Vitruvius apud Kayser, 2003. Pág. 18) Nos seus tímpanos, brotam das raízes flores delicadas que se enrolam e desenrolam, sobre as quais se assentam figurinhas sem o menor sentido. Finalmente, os pedúnculos sustentam meias figuras, umas com a cabeça de homem, outras com cabeça de animal. Tais coisas, porém, não existem, nunca existirão e tampouco existiram. Pois como pode, na realidade, um talo suportar um telhado ou um candelabro, o adorno de um tímpano, e uma frágil e delicada trepadeira carregar sobre si uma figura sentada, e como pode nascer de raízes e trepadeiras seres que são metade flor, metade figura humana?..” (Vitruvius apud Kayser, 2003. Pág. 18)

Pintores como Bosch e Bruegel ficaram caracterizados por tal estilo, que parecia representar a perda dos estáveis referenciais sociais e religiosos da Idade Média. Chamado no século XVI como *sogni dei pittori*, tal estilo se diferencia de outros com características semelhantes como o barroco que ficou convencionalmente denominado de *bathos*, ou seja, uma imanentização e corporeização de imagens e conceitos tradicionalmente elevados pela estética tradicional.

Durante o Romantismo o conceito ficaria marcado por autores como Victor Hugo, dentro do chamado *disgusto* (SODRÉ, 2004, p. 46), uma ruptura com o cânone tradicional e conservador, nessa acepção em particular, exerceu influência nos autores que procuravam, a partir de Espinosa, uma revalorização dos aspectos corporais do pensamento¹⁴.

Durante o século XX, a tentativa de elaboração de uma História da Arte e de uma estética realmente sistemática, que, portanto, não poderia se dar ao luxo de renegar o que parecia de difícil classificação, a categorização do fenômeno grotesco daria um salto qualitativo com os trabalhos, hoje clássicos, de Bakhtin e Kayser.

Embora tidos como complementares, e verdadeiramente o são, há uma diferença substancial na forma como os dois autores tentam captar o fenômeno.

Em Kayser há um privilégio das formas tradicionais de arte, entenda-se o que se costuma exibir em museus, e uma conceituação abrangente capaz de colocar na mesma categoria as pinturas de Bosch, a literatura de Hoffman e Edgar Allan Poe.

Já em Bakhtin, por outro lado, há uma preferência pelas manifestações populares, o clima das feiras medievais e dos chistes de baixo calão, embora nas obras de autores “nobres”, como Rabelais, existe uma conceituação bem mais específica, onde o grotesco é

¹⁴..Ao gosto sublime da exterioridade corporal, sucede-se o disgusto fisiológico do homem subcutâneo ou homem fisiológico, experimentado por poetas e artistas, estes que Nietzsche chamava de “espíritos impacientes”. Na verdade, essa “impaciência” o precedeu, mais remotamente, na figura de Espinosa, que primeiro apresentou à filosofia o corpo como modelo de pensamento – “não se sabe o que pode um corpo”, insinuava – e, em sua tese conhecida como “paralelismo”, rejeitou a superioridade do espírito sobre o corpo, sustentando que a ação anímica é necessariamente também corporal...” (Sodré, Muniz, 2004. Pág. 48)

“..São precisamente afecções corporais, e não afetos espirituais, o que Nietzsche mais valoriza, ao dar estatuto pleno ao mau gosto. A estética nietzschiana do disgusto funda-se numa sensibilidade radical que ultrapassa o campo normativo e cognitivo da obra de arte reconhecida, para chegar a uma esfera da ação prática, na qual predominam a comunicabilidade generalizada dos afetos, os conflitos, as desarmonias, os mascaramentos. O desafio para o sujeito dessa estética é, vomitando frente ao gosto conciliador e enfraquecido das “belas almas”, estar à altura do forte “animal” da boa consciência. E este último, humano, pode ser alegoricamente associado ao animal propriamente dito..” (ibid, pág.49)

identificado como um discurso ideológico sobre o corpo, típico das classes populares e da pré-modernidade.

Com efeito, o clima que se observa na cinematografia cyberpunk possui correlatos rabelasianos no que diz respeito à ausência de fronteiras entre o corpo e o mundo. As duas diferenças fundamentais encontram-se no dualismo mente e corpo e nos relatos situados no futuro e não em um passado pré-moderno e idealizado. A conceituação do autor russo de grotesco mostra-se útil para analisarmos também as projeções dos pesadelos futuros e não apenas o passado onírico.

Tal conceito, tão importante na obra de Bakhtin quanto o de corpo-grotesco, diz respeito aos momentos de desrepressão da vida produtiva e cotidiana, onde os valores morais são conscientemente burlados em uma valorização do vida e do somático, que freqüentemente diverge das ideologias das classes dominantes¹⁵.

Um elemento chave da corporeidade grotesca tal como foi pensada por Bakhtin é a subversão das relações modernas e contemporâneas entre a vida e a morte. De forma extremamente contrastante com o atual recalque de tudo o que lembre a idéia da morte.

Na corporeidade grotesca há uma celebração da morte como parte do ciclo da vida¹⁶, o tema gravidez senil aparece várias vezes em Rabelais, como representação da dinâmica dos ciclos vitais.

¹⁵"..No carnaval, todas as distinções hierárquicas, todas as barreiras, todas as normas e proibições são temporariamente suspensas, estabelecendo-se um novo tipo de comunicação, baseado no "contato livre e familiar". O carnaval, para Bakhtin, gera um tipo especial de riso festivo. Mais do que uma reação individual a um evento cômico isolado, é uma espécie de alegria cósmica, de âmbito universal, dirigida a tudo e a todos, inclusive aos participantes do carnaval. Para Rabelais e para o espírito carnavalesco em geral, o particular sobre a experiência, não menos profundo que a seriedade. É uma vitória sobre o medo que torna comicamente grotesco tudo o que aterroriza. O riso popular festivo triunfa sobre o pânico sobrenatural, sobre o sagrado, sobre a morte; provoca a queda simbólica de reis, de nobreza opressoras, de tudo o que sufoca e restringe.." (Stam, Robert. 2000. Pág. 44)

"..O carnaval também celebra o que Bakhtin denomina "corpo grotesco" como o "local de vir-a-ser" . Na visão carnavalesca de Rabelais, os elementos-chave do corpo são os pontos onde ele tem apêndices, transgredindo seus próprios limites: os intestinos, o falo, as convexidades e os orifícios que ressaltam para o mundo ou que absorvem o mundo. Quando focaliza a vida corpórea (cópula, nascimento, defecação) o carnaval oferece uma suspensão temporária da proibição e do tabu, transferindo tudo o que é espiritual, ideal e abstrato para o nível material, para a esfera da terra e do corpo. Os excrementos tornam-se uma expressão literal daquilo que Bakhtin chama de "extrato físico material mais baixo". Em Rabelais, os produtos da parte inferior do corpo baixo, a merda e a urina, aparecem em quantidades hiperbólicas e dimensões cósmicas. Quando Pantagrueu urina, por exemplo, afoga um acampamento de soldados e provoca uma inundação de "dez léguas ao seu redor"..." (ibid, pág. 45)

¹⁶"..Pelo contrário, a morte no corpo grotesco não põe fim a nada de essencial, pois ela não diz respeito ao corpo procriador; aliás, ela renova-o nas gerações futuras. Os acontecimentos que o afetam se passam sempre nos

Em Bakhtin há, ainda, uma interpretação desse menosprezo pelo fim individual, como uma valorização de um sentimento de imortalidade coletiva, onde o fim do sujeito individual é contrabalançado pela permanência do povo¹⁷.

Contrariamente ao cânon moderno de corpo, onde a imagem corporal é valorizada como uma imagem unificada e estática. em uma clara tentativa de vinculação da imagem corporal com o discurso do indivíduo enquanto mônada que emerge com a burguesia mercantil¹⁸, o corpo grotesco é aberto às influências cósmicas e valorizado exatamente nos seus pontos de intersecção e contato com o outro, em uma relativização de suas fronteiras que caracterizam para Bakhtin a essência de tal cânon¹⁹.

Outro elemento importante são as partes do corpo, que são ressaltadas no cânon grotesco e no cânon contemporâneo. As representações corporais presentes nas artes contemporâneas mostram, nitidamente, uma preferência pelas partes individualizantes do corpo: desde expressões de rosto até aspectos corporais que valorizariam seus possuidores como objetos de desejo privilegiados (tamanho dos seios no caso das mulheres e do pênis para os homens), no grotesco o que é valorizado são as partes do corpo que representam as

limites de dois corpos, por assim dizer no seu ponto de intersecção: um libera sua morte, o outro o seu nascimento, estando fundidos (no caso extremo) numa imagem bicorporal.." (Bakhtin, 1996. Pág. 281)

¹⁷"..Dessa maneira, o tema do corpo procriador une-se ao tema e à sensação da imortalidade histórica do povo. Já explicamos que a sensação viva que o povo tem da sua imortalidade histórica coletiva, constituía o próprio núcleo do conjunto do sistema das imagens da festa popular. A concepção grotesca do corpo constitui assim uma parte integrante, inseparável desse sistema. É por isso que, em Rabelais, o corpo grotesco se mistura não apenas aos motivos cósmicos, mas também aos motivos históricos de uma sociedade utópica e, principalmente, aos da sucessão das épocas e da renovação histórica da cultura.." (ibid. pág. 283 e 284)

¹⁸"..A propriedade característica do novo cânon - ressaltadas todas as suas importantes variações históricas e de gênero - é um corpo perfeitamente pronto, acabado, rigorosamente delimitado, fechado, mostrado do exterior, sem mistura, individual e expressivo. Tudo o que sai, salta do corpo, isto é, todos os lugares onde o corpo franqueia os seus limites e põe em campo um outro corpo, destacam-se, eliminam-se, fecham-se, amolecem. Da mesma forma se fecham todos os orifícios que dão acesso ao fundo do corpo. Encontram-se na base da imagem a massa do corpo individual e rigorosamente delimitada, a sua fachada maciça e sem falha. Essa superfície fechada e unida do corpo adquire uma importância primordial, na medida em que constitui a fronteira de um corpo individual fechado, que não se funde com os outros. Todos os sinais que denotam o inacabamento, o despreparo desse corpo, são escrupulosamente eliminados, assim como todas as manifestações aparentes da sua vida íntima. As regras de linguagem oficial e literária que esse cânon origina, interdizem a menção de tudo que diz respeito à fecundação, à gravidez ao parto, etc., isto é, tudo que trata do inacabamento, do despreparo do corpo e da sua vida propriamente íntima. Uma fronteira rigorosa traça-se então entre a linguagem familiar e a linguagem oficial do "bom-tom".." (ibid. págs. 279 e 280)

¹⁹"..Já o dissemos, o grotesco ignora a superfície sem falha que fecha e limita o corpo, fazendo dele um fenômeno isolado e acabado. Também, a imagem grotesca mostra a fisionomia não apenas externa, mas ainda interna do corpo: sangue, entranhas, coração e outros órgãos. Muitas vezes, ainda, as fisionomias interna e externa fundem-se numa única imagem.." (ibid. pág. 278)

fronteiras de contato com o mundo: baixo ventre, barriga, nariz e boca. Sendo estes os principais “atores” dessa forma de representação do corpo. E, ao contrário da representação moderna, quase sempre são representados em funções fisiologicamente dinâmicas que normalmente produziriam asco nas sensibilidades atuais.

O corpo grotesco come, defeca, urina, procria e morre, sendo que essas funções são mostradas se sobrepondo umas às outras, normalmente em dimensões pouco reais, de forma quase sempre hiperbólica²⁰.

De forma bem diferente do corpo individual moderno, o corpo grotesco está intrinsecamente vinculado à terra e suas manifestações naturais. Os ciclos corporais encontram paralelos com fenômenos naturais e são vistos como seus legítimos sucedâneos.

Outra função ideológica do *bathos* grotesco, apontado por Bakhtin, é uma desespirtualização carnavalesca dos símbolos, tanto da opressão social, quanto do que ele denomina “medo cósmico”, ou medo indefinido das intempéries naturais incapazes de serem controladas, como enchentes, terremotos e secas.

Em Rabelais abunda, em profusão, as imagens corporais que se misturam às intempéries naturais, Bakhtin identifica tal utilização como uma forma popular de abrandamento dos efeitos psíquicos de tais fenômenos.²¹ Nesse ponto, o autor russo em uma

²⁰..Dentre todos os traços do rosto humano, apenas a boca e o nariz (esse último como substituto do falo) desempenham um papel importante na imagem grotesca do corpo. As formas da cabeça, das orelhas, e também do nariz, só tomam caráter grotesco, quando se transformam em figuras de animais ou de coisas. Os olhos não têm nenhuma função. Eles exprimem a vida puramente individual, e de alguma forma interna, que tem a sua própria existência, a qual não conta para nada no grotesco. Esse só se interessa pelos olhos arregalados (por exemplo, na cena do gago e do Arlequim), pois interessa-se por tudo que sai, procura sair, ultrapassa o corpo, tudo o que procura escapar-lhe. Assim todas as excrescências e ramificações têm nele um valor especial, tudo o que em sua prolonga o corpo, reúne-o aos outros corpos ou ao mundo não-corporal. Além disso, os olhos arregalados interessam ao grotesco, porque atestam uma tensão puramente corporal. No entanto, para o grotesco, a boca é a parte mais marcante do rosto. A boca domina. O rosto grotesco se resume afinal em uma boca escancarada, e todo o resto só serve para emoldurar essa boca, esse abismo corporal escancarado e devorador..." (ibid. pág. 276 e 278)

²¹..É preciso não perder de vista o papel enorme que desempenha o medo cósmico - medo de tudo que é incomensuravelmente grande e forte: firmamento, massas montanhosas, mar - e o medo das perturbações cósmicas e das calamidades naturais, nas mais antigas mitologias, concepções e sistemas de imagens, e até nas próprias línguas e as formas de pensamento que elas determinam. Uma certa lembrança obscura das perturbações cósmicas passadas, um certo temor indefinível dos abalos cósmicos futuros dissimulam-se no próprio fundamento do pensamento e da imagem humanos. Na base esse temor, que não é absolutamente místico, no sentido próprio do termo (é o temor inspirado pelas coisas materiais *de grande* porte e pela força material invencível), é utilizado por todos os sistemas religiosos com o fim de oprimir o homem, de dominar a sua consciência. Mesmo os testemunhos mais antigos da obra popular refletem a luta contra o temor cósmico, contra a lembrança e o pressentimento dos abalos cósmicos e da morte violenta. Assim, nas criações populares que exprimiam esse combate, forjava-se uma autoconsciência verdadeiramente humana, liberada de todo o medo.." (ibid. pág. 293 e 294)

nítida concordância com as teses freudianas de *O Mal-Estar na Civilização*; embora, Bakhtin também seja autor de um libelo marxista e anti-psicanalítico chamado *O Freudismo*.

Em termos sociais, as obras onde o cânon grotesco e a tônica carnavalesca são preponderantes, há uma visível ridicularização dos signos de poder, através de seu rebaixamento corporal.²²

²²"..No decorrer da luta em favor de um novo quadro do mundo e da destruição da hierarquia medieval, Rabelais utiliza constantemente o procedimento folclórico tradicional da "hierarquia às avessas", do "mundo às avessas", da "negação positiva". Permuta o alto e o baixo, a realidade concreta do objeto, a fim de mostrar a sua verdadeira fisionomia material e corporal, a sua verdadeira existência real, do outro lado de todas as regras e apreciações hierárquicas..." (ibid. pág. 353)

40 NEOGROTESCO CYBERPUNK

“contrapondo a retórica cyberpunk de eterealização, com suas evocações rapsódicas de consciência corporificada superada pelo descarnado, existência “downloadeada” em memória de computador, o Novo Grotesco nos confronta com o fato inelutável de nossa mortalidade, lembrando-nos de que (pelo menos por agora) as políticas do fim do século 20 aparecem em realidades físicas e não virtuais” (Dery 1999, pág. 166)

Curiosamente, tendo em vista que se tratam de ambientações antagônicas: o ambiente ruralizado dos textos pré-modernos de Rabelais frente ao futurismo cyberpunk. Ambos os gêneros (grotesco rabelasiano e cyberpunk) assinalam um tipo de corporeidade pouco individualizada e extremamente aberta ao mundo externo. Só que em lugar das hipérboles fisiológicas de Pantagrue temos o Cyborg – figura neogrotesca por definição da literatura cyberpunk. Um simbiote entre homem e máquina onde múltiplos níveis de sobreposição maquínico/orgânico podem se dar.

A idéia de um ser composto majoritariamente de peças de reposição de cunho maquínico produz efeitos semelhantes aos exageros fisiológicos do grotesco tradicional, exatamente pela ameaça que produzem ao senso de integridade corporal e aqui o cyberpunk rompe também brutalmente com os cânones clássicos de corpo tal como estudados por Bhaktin. Robert R. Wilson nos diz:

“Máquinas são compostas de várias partes. Podem ser montadas e desmontadas. Elas podem ser abertas para modificações ou consertos. A idéia de um ser constituído de novas partes não é apenas repulsiva mas pode não ser menos horrível se lembrar a possibilidade da perda de membros. A idéia que um olho direito que caia ou uma genitália cortada que pode ser reconstituída por via tecnológica também pode provocar horror” (Wilson, 1995, pág. 246)

A dissolução das fronteiras corporais é o principal elemento de união entre o cyberpunk e a conceituação grotesca de corporeidade: *“A idéia de um ser composto de várias partes que podem ser substituídas ou removidas é evocativa da ficção de horror” ibid. pág. 246.*

Embora a idéia da associação entre a estética grotesca e o cyberpunk esteja longe de ser nova entre os estudiosos²³, consideramos que o principal elemento “neo” nessa nova configuração carnalizada de corposeja sua simultaneidade com uma afirmação radicalizada de dualismo corporal completamente ausente da perspectiva anterior. Longe de ser de ser mais “holística” ou “natural”, o cyberpunk reafirma um modelo radicalizado de dualismo corporal de cunho cartesiano.

Flertando abertamente com as perspectivas do pós-humanismo oriundas da cibercultura²⁴, o neogrotesco cyberpunk funde o corpo trans-individualizado com uma perspectiva também marcado por uma radical clivagem corpo e mente.

Estudaremos a seguir a forma como se deu no cyberpunk essa variante de dualismo;

²³“Em vez do sublime tecnológico, Mark Dery (1999) define a estética da cibercultura como NeoGrotesca. Através de exemplos retirados da cultura pop norte-americana (sejam elas das artes plásticas, fotografia, entre outros) o crítico novaiorquino conta a trajetória da estética do neogrotesco, dos freakshows da época vitoriana aos videoclipes de artistas como Nine Inch Nails, David Bowie e Marilyn Manson, das exposições de arte aos filmes de Tarantino, do underground ao mainstream, dos relatos médicos exposto ao museu ao cyberpunk, da cultura popular à subcultura, em um constante fluxo de forças. O corpo, a carne, o sangue, a matéria humana em sua não humanidade é a tônica dessa estética e, aparentemente se contrapõe às questões de descorporificação presentes nas temática cyberpunks. Apesar de tentar se livrar do “estorvo” no qual a carne teria se convertido, o corpo ainda é a fronteira final dos autores cyberpunks,” (Amaral, 2006,pág. 58)

²⁴ “Fazendo eco literário de idéias que podemos encontrar nos filmes de David Cronenberg, Kroker e seus colegas argumentam que “a internet é a pele do corpo eletrônico” (p. 108). Baseando-se numa mistura exótica de Karl Marx, Nietzsche, Heidegger eBaudrillard, crêem eles que a máquina não é tanto o caminho de uma nova servidão para o homem como expressão de um projeto tecnocrático. Vendo bem, seu fim seria a abolição da vida humana tal como até agora a conhecemos. Viveríamos, portanto, “o momento da ruptura evolutiva em que a tecnologia assume a condição de espécie viva, substituindo por sua própria *lógica a até então ascendente história genética da espécie humana*” (Rudiger, 2008, *pág. 103*).

5 O CYBERDUALISMO

“..O ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose edípica, com o trabalho não alienado..”

Manifesto Ciborgue¹⁸

“ O corpo para os escritores cyberpunks é um acidente desconectado da pura substância da mente. Eles são fascinados pelas “melhorias” através dos quais os corpos humanos tornam-se cada vez menos orgânicos e mais artificiais.” “O interesse dos escritores cyberpunks pelo corpo é de um tipo estritamente negativo; uma forma consistentemente de afirmar e celebrar a dicotomia cartesiana”

Kevin McCarron

É usual que a literatura cyberpunk seja vista como uma espécie de “representante literário” do que se convencionou chamar de “teorias pós-modernas”²⁵. Teóricos como Jean Baudrillard e Frederic Jameson (embora este mais analítico do que adepto) são usualmente comparados e agrupados em uma espécie de *Zeitgeist* cultural comum. E aqui é interessante do ponto da compreensão do fenômeno cyberpunk nos determos um pouco em tais modelos teóricos, principalmente na teórica feminista Donna Haraway e seu Manifesto Cyborg.

O que veremos é que tal perspectiva não difere muito de um entusiasmo difuso pelo desenvolvimento tecnológico, profundamente ligado as evoluções e crises do capitalismo contemporâneo, a que o cyberpunk é levado ao paroxismo por aliar o “entusiasmo pós-orgânico” com a estetização grotesca decorrente da interação homem/máquina.

Dos autômatos ao Cyborg:

Em 1789, às vésperas da revolução, faz sucesso em Paris em apresentações públicas um menino de cerca de 5 ou 6 anos, que desenha pacientemente o rosto de Luís XVI e o esboço

²⁵“A ficção científica cyberpunk pode ser lida como uma forma de teoria social, enquanto o futurismo de Baudrillard pode ser lido como uma forma de ficção científica. Essa ótica sugere a desconstrução das oposições entre ficção e teoria social, mostrando que muito das teorias sociais contem uma narrativa e uma visão de presente e futuro.” (Featherstone, 1995, pág. 9)

de seu cão. Tal menino, chamado de “o desenhista”, era um autômato, obra de Pierre e Henay-Louis Jacquet Droz, que por sua vez eram discípulos do célebre Vaucanson, criador de um pato mecânico que não só comia como regurgitava seu alimento. (Oliveira, Luiz Alberto, 2001, págs. 139 e 140)

Algumas décadas antes, em 1748, o médico e filósofo francês La Mettrie, publicaria sua obra mais importante: “O Homem-Máquina”. Nessa obra, La Mettrie radicalizaria o mecanicismo cartesiano, eliminando pura e simplesmente a “res cogitans” e exaltando um modelo de corpo semelhante aos mecanismos de um relógio. Se o cristão Descartes, autorizaria as vivisseções em animais amparado pela alma singular (os gritos dos animais não seriam mais do que o ranger de engrenagens), La Mettrie alegremente nos autorizaria a usar o modelo dos porcos como exemplo de vida autêntica. (Rouanet, Sérgio Paulo. 2003, pág. 37 à 50)

Após um salto no tempo de mais ou menos dois séculos e meio, temos a filósofa e militante feminista Donna Haraway que na década de noventa do século já passado, escreve seu libelo: *O Manifesto Ciborgue*.

Nessa curiosa obra, temos uma exaltação pós-moderna das artificializações do corpo humano, que são alçadas a rupturas necessárias aos autoritários modelos de identidade patriarcal²⁰.

Temos na obra de Haraway todos os ingredientes do que se convencionou chamar de “pós-modernismo”: repulsão a qualquer tentativa de análise totalizante da realidade social, uma variante extremada de empirismo que transforma o corpo em objeto passivo da cultura, e uma afirmação, a despeito da linguagem *engagé*, dos processos sociais característicos do capitalismo contemporâneo.²¹

O objetivo declarado da obra seria o de, através de uma análise das mudanças tecnológicas e ideológicas da sociedade contemporânea, perceber às possibilidades de reconstrução social que passam necessariamente pela crítica as identidades totalizantes do falocentrismo²². O curioso é que a despeito do anti-historicismo militante da perspectiva teórica adotada pela autora, todo o livro reflete uma crença determinista que o mero desenvolvimento tecnológico, por si só, seria capaz de produzir o rompimento com os

grilhões do patriarcado. O pós-modernismo feminista repete assim os erros mais elementares do determinismo histórico do início do século XX²³.

Mais recentemente o teórico da comunicação e filósofo italiano Mario Perniola, lança um livro com um nome ainda mais curioso: *O Sex Appeal do Inorgânico*. Curioso, pois pela primeira vez na história da crítica social, temos uma exaltação assumida dos processos de reificação da cultura.

A principal tese da obra de Perniola é que a sociedade se encaminha para a produção de uma sexualidade neutra, em que as diferenças sexuais seriam abolidas e poderíamos gozar as delícias das indeterminações características de uma realidade ontológica de “coisas sensíveis”:

‘..Exaurida a grande tarefa histórica de confrontar-se com Deus e com o animal, que remonta no Ocidente ao período dos antigos gregos, agora é a coisa que exige toda nossa atenção e propõe a interrogação mais premente: ela se tornou o centro das perturbações e a promessa da felicidade. O jogo das semelhanças e das diversidades, das afinidades e das divergências, das correspondências e das disparidades, que dominou o confronto entre Deus e o homem e aquele entre o homem e o animal, terminou empatado: o homem é um quase Deus e um quase animal; Deus e o animal são quase um homem. Mas quem tem coragem ou o desespero de dizer que o homem é uma quase coisa e a coisa um quase homem?..’
(Perniola, Mario. *O Sex Appeal do Inorgânico*, pág. 23)

Da exaltação a coisificação do homem segue-se para uma afirmação das delícias sexuais produzida por tal condição. A perda da diferenciação de gêneros inerente aos corpos orgânicos produz uma perversificação curiosa das fronteiras da individualidade.

“..O corpo do qual a sexualidade neutra possui experiência não é máquina, mas sim roupa, coisa. Ele é feito de muitos tipos de tecidos sobrepostos e intersecantes entre si. Dar-se como uma coisa que sente significa pedir que os tecidos que constituem o corpo do parceiro venham a misturar-se com os seus próprios, criando uma única extensão na qual se viaja durante horas, por vários dias..” (ibid,pág. 29)

Novamente temos a mesma seqüência lógica presente na obra de Haraway: uma versão um tanto grosseira de empirismo ontológico, aliado a uma visão social que curiosamente reúne uma linguagem crítica a uma afirmação legitimadora dos processos culturais.

Embora as obras de Haraway e Perniola sejam bastante paradigmáticas do que temos tratado aqui, a melhor sistematização do fenômeno social e cultural típicos dos discursos pós-orgânicos, coube a antropóloga argentina radicada no Brasil, Paula Sibilia, que em seu livro, *O Homem Pós-Orgânico*, que nos oferece um útil painel extremamente sintético das características principais desse tipo de discurso.

Em seu livro, Sibilia traça um rico mosaico dos discursos de superação da Carne que convencionalmente também vêm sendo denominados de neognoses, pelas semelhanças que apresentam com as heresias cristãs da antigüidade tardia²⁴.

Não se apegando apenas aos discursos acadêmicos “oficiais” mas se utilizando também de exemplos extraídos da literatura, cinema, internet e publicidade, o livro, se utilizando de uma linguagem de clara inspiração deleuziana (a passagem das foucaultianas sociedades disciplinares às deleuzianas “sociedades de controle), traça as principais características desse tipo de discurso: a obsolescência do corpo orgânico, inferior as potencialidades das novas tecnologias da microeletrônica , as possibilidades de melhora e aperfeiçoamento do corpo através de sínteses com as máquinas e sua superação pura e simples, ocasionando a realização faústica do sonho humano de superação até mesmo da morte através da fusão da mente com o bytes da nova configuração pós-humana de silício²⁵.

Embora o tom do livro passe ao largo da pura e simples exaltação desse tipo de discurso, há um elemento importante em que a autoraparece concordar com eles: a ruptura qualitativa, representada pelas teses pós-orgânicas com os paradigmas modernos acerca da corporeidade²⁶.

Em relação à estética cyberpunk a divisão feita por Sibilia entre as perspectivas faústicas e prometeicas parece não dar conta do fenômeno justamente pelo caráter ambíguo (ao mesmo tempo grotesco e cartesiano). O cyberpunk é simultaneamente faústico e prometeico²⁶.

²⁶“Um outro aspecto a ser levantado trata da questão da identidade e da existência. Há uma problemática filosófica que diz respeito a dissolução do sujeito, questionando o conceito de humanidade a partir de uma oposição com o inumano. Não seria incorreto dizer que cyberpunk se insere tanto em uma tradição prometeica (de exaltação da tecnologia) quanto faústica (de oposição à tecnologia), pendendo normalmente para uma corrente humanista, na qual o sujeito - no caso, protagonistas dos filmes - toma uma decisão que afetará a humanidade. Essa visão que perpassa o cinema através da dicotomia mente/corpo é retomada no cyberpunk” (Amaral, 2006,pág. 198g)

Em relação ao livro de Sibilía um dos elementos que é pouco considerado é a continuidade desse tipo de rejeição à Carne ao longo de todo o discurso moderno. Consideramos os exemplos de La Mettrie e dos autômatos de Vaucanson um bom exemplo de discursos passados bem semelhantes aos dos autores atuais em relação ao corpo. Suas diferenças, e elas realmente existem, refletem mais as radicalizações de perspectiva produzidas tanto pelo desenvolvimento tecnológico como pelo desenvolvimento das aporias na forma social que sustenta esse tipo de representação sobre a corporeidade, do que uma real mudança qualitativa. A transformação do corpo vivido (Leib) em corpo/objeto (Körper), continua essencialmente a mesma.²⁷

Por último, o psicanalista e filósofo Slavoy Zizek em um artigo com um nome bem sugestivo: *No sex, please, we are post-Human!* (Sexo não, por favor. Nós somos pós-humanos!), faz uma crítica veemente à algumas armadilhas normalmente não observadas nesse tipo de ideologia.

Zizek, primeiro faz uma crítica à idéia filo-perversa da eliminação da alteridade sexual que esse discurso usualmente emprega. Embora a linguagem hedonista empregada sugira a possibilidade de um paraíso pós-egóico, livre das limitações do princípio da realidade impostos pelo corpo físico, o que realmente se consegue é uma fantasia totalitária de ilação do eu, onde se tenta o completo domínio do Outro pelo sujeito. A relação sexual se auto eliminaria, paradoxalmente, através de sua realização concreta²⁸.

Mesmo nessa perspectiva, é provável que a sensação subjetiva de realidade se perca (particularmente quando se falar em realidade virtual), já que a sensação fenomenológica de realidade se dá exatamente pela resistência oferecida pelo mundo externo aos ditames do sujeito²⁹.

Mas sua observação mais pertinente é relativa ao verdadeiro paradoxo ético e lógico que se cai quando se afirma, primeiro que a somos enquanto sujeitos identificados apenas pela nossa corporeidade, segundo que essa corporeidade pode ser moldada e transformada pelas novas tecnologias. Segundo Zizek, a aporia em que se cai é explicitar quem é esse “eu” que vai melhorar a Carne, já que os dois axiomas anteriores desconstroem por inteiro o que denominamos conceitualmente por sujeito³⁰.

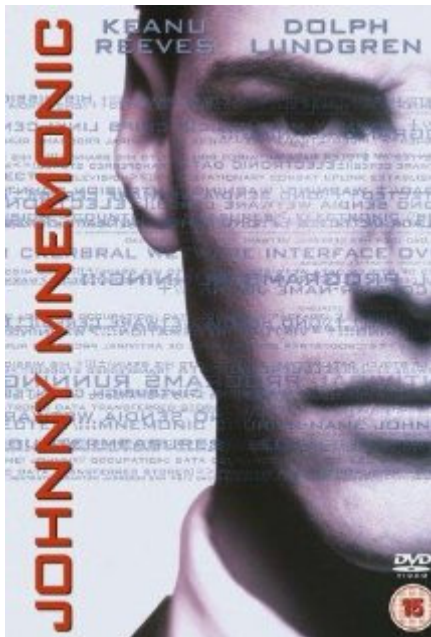
Zizek critica também as perspectivas que visam elaborar um modelo holístico de relação corpo-mente, por também não entenderem a dimensão do trauma característico da própria condição humana. A subjetividade humana marcada pelo mal-estar inexorável oriundo da introdução na cultura e na linguagem não comportaria, a não ser de forma imaginária, totalizações que objetivassem eliminar o falta existencial constitutiva do desejo humano³¹.

Embora tenhamos algumas críticas a Zizek, por um linguajar um tanto excessivamente ontologizante oriundo de seu lacanismo ortodoxo (até que ponto esse “mal-estar” é derivado da civilização em si, ou da forma contemporânea que ela assumiu?), suas ponderações, principalmente referentes às aporias presentes nos textos de exaltação do “pós-humano”, nos colocam no cerne de nossa crítica: primeiro; até que ponto tais transformações tecnológicas representam uma real mudança qualitativa sobre o olhar moderno-mecanicista sobre o corpo; segundo, sobre quais são as reais possibilidades de superação das dicotomias sobre corpo-mente, já que os discursos pós-orgânicos não nos parecem capaz de fazê-lo. Há ainda uma terceira questão não abordada por Zizek, mas que no presente trabalho se configura de suma importância: a possibilidade de haver também, por conta da clivagem manifestações de representações do orgânico que mostrem o outro lado da clivagem produzida pelo hipostasia da forma social.

Oriundos muito mais de uma radicalização das condições que propiciaram as antinomias da modernidade que uma ruptura com a mesma, tais ideologias refletem muito mais o momento especial que vivem as sociedades baseadas na produção de mercadorias, confrontadas pela primeira vez com a total desubstancialização de sua matéria-prima: o trabalho abstrato.

Análise do filme:

6 JOHNNY MNEMONIC (1995). Direção: Roberto Longo



Embora a estética cyberpunk já dominasse a produção de ficção científica já algum tempo em Hollywood, Johnny Mnemonic foi à primeira adaptação direta de uma obra do líder do movimento William Gibson que também o roteirizou.

O filme se passa em 2021 e conta a história de Johnny, um “mnemonic”, um agente responsável por transportar informações valiosas usando o próprio cérebro como hardware, já que a internet se tornou um espaço completamente anárquico dominado por hackers e guerrilheiros cibernéticos.

A história começa com Johnny em um hotel aceitando um novo trabalho, onde pretende conseguir dinheiro suficiente para realizar uma cirurgia onde resgate sua memória. Johnny retirou toda sua memória da infância e adolescência para que ampliar sua “capacidade de armazenamento”. Uma das características do gênero em questão é a representação de uma realidade ultra-mercantilizada, onde cirurgias de colocação de próteses biônicas são

consideradas rotinas e totalmente disponíveis em locais obscuros desde que o cliente tenha dinheiro.

O personagem se encontra em “Nova Pequim”, dominada por megacorporações que governam despoticamente, praticamente sem a mediação de governos eleitos e utilizando as máfias locais como forças de segurança. Há resistência generalizada (o personagem passa por violentas manifestações urbanas com bandeiras vermelhas), baseada principalmente por subproletários que habitam as margens das grandes cidades e utilizam os recursos virtuais como forma de arma. No filme são representados pelos “Loteks”. Esse tipo de cyberguerrilha é um ator comum nas narrativas de Gibson como também nas obras cyberpunks em geral. No romance mais famoso de Gibson “Neuromancer”, são representados pelos “Novos Panteras” (em referência explícita aos Panteras Negras).

Outro elemento importante para o desenvolvimento do roteiro é a presença de uma epidemia de uma doença chamada “SEN” (Síndrome do enfraquecimento neurológico) aparentemente produzida pelo excesso de estimulação eletrônica.

Johnny combina com seu “agente” Ralfi (claramente semelhante a um gigôlo) de encontrá-lo na cidade fortaleza de “Newark” após realizar o “download”.

Johnny dirige-se ao hotel onde terá haverá o encontro com os “clientes” antes ele faz um “upgrade” que permite que sua capacidade cerebral passe de 160 giga para 320 (defasagem um tanto cômica já que inferior a capacidade de armazenamento de laptops simples atualmente). Chegando ao apartamento Johnny é informado que o arquivo que terá que carregar é de 500 giga (superior, portanto mesmo ao upgrade), tal sobrecarga poderá matá-lo em 72 horas se não conseguir descarregar o conteúdo.

O mnemonic não informa aos seus clientes a sobrecarga (“é mais do que suficiente” ele responde ao ser perguntado). O “download” é realizado através de um plug localizado em sua têmpora, sendo um processo representado como sendo algo doloroso (talvez pela sobrecarga). A presença do plug em seu crânio é uma amostra da indefinição entre o biológico e o orgânico característico da estética cyberpunk. Praticamente todos os personagens utilizam algum tipo de prótese ou “melhoramento” de cunho artificial que se torna uma extensão de seus corpos. As histórias costumam apresentar alguma crítica mais a forma como tais fusões se realizam (principalmente ao caráter mercadológico das motivações outras vezes o comportamento compulsivo dos personagens se assemelha as adicções por narcóticos) do que as sínteses

orgânico-eletrônicas em si mesmas. As narrativas apresentam um conteúdo transhumanístico claro, o que é colocado como um fato da realidade tecnológica dessas sociedades. Tal situação ora é apresentado como um elemento de opressão social ora como veículo de libertação.

Os clientes de Johnny usam imagens aleatórias extraídas da televisão como senhas a serem enviados aos destinatários dos arquivos. Johnny dirige-se ao banheiro onde sangra pelo nariz e apresenta mal-estar devido a sobrecarga em seu cérebro/hardware. O apartamento é invadido por homens armados que matam os clientes de Johnny (embora estes também estejam armados). Nesse momento somos apresentados a Shinji, um soldado da Yakusa com uma prótese no polegar da mão direita que se transforma numa espécie de chicote laser. Johnny consegue fugir com as informações embora não tenha as senhas de decodificação dos dados que lhe foram armazenados.

A narrativa apresenta o personagem de Takahashi (interpretado pelo famoso ator nipônico Takeshi Kitano), executivo da corporação Pharmakon, dona dos dados que estão contrabandeados por Johnny. Takahashi contrata a Yakusa para reaver os dados, mostra-se também que a filha do personagem morreu recentemente de SEN.

A história passa para a boate onde o agente Ralfi gerencia seus negócios, surge Jane a guarda-costas que irá ser o par de Johnny além de importante elemento da trama, já que a personagem também sofre de SEM. Apresenta-se também o ex-médico Spider especialista clandestino em colocação de implantes biônicos como os que Jane usa para melhorar sua performance física como guarda-costas. Jane tenta se oferecer para segurança para Ralfi dizendo-se melhor e mais rápida que suas seguranças (curiosamente dois travestis). O agente diz que não pode confiar na guarda-costas já que sua saúde está instável devido a doença e sugere que ela se empregue como prostituta (“algo menos extenuante”).

Enquanto isso Johnny dirige-se ao local combinado com Ralfi e é atacado por agentes da Yakusa que tentam arrancar sua cabeça para “melhor conservar os arquivos” e salvo pelo Lotek J-Bone. Aqui a outro elemento curioso do universo ficcional de Gibson, já que a maioria dos loteks é negra com visual Rasta típicos da cultura popular jamaicana ligada ao Reggae. No outro romance de Gibson Neuromancer, temos o planeta Zion (mesmo nome da cidade humana livre do filme Matrix de 1999) onde também temos um planeta rastafari que funciona como uma espécie de bunker guerrilheiro do grupo Novos Panteras.

Após o encontro com J-Bone, Johnny vai ao encontro de Ralfi em sua boate e acaba sendo aprisionado em uma armadilha já que é traído pelo agente que o entrega a máfia japonesa com a ajuda de suas seguranças transexuais.

O mnemonic é salvo por Jane que o vê como um empregador em potencial. Ambos são salvos novamente pelos loteks. A guarda-costas permite que Johnny durma um pouco e ele sonha com flashes de sua memória apagada.

Aparece novamente o executivo da Pharmakon incomodado com os fracassos das tentativas de resgatar os arquivos. Aparece outra curiosa personagem do universo de Gibson: A ex-executiva da Pharmakon Ana, morta em 2016 e que teve sua consciência preservada no mundo virtual. A consciência e a personalidade aqui são novamente identificadas com dados passíveis de serem submetidos a download e o cérebro a um hardware biológico que pode ser substituído pelas plataformas de silício. Ana age como uma espécie de “anjo da guarda” de Johnny, talvez em consonância com sua situação etérea.

Após acordar e brigar com Ana por tê-lo deixado adormecer, os dois se vão até uma loja de produtos de informática onde Johnny acessa o mundo a internet em busca de informações. A net aqui é mostrada (através de amplos efeitos CGI em – Computer Generation Image-) como um ambiente sensorial que Johnny manipula manualmente através de óculos e capacetes especiais.

Através de um cúmplice do mundo virtual Johnny descobre que os dados criptografados em seu crânio pertencem a pharmakon, que contratou a Yakusa para resgatá-los através de instrumentos pouco sutis (basicamente arrancar sua cabeça e conservá-la criogenicamente). Descobre ainda que deve procurar um médico chamado “Dr. Allcome”. A Yakusa consegue rastreá-lo mas ele é avisado a tempo por Ana.

Ao sair da loja, que é explodida por Jane como forma de ganhar tempo, a mesma tem convulsões que fazem Johnny descobrir que ela tem SEN. Ela pede que o leve a Spider que também pode ajudá-lo. Ele aceita mas antes tenta fazer um acordo com AT&T (corporação em comunicações que realmente existe) em troca de seus dados.

Chegando ao apartamento de Spider (na verdade um misto de bunker militar e laboratório), Jane é cuidada e o ex-médico diz que pode ajudá-lo já que sabe quem é o “Dr. Allcome”. Ele leva Johnny a uma imensa enfermaria clandestina onde são tratados os infectados por SEN

que não tem acesso a tratamento médico (já que o tratamento parece ser monopólio da Pharmakon).

Spider informa a Johnny que os dados que ele leva são na verdade a cura para a SEM, não disponibilizada pela Pharmakon por questões de lucratividade. “Dr. Allcome” é na verdade um termo para “venham todos os médicos” usado quando ocorre alguma emergência grave e não se deve assustar os pacientes. Spider sugere tirar os implantes cerebrais cirurgicamente mesmo que isso produza sequelas graves.

Takahashi irritado com os insucessos da Yakusa contrata a figura o Padre, um mercenário bizarro cheio de implantes pelo corpo e que usa o discurso religioso misturado com a violência tecnológica (usa uma enorme cruz que termina com uma lâmina na ponta como arma). O padre invade a boate, tortura o barman amigo de Jane e consegue descobrir que a mesma está com Spider. Ele invade a enfermaria, mata Spider. Antes de morrer ele diz para Johnny procurar “Jones” que pode ajudá-lo.

Ana diz que a Takahashi que a Pharmakon matou sua filha ao não disponibilizar a cura, que já era conhecida há seis meses. Mostra-se que o executivo é também o agente da AT&T que estava negociando com o mnemonic.

Jane e Johnny vão para “heaven” a fortaleza lotek inteiramente feita de detritos e lixo da cidade. O personagem após quase ser atingido por lixo descarregado do alta da fortaleza (que funciona em uma ponte desativada) tem um ataque histérico onde diz que preferiria estar em um hotel confortável a ter que salvar o mundo. A desromantização do personagem central, tornado-o a figura conhecida do anti-herói é um elemento comum nas narrativas cyberpunk. Os personagens são figuras hedonistas e individualistas, a exceção parece ser os grupos subversivos de marginais estilo loteks, mas que também trabalham sob uma ótica de sobrevivência.

O lotek J-Bone os leva a Jones, um golfinho modificado geneticamente e repleto de implantes eletrônicos mantido em um tanque no interior de Heaven. Ficamos sabendo que o golfinho tem auto-consciência e era usado para invadir sistemas de segurança de navios e submarinos durante a guerra (aparentemente houve uma guerra de grandes proporções pouco antes do tempo onde se desenrola a história). O golfinho também controla boa parte do sistema operacional e defesa do local.

Heaven é invadida pela Yakusa liderados por Sinji (o yakusa com um chicote laser no polegar direito), pelo Padre (o mercenário religioso-cibernético) e por Takahashi.

Johnny se conecta ao sistema de Jones através de um capacete. A tentativa do golfinho de descriptografar os arquivos na cabeça de Johnny são representados por cenas que simulam realidade virtual. O processo é abruptamente interrompido devido aos invasores. Johnny é obrigado a se desconectar de Jones.

Segue-se uma luta típica de filmes de ação, onde os homens da Yakusa são enfrentados pelos guerrilheiros loteks. Sinji luta com Johnny e acaba sendo jogado do alto da fortaleza. Takahashi é atingido e arrepende-se, entregando a figura de TV que representa uma das três imagens aleatórias que servem como senha.

O ataque do Padre é a última das batalhas, este é derrotado por Jones que sobrecarrega seus implantes com o sistema de segurança de Heaven.

Johnny reconecta-se a Jones que consegue acessar os dados com a ajuda de Ana (a imagem da “fantasma na máquina” era quinta imagem/senha).

A fórmula da cura da SEN é descriptografada e disponibilizada na internet. Ana é apagada em retaliação da corporação. Mostra-se o prédio da Pharmakon em chamas, possivelmente a outro ataque lotek.

“Johnny Mnemonic” foi um fracasso de bilheteria, a trama foi considerada confusa e complicada demais, além da precariedade da produção que não contava com os orçamentos milionários comuns à Hollywood. Embora a estética cyberpunk domine boa parte da produção cinematográfica de ficção-científica atual, a adaptação direta uma obra de William Gibson (e também roteirizada por ele) não parece ter funcionado a contento. A produção que pela primeira vez retrataria fielmente a estética do “movimento” contando com aceitação de público seria “Matrix” de 1999, reciclando várias idéias das obras de Gibson (e usando o mesmo ator de “Johnny Mnemonic” Keanu Reeves).

Análise do filme:

Trilogia Matrix

7 MATRIX (1999). Direção: Andy e Lana Wachowski



“Quando assisti Matrix num cinema da Eslovênia, tive uma oportunidade única de me sentar ao lado do espectador ideal do filme – sem meias palavras, um idiota. Um homem aparentando pouco menos de 30 anos, sentadoa minha direita, estava tão absorto no filme que durante todo o tempo perturbou os demais espectadores com exclamações do tipo: Meu Deus, puxa, então não existe realidade!” Definitivamente, prefiro esse tipo de imersão ingênua a leituras intelectualistas pseudosofisticadas que projetam no filme filosofias refinadas ou distinções conceituais psicanalíticas”

Slavoj Žizek

A trilogia Matrix constitui-se uma espécie de apoteose tardia das influências das narrativas e estéticas cyberpunks no cinema, quase 20 anos depois do surgimento do movimento. Nunca antes os cânones do gênero foram utilizados de forma tão direta, nem mesmo em Johny Mnemonic (até hoje a única adaptação direta de uma obra de Gibson): Futuros distópicos, alienações tecnológicas, modificações corporais, ciberespaço, referências a teóricos pós-modernos como Baudrillard, excluídos exercendo uma luta tecno-guerrilheira contra o

sistema, roupas de couro e vinil preto, além da interação particularizada com o espaço urbano. Pela primeira vez fora, os animes nipônicos o estilo era mostrado em toda sua totalidade e complexidade.

Transformou-se imediatamente no que o filósofo e psicanalista esloveno Slavoj Žižek chamaria de uma espécie de “teste de Roschach para intelectuais”²⁷ (Žižek, 2009, pg. 151). Teóricos da comunicação, marxistas, psicanalistas lacanianos, pós-estruturalistas e frankfurtianos o olhavam com uma espécie de confirmação pop de suas análises (surpreendentemente todos eles com alguma dose de razão..). Posteriormente ao sucesso do que viria ser uma trilogia, foi responsável por uma leva de filmes com temática e estética assemelhada.

Do ponto de vista de elaboração do roteiro constitui-se principalmente o primeiro filme quase em um mosaico de citações de obras cyberpunk.²⁸

Talvez a explicação pelo sucesso tardio de tal encarnação dos preceitos cinematográficos cyberpunk esteja na tese da antropóloga Adriana Amaral que via nas limitações técnicas o principal motivo para termos muito mais filmes com influência cyberpunk do que propriamente um cinema cyberpunk ²⁹.(Amaral, 2006. Pg. 197). Matrix inaugurou toda uma série de efeitos especiais principalmente nas cenas em câmera lenta que davam uma noção de detalhe em cenas de ação o que até então era inédito nos cinemas.

²⁷“Mas é fácil compreender a atração exercida por Matrix : não seria por que se trata de um filme cuja função é ser uma espécie de teste de Roschach em que se põe em movimento o processo universal de identificação, como a proverbial imagem de Deus que parece estar sempre olhando diretamente para você, de qualquer ponto que se olhe para ela” pág. 150

²⁸ A história é flagrantemente inspirada em duas fontes: A História em quadrinhos “Os Invisíveis” de Grant Morrisone do anime “Ghost in the Shell” de Mamoru Oshii. Informação disponível em vários sites especializados como <http://www.cyberpunkreview.com/>

²⁹ “Nesse sentido, é mais pertinente falarmos em cinema com características cyberpunk, ou seja cyberpunk no cinema, do que em cinema cyberpunk, o que exigiria, além das temáticas , transformações técnicas nos filmes, como por exemplo, tecnologias de edição deslocamentos narrativos. Bonner (1992) aponta, como características cyberpunks nos filmes, o ritmo frenético –seja em velocidade ou em densidade como diz Landon (1988) – o excesso de informação, o decandentismo, a concentração de computadores, o domínio das grandes corporações, crimes nas ruas, paranóias high-tech, referência nipônicas, chuva, poluição, trilha sonora de rock ou eletrônica/industrial, personagens vestindo roupas de couro (geralmente pretas), suando próteses artificiais (braços, pernas ou olhos).” (Amaral, 2006,Pág. 197)

Do ponto de vista que nos interessa no presente trabalho: o de análise de como uma corporeidade neogrotesca se apresenta agora com tintas de um dualismo cartesiano que era problematizada pelo grotesco clássico, o filme também se mostra rico: os personagens se enfrentam em uma espécie de *Topus Uranus* digital controlado por máquinas conscientes através da projeção de seus impulsos elétricos provenientes do cérebro, em quase toda a trilogia (com exceção do terceiro mais problemático nesse sentido), há na história uma espécie de paradoxo ético nos protagonistas que devem lutar para serem libertados de um ambiente onde são bem mais potentes do que quando estão mergulhados na *carne*. Os corpos propriamente ditos dos personagens são extensões tão abertas ao mundo que podem inclusive servirem de receptáculo para novas mentes (como acontece no primeiro e no segundo quando o personagem Smith se apropria de um dos corpos da equipe).

Analisaremos agora com mais detalhe o argumento do primeiro filme:

O filme começa com uma cena de ação onde os membros da resistência enfrentam os agentes. A cena serve como introdução ao universo do filme embora só vá tomar sentido no desenrolar da narrativa. Principalmente a fuga dos rebeldes através de uma linha telefônica, mostrada logo no início e ainda não compreensível para o espectador. Nas cenas de luta já somos mostrados a uma violência estilizada com corpos estilizados onde os heróis da trama se apresentam (além do visual quase sadomasoquista representado pela profusão de couro e vinil preto) muito mais ágeis e graciosos que os habitantes da “matriz” imersos na ilusão de uma falsa materialidade.

Somos apresentados ao personagem Sr. Anderson, pacato trabalhador de uma firma de softwares e que atua nas horas vagas como o hacker apelidado de Neo. O personagem é mostrado como alguém que devido a alguma singularidade (que assumirá contornos quase místicos no desenrolar da trama) se mostra consciente de um mal-estar difuso que o fará procurar Morpheu, outro hacker clandestino caçado pela polícia, que promete através de mensagens via computador ter a resposta para suas angústias.

Morpheu pede que Neo siga o “coelho branco” (obvia referência a “*Alice no País das Maravilhas*” de Lewis Carrol), que acaba se revelando uma tatuagem de um dos “clientes” de programas clandestinos de Neo.

Neo entrega o programa dentro de um falso exemplar de “Simulacro e Simulação” de Jean Baudrillard.

Na danceteria com música eletrônica - outra ambientação tipicamente cyberpunk principalmente pela atração do gênero tanto com o rock quanto pela música eletrônica (Amaral 2006). – Neo encontra Trinity, também uma típica heroína gibsoniana inclusive pelo estilo tecno-fetichista de suas roupas. Ela lhe diz que Morpheu quer marcar um encontro pessoal. Ele acorda como de um sonho (tais cortes de fundo onírico serão explicados depois como parte da própria realidade da matrix) no ambiente de trabalho onde é avisado por Morpheu via celular da chegada dos “agentes” (figuras policialescas que terão um papel central na história). Morpheu guia Anderson para que ele fuja mas mesmo assim ele acaba sendo preso. Durante o interrogatório somos apresentados ao agente Smith, o antagonista de Neo, sua nêmesis ao longo de toda a trilogia.

Os agentes acabam inserindo em Neo um mecanismo de rastreamento que embora seja uma máquina e apresentado com um ser de aspecto insetiforme (na realidade não é bem uma máquina, mas um “vírus” pela lógica posterior da história).

Neo novamente “acorda” do interrogatório como se estivesse em casa sem ter muita certeza do que realmente aconteceu. Posteriormente acaba por encontrar Trinity e o restante do grupo de rebeldes para levá-lo a Morpheu não sem antes fazer uma espécie de “cirurgia” com uma máquina para extrair o inseto/chip. Aqui temos o tema da “invasão corporal” por algo externo também freqüente no cyberpunk principalmente nas histórias onde ele flerta em diálogos com o gênero de horror (Csisery-Romay, 2006. Pg. 188)³⁰.

Neo adentra um apartamento onde se dará uma cena antológica em que encontra Morpheu e este lhe faz a escolha entre permanecer na “quietude de sua vida cotidiana” ou conhecer a verdade seja ela qual for. A escolha é simbolizada entre duas pílulas uma azul representando a desistência e o retorno para a situação tal como ela está ou a vermelhasímbolo da verdade³¹

Neo toma a pílula vermelha e literalmente se “liquefaz” com a ajuda técnica dos outros membros da equipe.

Somos apresentados ao principal tema de toda a Trilogia: a realidade tal como a conhecemos (o mundo em 1999) é uma ilusão produzida por máquinas interessadas em usar os corpos humanos de fonte energética. A realidade é uma “alucinação consensual” produzida pela

³⁰O Gênero de horror sempre joga com a violação do corpo, através da adoção de um objeto aterrorizador particular que ameaça o senso de integridade corporal.

³¹ É difícil não enxergar uma referência tanto a cor clássica do movimento operária quanto ao mito da caverna de Platão.

“matrix” (matriz), um software de computador usado para manter os seres humanos em quietude espiritual enquanto servem de baterias.

O mundo encontra-se devastado, pela guerra dos homens contra as máquinas. E os poucos humanos fora da ilusão coletiva lutam tanto para sobreviver em um universo árido quanto para “libertar” os outros humanos da matrix, adentrando nela para desligar os humanos menos dóceis ao programa.

Aqui temos pela primeira vez o tema do “cyberespaço” caro ao universo de William Gibson sendo mostrado da forma mais radicalizada por seus aspectos ao mesmo tempo alienantes e libertadores.³²

Neo vê-se a se próprio em um imenso “jardim humano” onde se encontram a quase totalidade da humanidade sendo usada como fonte energética. Em uma espécie de útero, o corpo do personagem encarna de forma bastante radicalizada uma versão tecnológica do corpo grotesco. Totalmente interligado por fios e tubos onde era alimentado como feto e recebia os impulsos provenientes da matrix. Ele é resgatado após ser desconectado pelo sistema pela nave “Nabudonosor” origem “física” do grupo de rebeldes liderados por Morpheu.

O personagem é operado já que seus músculos estão atrofiados pelo não uso. Queixa-se que seus “olhos ardem” ao que Morpheu responde que “nunca foram usados” (analogia evidente com o mito da caverna de Platão).

Neo é informado por Morpheu que a humanidade quase foi destruída pela emergência de máquinas auto-conscientes que entraram em guerra com seus criadores. Como eram movidos por energia solar tentou-se através de bombas nucleares a interrupção das fontes energéticas das máquinas que passaram a se utilizar de seres humanos como pilhas. Existe uma única cidade humana chamada Zion (referência a Sião a terra prometida do antigo testamento).

Neo passa por um treinamento curioso na qual informações sobre artes marciais e uso de armas e instrumentos bélicos podem ser automaticamente inseridos em seu cérebro. O principal elemento da possibilidade de transcender aos limites físicos da matriz é entender que sua realidade não é palpável e agir como tal, confiando simplesmente na sua vontade a despeito da aparência ilusória de fisicalidade do entorno.

³²Um elemento interessante em toda trilogia (com exceção do final do último filme). É que embora a narrativa seja obviamente cyberpunk, a essência da história é de um realismo bastante radical: Os personagens fazem o que fazem na matrix exatamente por ela não ser a realidade física limitadora.

Ficamos sabendo que os “agentes” são programas da própria Matrix encarregados de impedir que os rebeldes consigam desestabilizar o sistema ou libertar seus membros. Conscientes de sua realidade digital e não física são necessariamente mais fortes e mais rápidos que os humanos, mesmo os libertos. São a principal ameaça no mundo virtual já que a morte na matrix também produz a morte do corpo físico.

Morpheu tem uma crença mística de que Neo/Anderson é o “prometido”; uma figura messiânica capaz de liderar a humanidade contra a tirania da matrix, o que é visto com flagrante ceticismo pelo restante da equipe e pelo próprio protagonista.

O ápice do treinamento é um salto fisicamente impossível que requer a compreensão da realidade digitalizada e incorpórea da matriz. Neo falha, o que é comum no grupo, mas se choca com as esperanças messiânicas de Morpheu.

Neo conhece o restante da equipe um rapaz nascido em Zion e que, portanto, não tem as “portas” (os orifícios por onde se conectam) necessárias para a conexão à matrix, e que serve de guia físico durante as viagens virtuais do grupo. Além de Reagan³³ que arrependido de ter se libertado da matrix negocia sua traição do grupo com os agentes em troca da reinserção na matrix em situação privilegiada. Os agentes querem as senhas para desativar os recursos de segurança de Zion mas Reagan que não os têm embora possa dar aquele que os possui: Morpheu.

A fonte da espécie de “religião” de Morpheu é o oráculo, um personagem misterioso que habita a matrix que só será terá a origem revelada mais tarde na trilogia.

O grupo sai pela primeira vez com Neo para a realidade virtual para encontrar com Oráculo que deve revelar se ele é ou não o escolhido.

Reagan joga fora o telefone celular que é o instrumento usado como “porta” para fora da matrix.

Neo se encontra com Oráculo, paradoxalmente representado por uma simples dona-de-casa negra, embora em seu apartamento estejam várias crianças. Uma com vestimentas

³³ É difícil não imaginar tendo em vista a narrativa de conteúdo esquerdizante geral que o fato de nome do personagem traidor ser o mesmo do ex-presidente ultra-conservador dos EUA seja coincidência.

orientalizadas move uma colher com a vontade e diz para o protagonista: “é só saber que na verdade, não existe colher...”³⁴

Oráculo se encontra com Neo e lhe diz que ele não é o “escolhido” (aparentemente para forçá-lo a entender o caráter performativo de sua própria situação).

Ao longo de toda a trama o personagem de Oráculo parece representar a possibilidade da “aposta” da livre escolha mesmo num ambiente determinado e maquínico como a matrix. Mais tarde esse elemento ficará mais explícito.

O grupo sai do apartamento de oráculo e se dirige à “porta telefônica” onde sairão do ambiente virtual.

São perseguidos pelos agentes, Reagan consegue se desvincular do grupo e sair para o mundo concreto antes dos demais. No mundo físico ataca o guia na nave e se “apodera” dos outros membros (já que a desconexão da matriz fora da “porta telefônica” também provoca a morte). Consegue matar dois mas é impedido pelo piloto que consegue se recuperar e o mata. Morpheu é aprisionado para proteger Neo.

Os outros ocupantes da Nabudonosor contam a Neo que o Morpheu como capitão da nave tem os códigos necessários para a entrada em Zion informação que não poderá cair nas mãos das máquinas, o que acabará acontecendo se ele permanecer em poder das mesmas. O capitão da nave deve ser morto através do desligamento com a matrix para ceder a tais informações.

Neo sente-se culpado já que Morpheu se deixou capturar com a ilusão de que ele seria o escolhido (o que oráculo lhe dissera que ele não era).

Decide entrar novamente na matrix e tentar resgatá-lo antes que ceda as informações para não matá-lo.

Enquanto isso na matrix, os agentes tentam extrair a informação de Morpheu. Segue-se um diálogo muito interessante de Morpheu com Smith o principal dos agentes onde ele diz que na primeira versão da matrix tentou-se criar um paraíso humano, mas o “programa” acabou sendo rejeitado pelos humanos que morreram em série. Tentou-se em seguida o exato contrário, uma variação do inferno que também foi rejeitada, segundo Smith o único

³⁴Do ponto de vista de utilização de símbolos religiosos a trilogia Matrix usa alternadamente as referências messiânicas judaico-cristãs (e aqui é interessante a idéia do “corpo glorioso” totalmente submetido a vontade que se encontra no cristianismo) com as variantes budistas do “véu de maya” da ilusão da realidade constituída.

programa que foi aceito era a “glória de sua civilização” ,ou seja,o Ocidente pouco antes da guerra com as máquinas representado pelos EUA do final dos anos 90.³⁵

Neo e Trinity se preparam para entrar novamente na Matrix “escolhendo” um arsenal digital para adentrar no prédio onde Morpheu se encontra. Aqui temos o ápice no primeiro filme das estilizações de vestuário e armamentos típicas do universo cyberpunk. Os dois personagens se vestem com roupas de couro escuras, óculos idem e armamentos pesados aderidos ao corpo.³⁶

Entram no edifício e conseguem rapidamente dominar os guardas “humanos” enquanto sobem para o andar superior onde está Morpheu. O plano é colocar uma bomba que será detonada após o resgate do capitão da nave.

Foi dito a Neo no início de seu treinamento para simplesmente correr caso encontre um agente devido a superioridade de força física e agilidade dos mesmos na matrix, isso será importante para o desfecho do primeiro filme. Mesmo Morpheu, o mais treinado entre os rebeldes não conseguiu enfrentar o agente Smith, foisendo capturado. Quando atiram nos agentes eles conseguem desviar-se das balas fazendo com o que arsenal “digital” não tenha grandes efeitos sobre eles (sendo que o contrário não é obviamente verdadeiro).

Quando tentam capturar um helicóptero Neo é alvejado por guardas (humanos imersos), consegue desviar-se das balas da mesma forma que os agentes (outra cena que ficaria famosa tanto pela inovação técnica quanto pela estética simultaneamente lenta e tridimensional de uma cena de ação).

Trinity se espanta e pergunta como fez aquilo: “Simplesmente não sei”

Conseguem resgatar Morpheu com o helicóptero e fogem para a “porta” mais próxima. Trinity e Morpheu conseguem se transportar em segurança para a nave mas Neo fica preso, precisando procurar outra saída.

A narrativa aqui mistura a ação com a “tomada de consciência” de Neo de sua situação excepcional de “escolhido”.

³⁵Mais tarde a explicação será bem mais detalhada e sofisticada, dando a explicação um curioso tom semelhante a explicação psicanalítico-lacaniano da possibilidade de uma “escolha inconsciente”

³⁶Lembrando que a principal coletânea de contos cyberpunk chamava-se “mirrorshades” (óculos espelhados).

Tendo que fugir dos agentes e procurando outra “porta” acaba tendo que enfrentar pessoalmente Smith conseguindo para espanto do mesmo enfrentá-lo tanto em velocidade como em força, bem mais que os outros humanos. (embora ainda não o suficiente).

Morpheus assiste à cena da nave e passa a acreditar novamente que ele é escolhido (Neo havia revelado o que o oráculo lhe contara).

Ao lutar com Smith, Neo vai progressivamente percebendo sua singularidade. Em uma cena anterior ele se lembra do pequeno budista que encontrou no apartamento de oráculo “a colher não existe” e repete a frase³⁷.

Acaba sendo baleado por um dos agentes, o que faz se machucar gravemente no mundo real e aparentemente ser morto.

Em um arroubo romântico da narrativa, Trinity o beija o que deflagra uma espécie de “epifania” de sua situação de escolhido: Neo “ressuscita” e quando retorna temos uma perspectiva “subjetivista” de sua visão onde a realidade da matrix é vista de fato como uma “matriz matemática” (simbolizando o caráter de digitalizado e imaterial do ambiente).

Neo enfrenta novamente os agentes só que agora move-se mais rápido que eles, além de ser mais forte. Ele “destrói” Smith entrando em sua configuração metaforizada por um “mergulho” dentro do agente que acaba explodindo. Ele revela-se o messias esperado por Morpheu.

O filme termina com Neo novamente na matrix mas agora a ameaçando através de seus novos poderes. Ele literalmente “voa” no final representando sua plena liberdade e poder.

Passemos agora o segundo filme da trilogia: Matrix Reloaded de 2003.

³⁷Situação novamente paradoxal já que sua força na matrix deriva justamente de sua irrealidade, muito maior para um humano do que para um programa/agente que realmente a tem como realidade vivente.

8MATRIX RELOADED (2003). Direção:Andy e Lana Wachowski



“A última inconsistência diz respeito ao status ambíguo da libertação da humanidade anunciada por Neo na cena final do filme. Como resultado de sua intervenção , ocorre um “erro do sistema” na Matrix; ao mesmo tempo, ele se dirige às pessoas ainda presas na Matrix como o Salvador que as ensinará a se libertar da determinações desta – serão capazes de subverter as leis da física, entortar metais... Entretanto, o problema é que todos esses “milagres” somente são possíveis se permanecerem na realidade virtual sustentada pela Matrix; sendo assim, elas apenas ganham poderes adicionais para mudar as regras de sua prisão mental. Mas e se saírem totalmente da Matrix e ingressarem numa “realidade real”, em que são pobres criaturas vivendo numa superfície terrestre devastada?”

*Slavoj Zizek in **Lacrimae Rerum***

O segundo filme da trilogia Matrix já apresenta diferenças substanciais em relação ao primeiro filme exatamente por já se constituir como parte de umatrilogia, o que ainda não estava claro no primeiro. Ao contrário do primeiro filme que se desenvolve com uma história fechada este claramente já demanda o terceiro filme para sua conclusão

Um outro elemento interessante para o tipo de análise que pretendemos realizar é que nos próximos filmes (principalmente no terceiro) o realismo ontológico que curiosamente embasava o primeiro filme é bastante relativizado, dando um caráter quase gnóstico ao tipo de corporeidade que aqui se expressa.

Em termos da metáfora política de libertação as ambigüidades ficaram ainda mais evidentes fazendo com que Zizek, na análise que faz da trilogia, afirmar que ela contém os impasses da própria política de esquerda atual frente ao capital (Zizek, 2009, pág. 174)

Em termos de elementos cyberpunk aparece uma nova relação com a corporeidade: a assunção de um novo dualismo além do “Digital vs Carne” que estabelece uma ligação com o primeiro, “Determinismo vs. Livre Arbítrio”. Embora tenha vínculos com a primeira contradição, já que todos os adeptos do primeiro são seres incorpóreos, também tende a relativizar um pouco a mesma já que adentram a trama seres digitais “descartados pela ordem normatizadora” da Matrix dos quais alguns protagonizarão uma espécie de “aliança” com os humanos. Outro será funcionará como “terceiro excluído” da contradição homens vs máquinas (o agente Smith), o que será importante para a finalização posterior da trilogia.

O filme começa com uma espécie de “flashback às avessas” onde Neo sonha com Trinity caindo de um edifício enquanto atira. Ele acorda no sonho no momento de da morte dela.

A nave Nabucodonosor chega em Zion e temos pela primeira vez contato com a cidade de refugiados humanos que terá um papel bastante importante na história a partir de agora.

Neo já é tratado como uma espécie de santo pela cidade. Tendo aparentemente libertado vários humanos da matrix gasta as suas habilidades excepcionais conseguidas no filme anterior.

Zion está sob ameaça de um ataque de sentinelas (robôs com forma de lulas que já aparecem no primeiro filme) de grandes proporções que põem em perigo a existência da cidade humana.

Um personagem que retorna do primeiro filme com um protagonismo muito maior é Smith que graças a intervenção de Neo no primeiro filme tornou-se uma espécie de vírus – quase

uma variação fílmica do conceito freudiano de pulsão de morte replicando-se através de qualquer um dos habitantes da matrix.

No início do filme uma reunião na matrix entre as lideranças humanas é interrompida por um ataque de agentes. Aqui vemos pela primeira vez as novas habilidades de Neo que o coloca em situação de praticamente invencibilidade entre as forças mais comuns de segurança no interior do mundo virtual.

Os agentes também são atacados por Smith que adquire a capacidade (como os vírus de computador) de se reduplicar usando os habitantes da matrix. Ele enfrenta Neo em uma cena de luta com a plasticidade visual que tornará a série famosa. Neo é obrigado a fugir frente a multidão de “Smiths”. A habilidade de Neo de voar que era mostrada no final do filme, agora é mostrada como uma habilidade já rotineira do mesmo na matrix.

Antes de o grupo sair da Matrix, um dos homens, Bane é duplicado por Smith que com isso passa a controlar sua mente também no mundo real. Aqui o raciocínio cartesiano é total: a mente projetada na matrix dos humanos é comparada aos “programas conscientes” e como tal também sujeita à contaminação do vírus/Smith. Bane passa a ser “possuído” por Smith que assim também tem um “representante” no mundo concreto dos humanos.

Ficamos sabendo da existência além dos agentes, de programas conscientes com funções estruturais na matriz que se mostram figuras antropomorfizadas de participação também importante³⁸ para a história.

Somos apresentados a personagens novos como Lock o chefe militar de Zion que disputa com Morpheu o interesse de Niobe outra capitã de nave que já teve um relacionamento com este.

Zion é governada por uma espécie de conselho de anciãos que administra o conflito entre as esperanças messiânicas de Morpheu com o “escolhido” e o pragmatismo militar de Lock. A crença de Morpheu parece ter se tornado uma religião popular em Zion. Curiosamente a narrativa parece fazer alguma correlação entre a relação Morpheus/Neo com João Batista/Jesus. O profeta do advento do messias e o próprio messias ainda inseguro quanto à forma de desempenhar o seu papel.

³⁸Embora seja mais comum a presença de “fantasmas na máquina” nas narrativas cyberpunk como figuras transplantadas do mundo real, em “matrix” tais seres parecem ter algo de similar às figuras dos anjos nas religiões. Outro simbolismo cartesiano de seres não corpóreos de pura consciência.

Durante sua estada em Zion, Neo recebe a colher do rapaz oriental que pelo visto já reside na cidade humana.

A despeito da ameaça representada pelo ataque das sentinelas, Morpheus faz um discurso prometendo a libertação das máquinas para breve através do escolhido e segue-se uma espécie de orgia clubber/tribal onde a cidade inteira dança freneticamente enquanto Neo faz amor com Trinity.³⁹

Neo tem uma conversa com o conselheiro (governante de Zion) que o leva à sala de máquinas da cidade e relativiza a escravidão pelas máquinas. “Também não dependemos dessas máquinas?”

Contra a vontade de Lock, Morpheus recebe autorização para uma viagem com a Nabucodonor para se encontrar mais uma vez com Oráculo.

Antes de ter acesso ao Oráculo, Neo luta com um personagem oriental que é uma espécie de “protetor” da mesma, após as cenas de “Kung Fu” características de toda a trilogia o programa diz: “Só se conhece alguém após ter lutado com o mesmo”.

Neo tem um novo encontro com Oráculo que aqui tem uma função mais importante já que é esclarecida sua condição de programa consciente. Ela diz a Neo que existem “programas dissidentes” que participaram da elaboração da matrix, mas se recusam a serem apagados. Diz que Neo deve ir à fonte do programa da matrix se quiser salvar a cidade humana.

Ele conta a Oráculo seu sonho em que vê Trinity sendo morta. Esse é um momento importante na trama porque oráculo assumirá um papel curioso na “filosofia” do filme: embora seja uma “vidente” e, portanto, alguém que teria uma concepção determinista sobre o tempo, o personagem parece funcionar como um contraponto ao mecanicismo no interior da própria matrix, principalmente na contraposição de outros “programas” que aparecem ao longo da narrativa. Diz a Neo que ele “já fez a escolha”, como forma de explicar que previsibilidade de um ato não elimina o caráter ético do mesmo. Sendo representada por uma mulher negra (portanto fora dos padrões ocidentais) parece representar aquilo que “está fora do sistema mesmo estando dentro”. Aqui a oposição entre homens e máquinas será relativizada (como no diálogo de Neo e o conselheiro) por uma relação de tipo especular onde tanto os humanos quanto as máquinas representam o “recalcado” de um e de outro.

³⁹Orgias e festas desregradadas são uma referência comum à estética grotesca desde as obras de Rabellais estudadas por Bhaktin.

Oráculo diz a Neo que ele deve ir ao encontro do “arquiteto” (o programa/programador de toda a matrix) que se encontra na “fonte” e que para isso deve procurar o “chaveiro” um programa especializado em entrar e sair de ambientes na matrix que por sua vez está sob controle do “francês” uma espécie de “programa marginal” especializado em conseguir favores para programas renegados.

A trama volta novamente à cidade. O comandante militar da cidade dos homens, Lock, mostra ao conselho seu plano de batalha para a defesa da cidade contra o ataque iminente das máquinas. “uma para cada habitante de Zion”. O conselheiro diz que uma nave deve ir ao encontro da Nabudonosor, o que irrita bastante Lock. O personagem parece atuar como o elemento “determinista” entre os homens se comparado ao messianismo de Morpheu e Neo (a mesma contraposição que acontecerá entre as máquinas e os programas “dissidentes” no interior da Matrix).

Morpheu, Neo e Trinity chegam à sede do programa “Francês”, representado como um francês caricato: “adoro falar francês é como limpar o traseiro com seda”. O ambiente onde o programa se encontra parece reproduzir um restaurante francês controlado por mafiosos.

Aqui temos o personagem do “Francês” será mostrado com um representante ideológico do determinismo mais radicalizado: “Tudo é causalidade”. A história relativiza a contraposição homem/máquina com representantes humanos do determinismo (Lock) e programas “humanistas” adeptos da indeterminação como garantia ontológica da escolha ética. Há um elemento curioso já que os personagens adeptos da indeterminação são quase todos femininos, parecendo indicar uma contraposição de gênero a tal debate.

O “francês” ilustra sua teoria determinista como a introdução de uma “informação” (digital) no bolo de uma cliente do restaurante provocando na mesma a sensação de orgasmo. O personagem parece querer provar que mesmo o gozo sexual seria controlado por leis causalísticas em oposição ao sendo comum sobre a mesma. Diz ao grupo que não entregará o chaveiro, simplesmente porque não teria nada a ganhar com isso.

Quando saem do “restaurante” são abordados pela “mulher do francês” (também um programa) que se diz invejosa frente à relação de Neo com Trinity e que entregará o chaveiro se Neo a beijar com volúpia. Trinity mostra-se irritada, mas acaba concordando.

O grupo encontra o “chaveiro” (que já está esperando pelos mesmos): “Porque demoraram tanto?”. Aqui está novamente a oposição entre “determinismo maquínico” e “indeterminação ética” que permeará os dois últimos filmes da trilogia.

Durante a fuga Neo acaba sendo “transportado” para longe do resto do grupo pelo francês. Morpheu e Trinity fogem com o chaveiro sendo perseguidos pelos “gêmeos”: duas figuras angélicas/fantasmagóricas (até por serem mostrados como albinos vestidos de branco) que parecem poder se “desmaterializar” a serviço do francês (curioso se pensarmos que são programas – já que os outros ao longo da trama parecem se comportar obedecendo a “fisicalidade” da matrix).

Segue-se uma longa cena de perseguição ao grupo pelos gêmeos. Neo “voa” de volta para o grupo já que foi transportado para quilômetros do local.

Neo consegue resgatar Morpheu e o chaveiro quando eles estavam a beira de serem explodidos na perseguição junto aos gêmeos.

Para entrar no prédio que abriga a “fonte” fortemente protegido pelos agentes, eles precisam interromper a eletricidade de toda a cidade com uma bomba no prédio da central elétrica o que deve ser cronometrado já que uma vez aberta a porta para o “corredor” de portas que dão origem aos pontos da matrix, as mesmas se trancarão depois de algum tempo.



Um dos “gêmeos” após desmaterializar-se

O grupo chega à “fonte”, enfrentando o grupo do francês, o chaveiro acaba sendo baleado, mas Neo consegue entrar utilizando umas das chaves do mesmo (a possibilidade de abertura de locais na matrix é representando por chaves físicas).

O plano para a explosão da central de energia é colocado em perigo pelo ação dos agentes, Trinity decide contra o pedido de Neo ir a matrix e ajudar os outros, garantindo a explosão do prédio.

Neo conhece a figura do “arquiteto”, o programa encarregado da matrix e elaborador de sua construção.

Segue-se uma explicação interessante dada pelo arquiteto sobre a natureza da matrix e o papel do “escolhido” que dará a trama ares curiosamente próximos da psicanálise lacaniana.

O arquiteto retoma para Neo a explicação dada por Smith no primeiro filme que na primeira versão da Matrix, tentou fazer o equivalente maquínico ao paraíso humano, mas foi rejeitado pela esmagadora maioria dos humanos. Uma nova tentativa tentou fazer o exato oposto mas com o mesmo resultado desastroso.

A solução segundo o arquiteto foi dada por um “programa intuitivo” (a oráculo) que era a de possibilitar a “escolha” mesmo que inconsciente pelos humanos da aceitação ou no programa. Ficamos sabendo que o programa oráculo foi junto com o arquiteto uma das construtoras da matrix.

Só que a solução dada por oráculo embora aceita por “99% dos espécimes” segundo o arquiteto, criava o inconveniente de uma parcela dissidente minoritária que rejeitava o programa. A solução foi a permissão informal dada pelas máquinas de uma aparente dissidência, instrumentalizada pelos “escolhidos”. Aqui temos uma versão fílmica da idéia de que a própria dissidência pode fazer parte estruturalmente da ordem e por isso tende a servi-la no nível mais fundamental⁴⁰.

⁴⁰Segundo Zizek: “Então, a rebelião de Neo, longe de ser um evento único, apenas faria parte de um ciclo mais amplo de perturbação e restauração da Ordem? No final de Matrix Reloaded, tudo é posto em causa: a questão não é apenas se alguma revolução contra a Matrix cumprirá o que afirma ou terminará numa orgia destrutiva, mas se essas revoluções não foram consideradas ou mesmo planejadas pela Matrix” (Zizek, 2009, pág. 173).

Tais populações eram toleradas até que seu tamanho colocasse em risco a própria matrix (o que obviamente era apenas questão de tempo), quando isso acontecesse as cidades humanas/rebeldes seriam completamente destruídas pelas máquinas. O “escolhido” deveria então escolher um grupo pequeno de dentro de Zion e na matrix para dar início a uma nova geração de rebeldes, e isso seria o que Neo deveria fazer a partir de agora.

O arquiteto diz a Neo que houve seis escolhidos antes dele, e que se não concordasse Zion seria inteiramente destruída e não haveria mais humanos livres. A figura do escolhido era uma invenção dos programadores da matrix para dar conta de um “resto incômodo” de sua própria programação e não algo com possibilidades transcendentais à situação de alienação pelas máquinas.

Neo vê da fonte, Trinity em perigo, o Arquiteto diz que terá que escolher entre salvá-la e salvar Zion e a espécie humana (novamente a questão “escolha vs. Determinação” que perpassa todos os dois últimos filmes).

Ele decide salvar Trinity que é resgatada em pleno vôo. Como ela tinha tomado um tiro (e, portanto morreria na “vida real”) a salva “massageando” a representação digital de seu coração (o que funciona também com o equivalente material).

Neo e Trinity se desconectam da Matrix enquanto Nabudonosor é atacado pelas sentinelas (as naves/soldados em forma de lua das máquinas). A nave é destruída, mas Neo salva a tripulação parando as sentinelas (pela primeira vez seus poderes se estendem também para o “mundo real” colocando em cheque as explicações realistas iniciais para seus poderes).

Um dos sobreviventes no interior da nave é Bane, “possuído” por uma “versão mental” de Smith.

Neo desmaia e o segundo filme da trilogia termina em aberto.

9MATRIX REVOLUTIONS (2003). Direção:Andy e Lana Wachowski



Para que Matrix Revolutions tivesse sucesso, teriam de dar nada menos do que a resposta adequada aos dilemas atuais da política revolucionária, um esboço do ato político que a esquerda procura desesperadamente. Não surpreende, portanto, que tenha sido um tremendo fracasso, e esse fracasso é um bom exemplo para uma análise marxista simples: o fracasso narrativo, a impossibilidade de construir “uma boa história”, que indica um fracasso social mais fundamental

Slavoj Zizek in Lacrimae Rerum

Matrix Revolutions começa exatamente no ponto onde o filme anterior havia terminado de forma inconclusiva: Neo havia aparentemente conseguido destruir as sentinelas com seus poderes estendidos para além do mundo virtual. Seu corpo e o de Bane/Smith (um humano “possuído” pelo programa replicado de Smith), são resgatados pela nave de Niobe. Neo encontra-se aparentemente em coma. Através da narrativa somos informados que Neo conseguiu se “desdobrar” na matrix sem a ajuda da plugagem. O realismo do primeiro filme será aos poucos substituído quase que por uma versão gnóstica em que o “escolhido” parece ter acesso a um “supra-mundo” para além da divisão matrix/mundo concreto.

Neo encontra-se em uma espécie de intermundo representado por uma estação de metrô controlado, pelo “homem do trem” (Trainman) que serve ao Francês traficando programas

que desejam fugir do seu papel destinado na Matrix. Nesse ponto tais programas são representados por uma família de indianos, da qual a filha interpela Neo. A representação aqui parece ser o de refugiados ilegais.

Neo tenta enfrentar o homem-do-trem mas não consegue porque, segundo o mesmo, “aquele é seu mundo”.

Morpheu e Trinity entram na Matrix para encontrar Neo embora ele não esteja plugado (embora uma das personagens da nave de resgate diga que suas ondas cerebrais são as de alguém plugado). Procuram Oráculo que diz que Neo está em uma espécie de intermundo controlado por um programa a serviço do Francês. Pede que seu “protetor”, o programa oriental chamado Seraph, vá junto com Trinity e Morpheu.

O trio consegue após algum tiroteio e lutas ter acesso ao Francês que pede o “olhar do Oráculo” em troca de Neo.

Nessa cena temos novamente a contraposição entre o que poderíamos chamar de “ato ético” humano (embora também presente em programas como Oráculo) com o determinismo causalista de personagens “maquínicos” como o Francês ou o Arquiteto. A “mulher” do francês que no filme anterior já havia se mostrado fascinada com a paixão entre Neo e Trinity pedindo para ser beijada por aquele, mostra-se novamente interessada e convence o “marido” que o trio estaria disposto a sacrificar-se por seu “escolhido”.

O grupo resgata Neo do metrô/ intermundo e o leva novamente para Oráculo. O “programa intuitivo” é interpretado por outra atriz aparentemente por alguma retaliação por sua ajuda anterior aos humanos. Aqui é interessante porque temos também nova relativização do dualismo do primeiro filme já que os personagens “digitais” mostram-se também apegados a sua imagem identitária/corporal. Oráculo diz: “não me reconheço mais no espelho, mas a vida é assim alguns bits se vão e outros permanecem”. O “programa infantil” que se encontrava no intermundo está com Oráculo e diz a Neo: “fico feliz que tenha conseguido sair de lá”.

Neo pergunta como conseguiu parar as sentinelas e como está na matrix sem estar plugado. “O poder do escolhido estende-se para além deste mundo”, ela diz.

Diz que o programa Arquiteto não entende de escolhas porque para ele, “escolhas são apenas variáveis em uma equação que deve ser equacionada para que ela chegue ao equilíbrio desejado”. Quando Neo pergunta qual é a função da mesma (já que agora ele mesmo sabe que

Oráculo é uma das responsáveis pela Matrix): “desestabilizar a equação”, ela responde. A contradição entre máquinas/programas parece ser definitivamente substituída pela oposição entre determinação e escolha (e nesse caso o acaso parece ser a “pré-condição ontológica” para mesma), o objetivo de oráculo parece ser o de substituir o equilíbrio estabelecido pelo Arquiteto, através das destruições periódicas da cidade humana, por algo que de fato extrapole as determinações matemáticas e abra a possibilidade para o indeterminado inclusive para os programas “dissidentes” que agora se mostram tão numerosos e importantes quanto os humanos alienados pelas máquinas.

“Eu quero o mesmo que você e lutarei até o fim para o mesmo objetivo: o fim dessa guerra”.

Após a saída de Neo, o apartamento de oráculo é invadido por dezenas de Smiths que conseguem “assimilar” Oráculo. Smith tanto quanto Neo (que na verdade é sua nêmesis) mostra-se como um “incômodo” ao ordenamento da matrix já que não é mais controlado pela mesma absorvendo todo o conteúdo desta em cópias de si mesmo. Ao longo do filme, fica clara a analogia com o surgimento dos regimes fascistas também encarados como uma “anomalia” do capitalismo liberal democrático.⁴¹

Neo “acorda” na nave, juntamente com Bane/Smith.

A narrativa passa para Zion que se prepara militarmente para a chegada das sentinelas. Um elemento curioso é que a contradição aqui também é relativizada pela presença de personagens mais “maquínicos” e deterministas como Lock, o personagem antagonista do messianismo de Morpheu que se recusa a acreditar na religião popular do “escolhido”, confiando apenas na preparação militar (que na realidade mostra-se um ato tão desesperado quanto o messianismo pela desproporção de forças entre homens e máquinas).

A tribulação da nave desconfia de Bane/Smith, mas ele mostra-se apenas confuso (por sua própria situação), o que é interpretado como choque traumático.

⁴¹“A principal característica de toda a série Matrix é a progressiva necessidade de elevar Smith a principal herói negativo, uma ameaça ao universo, uma espécie de negativo de Neo. Mas quem é Smith de fato? Uma espécie de alegoria de forças fascistas: um programa ruim foge do controle, ganha autonomia e ameaça a Matrix. Portanto a lição do filme é, no máximo, a da luta contra o fascismo: o fascista brutamonte criado pelo Capital para controlar os trabalhadores (pela Matrix para controlar os seres humanos) foge do controle e a Matrix precisa do apoio dos seres humanos para destruí-los, assim como o capital liberal precisou dos comunistas, seus inimigos mortais para derrotar o fascismo... (Talvez, a partir da perspectiva política de nossos dias, uma comparação mais adequada seria imaginar Israel prestes a destruir Arafat e o Organização para Libertação da Palestina, mas depois fazendo um acordo e prometendo uma trégua se a OLP destruir um Hamas fora do controle...) No entanto Matrix Revolutions colore essa lógica antifascista com elementos potencialmente fascistas: apesar de o Oráculo (feminino) e o Arquiteto (masculino) serem apenas programas, a diferença entre eles é sexualizada” (Zizek, 2009, pág. 176)

Neo pede ao grupo de resgate uma das naves para ir à “cidade das máquinas”, Niobe lhe cede a sua nave apesar das admoestações do outro capitão que quer voltar o mais rápido possível à resistência em Zion.

É mostrada a resistência a invasão das sentinelas em Zion (inclusive com a chegada do grupo formado por Morpheu). Há um elemento curioso: que durante a preparação e durante a própria resistência propriamente dita à interação com as máquinas (militares) mostra-se intensa inclusive com próteses armadas de estilo “exoesquelético” mecanizadas que constituem a principal unidade armada dos humanos.

Neo parte para a cidade das máquinas com Trinity (que insiste para acompanhá-lo) e com Bane/Smith infiltrado na nave.

Os dois lutam e Neo descobre a possibilidade de Smith invadir também para além da matrix: A fala de Smith é de desprezo pela “carne”: “não há lugar que eu não possa chegar. Não me reconhe? Admito que é difícil pensar nessa massa de carne podre. Forma uma nuvem sufocante. Nada tão frágil deveria sobreviver.”

Neo e Smith se enfrentam em luta no interior da nave. Neo consegue vencê-lo com a ajuda de Trinity mas acaba cego devido a um choque elétrico no confronto. Aqui o personagem passa a enxergar a “essência” luminosa das coisas (inclusive vendo a imagem verdadeira de Smith em Bane). A perspectiva parece passar inteiramente para uma perspectiva neognóstica em que Neo teria acesso a uma “essência” do dualismo entre máquinas e homens.

A nave é atacada ao se aproximar da cidade das máquinas, Neo consegue destruir alguma das sentinelas, mas acaba sendo derrubado. Agora ao se adotar a visão “subjetivista” de Neo, vemos uma versão da “luminosidade essencial” do entorno. Trinity morre.

Neo se dirige a “sede” das máquinas, representada como uma espécie de colméia maquinaica com várias máquinas com tamanhos e formas insetiformes. Ele propõe um “acordo” onde destruirá Smith, que tomou conta inteiramente da matrix, em troca da paz entre homens e máquinas.

A figura das máquinas é representada por um imenso rosto humano formado pelas sentinelas que aceita o acordo e Neo é conectado a Matrix dominada por Smith e pelas próprias máquinas.

Neo enfrenta Smith em uma luta com clara influência tanto dos quadrinhos quanto dos animes nipônicos (também bastante influenciados pela estética cyberpunk).

O “escolhido” deixa-se absorver por Smith o que faz com o que mesmo seja destruído através do sacrifício de Neo (a idéia subjacente parece que ele mesmo “contamina”o programa de Smith).

Em Zion as sentinelas recuam e se retiram da cidade dos homens, tornando claro que Neo havia conquistado o objetivo de acabar com a guerra. A “religião” de Morpheu se concretiza.

Na matrix restaurada há um encontro entre Oráculo e o Arquiteto, em queo segundo diz que cumprirá o acordo de paz porque “não é humano”.

È inevitável uma decepção com o fechamento da trilogia que ao invés da “revolução” prometida no título, nos oferece uma espécie de “guerra fria” entre homens e máquinas possibilitada pelo “fascismo” aqui simbolizada pelo “agente Smith”.

Zizek tem algo de razão ao afirmar que a trilogia matrix coloca evidente alguns dos impasses da própria crítica social contemporânea (Zizek, 2009, pág. 176). Em primeiro lugar pela própria situação paradoxal dos humanos que são mais “livres” e potentes quando estão no ambiente virtualizado da Matrix, segundo pelo anticlímax do final onde a emancipação é simbolizada por uma situação de compromisso obtida graças a um terceiro elemento perturbador.

Se o Cyberpunk é o representante imagético do pós-modernismo como é afirmado por vários autores, a série Matrix (até hoje a maior e melhor representação do estilo no cinema) representa os impasses da própria “situação pós-moderna” e suas relações com teoria social crítica.

Em termos de corporeidade o que temos é a afirmação de dualismos que só são relativizados no final da trilogia com a concessão ideológica ao obscurantismo de cunho místico, com a idéia de uma “essência” para além do próprio mundo concreto (que é visualizado por Neo em sua epifania no final da série). Um corpo que passa longe dos cânones clássicos de individualização mas ainda tomado pelos dualismos modernos que são inclusive radicalizados.

10 ROBOCOP 2 (1990). Direção: Irvin Kershner



A série Robocop que começa em 1987 com o filme original de 1987 é tido como um dos primeiros baluartes da estética cyberpunk nos cinema. Já que nela temos alguns dos cânones do movimento como:

- A luta contra uma sociedade totalitária liderada por corporações multinacionais;⁴²
- A idéia de uma corporeidade capaz de cambiar-se com próteses tecnológicas;
- O conflito entre reificação tecnológica e o humanismo representado por vestígios de um self não-alienado;
- O enfrentamento e a resistência da realidade social por grupos marginais;

A história da série diz respeito ao policial Murphy que foi transformado em um cyborg, após ser barbaramente ferido em um confronto com bandidos. Após a transformação ele se torna “propriedade” da OCP, corporação privada que controla a polícia no futuro. Embora rapidamente se lembre de suas origens (através de sonhos) e passe a se comportar novamente como um policial, com as afecções características do humano e não apenas como um instrumento ou arma.

⁴²E aqui um parênteses do aspecto quase profético que a série tem assumido. A idéia de forças policiais ou paramilitares privatizadas que era objeto de distopias sociais dos anos 80 hoje já foi em parterealizada. A própria possibilidade de “prefeituras privatizadas” que aparece no segundo filme já é explicitamente admitida.

Optamos por utilizar o segundo filme por estar entre os que mais explicitam a questão mente e corpo e da nova corporeidade cyberpunk no interior da série, embora tais temáticas se apresentem em todos os filmes.

No segundo filme, Detroit está dominada por uma quadrilha de traficantes de uma droga chamada “Nuke” e em meio a um conflito entre a prefeitura e a OCPA. A empresa ameaça “privatizar” a prefeitura de Detroit caso a mesma não honre as dívidas que contraiu com a empresa.

A trama do segundo filme da série começa com um comercial de uma trava anti-furtos para carros onde o resultado é a morte do assaltante por eletrocussão⁴³

A quadrilha de traficantes de “Nuke” é liderada por Cain, uma figura mista de líder religioso com terrorista. O clima de dissolução urbana parece ter se agravado desde o primeiro filme. Há uma greve de policiais contra a OCP o que leva a um flagrante incremento da criminalidade. O cyborg e sua parceira são os únicos a trabalharem e são acusados de “fura-greves” por seus colegas (Robocop parece já ser tratado como colega e não como uma máquina – fato corroborado por se referirem a ele como “Murphy”, seu nome antes da transformação).

Após interromper um assalto, Robocop adentra uma fábrica de Nuke e a destrói além de prender parte de seus integrantes. O cyborg é mostrado como o único elemento de coesão social e repressão ao crime na cidade meio a greve.

Após a cena na fábrica de Nuke, o cyborg vai até sua antiga casa e observa sua esposa e filhos, como no primeiro filme é sugerida uma espécie de “memória corpórea extra-cerebral” responsável pela descoberta de sua verdadeira origem (já que no filme os responsáveis por sua fabricação extirparam suas memórias cerebrais por neurocirurgia). Toda a contradição entre máquina e homem que forma o mote principal do filme parece derivar do comportamento humanístico decorrente de suas lembranças em oposição à mecanização do corpo.

Um advogado de sua mulher vai até a delegacia ameaçando processar a OCP caso Robocop não pare de ir até a sua antiga residência. “Você não faz idéia do sofrimento que provoca a ela” diz o advogado. O cyborg decide “convencê-la” de que não é Murphy por afeto (a idéia

⁴³Tais comerciais se apresentam ao longo de toda a série e parecem ter uma função de representar o Zeitsgeist do futuro onde filme se apresenta. No caso, o de uma sociedade ultra-mercantilizada e de degradação social e ecológica.

de sacrifício por definição não maquínica). Pede para tocá-lo quando a mesma vai a delegacia: “Toque-me, é frio”... “foi apenas uma homenagem a Murphy, seu marido está morto”

O principal conflito do personagem em toda a série é com sua situação de “prótese excessiva” (embora altamente potencializadora) em fase de sua memória passada e conseqüente humanização decorrente da mesma. O conflito mostra-se paralelo ao poder corruptor da OCP e a necessidade de justiça da população da Detroit futurista.

A prefeitura de Detroit mostra-se falida e a corporação pressiona para “comprá-la” com o intuito de fazer uma “nova Detroit” inteiramente sob controle privado.

Há um diálogo nesse momento do filme entre o presidente da OCP e o responsável pelo projeto do “Robocop 2” (aparentemente para tentar produzir em série e “corrigir” a excessiva humanidade do primeiro).

As tentativas de repetição da utilização de corpos de ex-policiais se mostra fracassada porque os mesmos se suicidam logo que tomam ciência de sua condição. “Eram muito orgulhosos de seus corpos” diz a psicóloga Fox da OCP⁴⁴.

Os cyborgs fracassados que se matam têm um visual claramente retro, dando uma idéia de “antiguidade” e de menor eficiência ou mesmo de menor integração entre a parte sintética e a orgânica. Essa discussão sobre as próteses é bastante debatida quando se analisa esse tipo de filme, já que embora “repotencializem” corpos destruídos previamente, também são inspiradores de uma “nostalgia do corpo intacto” algo presente na utilização de próteses na vida real e hipostasiado nesse tipo de narrativa ficcional⁴⁵.

Robocop descobre que um policial viciado em Nuke chamado Duffy está vendendo informações da polícia para a quadrilha de Cane. O cyborg não sabe, mas Cane já chantageou o policial para que o leve até uma cilada. Ele negocia com um dos membros da gangue, um garoto de 12 anos que já se comporta com a crueldade de um adulto. Robocop o espanca para

⁴⁴ Aparentemente há uma flagrante insinuação da situação “robótica” com a castração concreta. O próprio Robocop a despeito do “disign” viril mostra-se amputado de seus órgãos sexuais. Murphy parece suportar tal situação pelo senso de dever.

⁴⁵ “como mito, o corpo interpela clamorosamente a consciência. Quando eu contemplo meus óculos ou meu joelho artificial ou imagino vivamente as possibilidades de um futuro implante peniano. Eu experimento uma divisão em minha consciência. Eu posso gostar de enxergar melhor, andar graças a minha prótese ou imaginar um melhor desempenho sexual, mas eu não poderei escapar de lembrar a mim mesmo como eu já fui” (Wilson. Robert, 1995, pág. 255)

que lhe conte onde está Cane, mas não consegue prender o rapaz que ameaça matar sua comparsa. Duffy conta a Robocop que Cane está em uma velha estação de tratamento de esgoto abandonada.

O cyborg vai até a estação e é atacado pelas forças de Cane, que literalmente o desmonta e o despedaça em uma espécie de reedição do ataque ao policial Murphy no primeiro filme da série. Um elemento interessante é o desconforto mostrado por Murphy/Robocop ao processo de despedaçamento, inclusive com alusões a dor como sentimento humanizador e a ojeriza que seu corpo robótico sendo destruído provoca.

Robocop é levado para a delegacia onde é recolhido pela OCP que se recusa a consertá-lo em seu próprio local de “moradia”, o que provoca protestos entre seus colegas policiais.

A Dr.^a Fox começa a selecionar assassinos e criminosos em geral para o projeto de Robocop 2. A idéia parece ser o de conseguir espécimes menos “apegados” a sua corporeidade e mais “maquímicos” no sentido de ausência de humanidade.⁴⁶

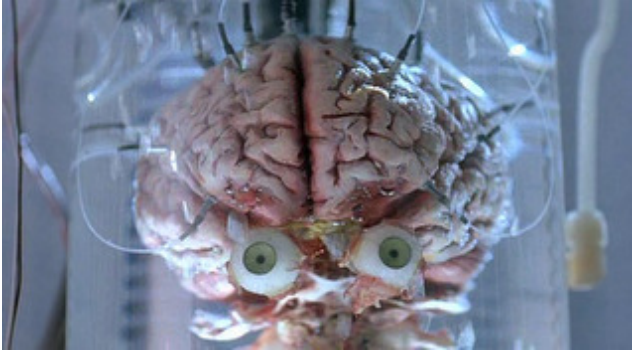
A mesma psicóloga consegue convencer a OCP a mudar o programa de Robocop para torná-lo mais “sociável”. Embora na narrativa o objetivo parece o de fazer o primeiro projeto fracassar para viabilizar o seu modelo que utiliza criminosos, o resultado parece ser o de fazer Robocop mais semelhante a uma máquina dócil, como um caixa bancário.

O cyborg não consegue mais combater o crime já que ao invés de o fazê-lo, fica emitindo discursos edificantes, sendo inclusive grafitado por um grupo de crianças que estavam roubando uma loja.

Quando percebe sua situação, Robocop se “eletrocuta” como forma de inviabilizar a alteração em seu programa original. Após esse ato ele vai atrás de Cane e consegue detê-lo, esmagando-o em um caminhão que dirigia.

O corpo de Cane acaba sendo usado no experimento da Dr.^a Fox. Seu cérebro é desconectado do resto do corpo juntamente com os olhos e parte da medula espinhal. Dessa forma ele “vê” como um cérebro em uma cuba, a Dr.^a Fox conversando com o diretor da OCP sobre o projeto.

⁴⁶ Já que no caso específico do agente Murphy seu senso de dever excepcional que o faz suportar a situação não parece ser algo produzível em série.



Cérebro de Bane observando os cientistas após ser desconectado do corpo

O “Ed 209” nome do novo cyborg não tem a forma antropomórfica de Robocop (o que obviamente também funciona como elemento de desumanização). Sua aparência robótica só é suavizada por uma representação de seu antigo rosto digitalizada que aparece no visor do robô. A Dr.^a Fox controla o novo Cane, através de seu vício de Nuke que parece ter sido preservado por seu cérebro.

O membro infante da gangue assume o lugar de Cane e tenta fazer um acordo com a prefeitura que impeça sua “compra” pelo OCP. Diz que irá pagar a dívida desde que seja diminuída a repressão ao tráfico de drogas (o que de certa forma também não deixa de ser outra forma de privatização).

O prefeito vai até a quadrilha disposto a fazer o acordo e encontra com o novo líder infantil da quadrilha de Nuke, quando aparece o novo Cyborg/Cane que simplesmente mata a todos, menos o prefeito que consegue fugir.

Em uma cena emblemática Cane vê a sua antiga amante e chega a interromper a violência, ela o toca tentando “seduzi-lo”, o que acaba deixando mais consciente para Cane sua condição de “máquina” (e portanto não sexual/castrado). Ele acaba esmagando a ex-amante.

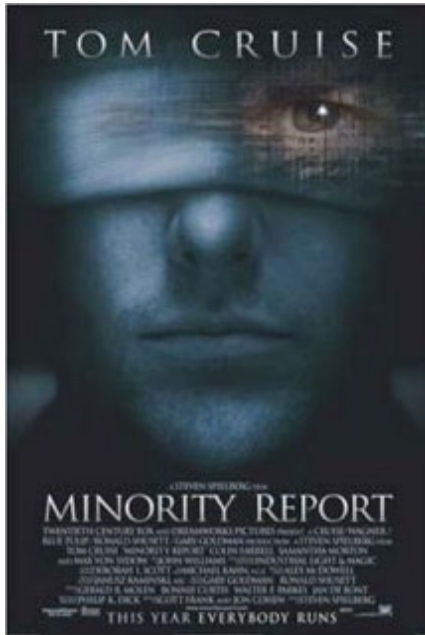
A OCP consegue que a tentativa de acordo do prefeito com a quadrilha de Nuke vá para a imprensa, o que fortalece politicamente sua situação. Preparam-se para assumir de fato o poder político da prefeitura e organizam uma cerimônia onde apresentaram uma maquete da nova Detroit além do novo protótipo do cyborg/Cane.

Quando o presidente da OCP mostra um vidro de Nuke, o novo cyborg acaba saindo completamente do controle.

Segue-se o enfrentamento entre Robocop o cybor “humanizado” e sua variação mais “robótica” (além de viciada). O primeiro consegue vencer, arrancando literalmente o cérebro de Cane do interior da máquina.

A OCP culpabiliza a Dr.^a Fox pelo acontecido que acaba sendo presa. O filme termina com Robocop dizendo ironicamente para sua parceira após ver o presidente da OCP conseguindo se livrar das conseqüências do ocorrido: “Somos apenas humanos”.

11 MINORITY REPORT (2002). Dir. Steven Spielberg



Philip K. Dick sempre esteve interessado nas consequências da tecnologia e da ciência, mas ele ia além quando a maioria das pessoas parava, porque ele era uma das poucas pessoas que entendia que a boa ficção científica é, na verdade, Ficção Científica social. A tecnologia é um reflexo ou um eco do que está acontecendo socialmente. Dick estava interessado em qual efeito antropológico ela teria. Não tenho certeza se ele alguma vez passou um julgamento real, mas ele estava sempre questionando. E é isso que o torna tão grande.⁴⁷

Embora oficialmente pertença a geração anterior ao movimento cyberpunk, conhecido por “New Wave” (nova onda), a obra de Philip K. Dick teve uma importância grande para a difusão da estética cyberpunk. Como as adaptações cinematográficas de suas obras se deram a partir dos anos 80, começando por *Blade Runner* em 1982, elas se moldariam ao imaginário cyberpunk predominante no período. Além, é claro, da coincidência de temáticas principalmente em termos sociais, já que suas obras se passam predominantemente em futuros distópicos, onde homens simples tentam se firmar eticamente a despeito do controle heteronômico de corporações totalitárias. Jurandir Freire Costa em sua obra recente *O ponto de vista do outro* divide a obra de Dick em *Ucronias* e *Distopias*. Enquanto as primeiras seriam elaborações ficcionais de “outros tempos possíveis” como em seu livro *O Homem do*

⁴⁷Comentário do cientista do MIT (Massachusetts Institute of Technology), John Underkoffler que atuou como consultor técnico do filme. No website oficial do filme. Citado por Amaral, Adriana, 2006, pág. 121

Castelo Alto que se passa em uma realidade alternativa onde o Eixo teria ganho a Segunda Guerra Mundial, as segundas seriam ficções que procurariam exagerar aspectos heteronômicos e opressivos da realidade presente como forma de crítica social.

A esse respeito, embora as adaptações cinematográficas dickianas se enquadrem dentro do universo estético do cyberpunk (a ponto de influenciar os próprios autores originais em uma retroalimentação bastante interessante), os postulados éticos das histórias são bem menos nihilistas do que de autores como William Gibson ou Bruce Sterling⁴⁸.

Outro elemento de contato entre as duas perspectivas e uma ambientação semelhante: tanto Dick quanto autores como Gibson são muito influenciados pela literatura noir e por uma certa estética que flerta com a decadência social⁴⁹, embora como já dissemos antes o niilismo de Dick é bem menor que no universo cyberpunk.

Podemos nos perguntar ainda porque (pelo menos até a trilogia matrix) as adaptações de Dick constituíam os principais exemplos de estética cyberpunk. Talvez isso seja explicado eminentemente por questões de ordem técnica: nos anos 80 ainda não era possível transplantar o universo calcado no cyberespaço com verossimilhança e as histórias dickianas dependem menos desse fator.

Minority Report se enquadra dentro das narrativas distópicas como explicitadas por Jurandir Freire Costa; no ano de 2054 em uma Washington D.C futurista será possível um centro de “pré-crime” encarregado de prender homicidas antes que eles cometam seus assassinatos. Isso é possível graças aos “précogs”, três irmãos (dois homens e uma mulher), chamados respectivamente Agatha, Arthur e Dashiell⁵⁰; com poderes psíquicos que são mantidos em uma

⁴⁸ “Dick ousa reafirmar os valores da autonomia individual, da liberdade pessoal e da liberdade política que parecem impossíveis que parecem impossíveis no pessimismo fraturado da era pós-moderna.” (Vest apud Costa, Jurandir; 2010, pág. 137)

⁴⁹ “diversos críticos traçam uma associação entre Gibson e Dick e muitas dessas ligações acontecem devido ao estilo de ambos, devedores de um imaginário pulp e noir, principalmente pelo modo auto-reflexivo do filme noir com suas narrações em primeira pessoa. Um outro fator estilístico de ligação entre ambos está no estilo denso dos protagonistas de apelo noir com seu estilo andarilho, um outro assunto explorado intensamente tanto Dick como por Gibson são os implantes. Dick usava a sátira, e Gibson utiliza o lirismo para tratar do mesmo tema, relacionado com a fusão homem-máquina através de suas extensões, sejam elas de memória, sejam elas “próteses, procedimentos cirúrgicos (cosméticos e radicais), alterações na mente através de plugs. Todos eles são elementos figurativos recorrentes que expressam a visão do autor de onde a tecnologia está nos levando” (Amaral, 2006, pág. 115 e 116)

⁵⁰Referência aos três grandes escritores policiais: Agatha Christie, Dashiell Hemmeth e Arthur Conan Doyle.

espécie de “útero primordial” onde através de aparelhagens os policiais do “pré-crime” conseguem visualizar seus sonhos premonitórios sobre crimes.

O principal policial do setor é John Anderton que perdeu sua filha e é viciado em uma nova droga que infesta as ruas: a “neuroína”.

O filme começa com uma espécie de “exemplo” das atividades do centro de pré-crime. Os pré-cogs se agitam e é lançada uma bola onde a cor indica que se o crime será premeditado ou não e com o nome do futuro assassino. Após analisadas as imagens oníricas provenientes da atividade mental dos três pré-cogs, e identificar o alvo, o esquadrão pré-crime é acionado. Os “assassinos” não são presos mas sim mantidos em hibernação em um local especial onde observam o que teriam feito se não fossem presos.

Na história, o centro de pré-crime teria conseguido diminuir drasticamente as estatísticas de homicídio para perto de zero, mas sofreria uma avaliação do judiciário através do agente Witwer, que se mostra bastante preocupado com as conseqüências éticas de prender pessoas que ainda não fizeram nenhum mal.

O agente compara o local onde ficam imersos os pré-cogs (chamado pela equipe de “Templo”) a uma catedral e observa que “o poder fica sempre com os sacerdotes”.

Durante a visita ao Templo. A pré-cog Agatha se agita e agarra Anderton perguntando: “Vc viu?”. John analisa as imagens geradas por sua mente e descobre um antigo pré-assassinato já resolvido. Aparentemente um “eco”, uma reverberação de um crime anterior que os precogs continuam alucinando devido ao caráter traumático do mesmo.

John vai ao local onde são guardados os pré-criminosos em estado de suspensão da consciência (aparentemente revendo seus possíveis crimes). Ele vê alguns elementos estranhos na visão do criminoso e procura Lamar, um dos criadores do programa e seu chefe imediato.

No dia seguinte, durante a inspeção do representante governamental, o sistema emite uma bola vermelha (indicativo de crime premeditado) com o nome do agente Anderton.

Esse se constituirá no principal mote do filme, além da própria idéia do pré-crime: O agente encarregado do sistema se vê sendo perseguido por algo que ainda não fez, não podendo provar a implausibilidade do crime, devido a sua função, embora não conheça sua futura “vítima”.

Os précogs são mostrados como criaturas frágeis, em que os corpos franzinos imersos em uma espécie de útero contrastam com seus poderes psíquicos. São evidentemente tratados como objetos pelo sistema de pré-crime.

Após visualizar o nome de John na bola sua colega lhe dá dez minutos para que tente fugir.

John imediatamente foge e tenta falar com Lamar um dos idealizadores do projeto e seu chefe direto. Ele pede para que John se entregue em uma atitude ambígua que perdurará durante toda a história.

O policial tenta então falar com Iris Heineman a criadora dos precogs e uma das idealizadoras do projeto do pré-crime. Ela mora em uma bizarra mansão de estilo vitoriano repleta de plantas “animalescas” com movimentos reptilíneos feitas por ela mesma utilizando a engenharia genética.

No futuro a identificação ocular é usada a todo o momento não só para controle, mas para propaganda individualizada. Isso se tornará importante posteriormente na trama. John é identificado a todo momento quando caminha pelas ruas, por sistema de propaganda e vigilância, sendo que seu nome já consta na lista de procurados pelo pré-crime.

A bióloga diz que os gêmeos eram provenientes de um grupo de filhos de viciados em neuroína que apresentavam mutações que proporcionavam poderes psíquicos. Eles viviam atormentados com imagens de crimes futuros que acabam se concretizando. John pergunta se eles já se enganaram, e ela diz que não, embora ajam “relatórios dissonantes”, ou seja, algumas vezes um deles tem uma visão diferente do mesmo ato (o “relatório minoritário” do título). Mas esse registro é descartado para não colocar em risco a credibilidade do sistema. A cientista também diz que possivelmente é a fêmea que possui o relatório minoritário se ele existir, pois ela é a mais poderosa dos três e uma espécie de liderança afetiva dos gêmeos.

A cientista diz que ele deve ir até o Templo para acessar a possibilidade um “relatório dissonante”. John pergunta para ela como conseguirá chegar até lá tendo em vista que está sendo procurado. Ela sugere que use seus “conhecimentos de policial”.

John vai a uma clínica clandestina de transplante de olhos para procurados pela justiça. O lugar é mostrado como imundo e o médico deixa claro, seu rancor pelo fato de John tê-lo prendido (sugere ter sido violentado na cadeia). A enfermeira que o auxilia também tem um

aspecto bizarro. Ele diz que quer manter seu olho original consigo, o que o médico clandestino não entende.

O policial é anestesiado e tem uma série de episódios oníricos, em que imagens de seu filho desaparecido se misturam ao caso atual. Quando desperta, está com os olhos enfaixados. O médico diz que John deve ficar pelo menos 12 horas, sob risco de ficar cego. Ele deixa fios pelo apartamento para que ele possa se movimentar, um sanduíche na geladeira. Além de um “presente”, um paralisante muscular, que retira por alguns minutos as expressões faciais. Dando a entender, no entanto, que o processo é bastante dolorido. Ele marca o tempo necessário para que o policial fique vendado com um despertador e sai do apartamento.

Lamar, o responsável pelo pré-crime e chefe de John, conversa com sua esposa convencendo-a de delatá-lo caso ele a procure.

Hora depois, a equipe do pré-crime consegue localizar o prédio onde John está e se utiliza de “aranhas”: pequenos robôs, bastante autônomos que “escaneiam” os olhos dos moradores a procura de foragidos. A população parece estar acostumada com tal processo porque não demonstra maiores contrariedades. Segue-se uma série de cenas doméstica que são interrompidas para o escaneamento das aranhas. As mesmas identificam seres humanos pelo calor.

John mergulha em uma banheira com gelo para passar despercebido, o que acaba não funcionando, porque ele não consegue deixar de liberar uma bolha de ar. As aranhas escaneiam seu olho novo, o que provoca dor intensa, mas elas acabam não o identificando.

O policial sai depois do apartamento onde percebe que de fato não é mais reconhecido pelos sistemas de vigilância e propaganda. Quando chega à sede do pré-crime, utiliza seus antigos olhos armazenados em um saco plástico para entrar nos sistemas de segurança do prédio. Antes ele se injeta a substância dada pelo médico que torna seu rosto irreconhecível por perda de expressão (embora não deformado).

John consegue chegar ao prédio e ao Templo. O agente Witwer ao perceber uma mudança nas imagens geradas pelos pré-cogs vê Agatha na cena do crime e imediatamente percebe que John iria tirá-la do prédio. Segue-se uma luta na qual o policial consegue ser “escoado” de fora do Templo com Agatha. O técnico que cuidava dos gêmeos diz que o sistema não funciona sem a fêmea.

John anda pelas ruas com Agatha que mostra-se pela primeira vez como humana. Seu corpo frágil contrasta com seus poderes premonitórios que se mostram bastante angustiantes. O policial parece perceber a crueldade inerente da situação dos gêmeos que eram percebidos antes como simples máquinas cognitivas de previsão de crimes.

Ele a leva para uma espécie de prostíbulo virtual chamado Cyber Parlor onde outro de seus ex-presos trabalha. Nesse lugar, pessoas pagam para viver situações específicas. Mostra-se alguém conectado a fio e material de realidade virtual em êxtase assistindo várias pessoas lhe elogiando. Outro homem dizvivenciar o assassinato de seu chefe e é repellido pelo técnico, que diz que o máximo que pode lhe fazer é “fazê-lo sentir regendo a orquestra da Philadelphia”.

Aqui aparecem novamente dois motes característicos dos tipos de filmes que estamos analisando e sua relação com um novo tipo de dualismo com características grotescas: primeiramente a fragilidade corporal de Agatha que contrasta com seus poderes mentais. A atividade cinética e a corporeidade mostram-se como valores e funções antitéticas ao psiquismo e à memória. E novamente a idéia da memória paralelamente mostrada como função menos corpórea e passível de manipulação, embora também seja mostrada como sede do self.

Jonh diz que precisa que ele rastreie a memória de Agatha em busca de suas memórias e busca do relatório dissonante. Não consegue achar, embora Agatha insista em lhe mostrar a cena de um outro assassinato.

Ao não conseguir obter a memória que procura, John leva Agatha para a casa de sua antiga esposa, mostrado como uma espécie de recanto de felicidade pré-tecnologia bastante comum nas obras de Philip K. Dick e na ficção científica em geral⁵¹.

O agente Witwer analisa as imagens do “eco” que Agatha constantemente via e descobre que eram dois momentos diferentes. Fala com Lamar e descobre a trama: tratava-se da mãe dos gêmeos que desejava os filhos de volta. Lamar não querendo abrir mão do projeto do pré-crime, contrata um bêbado para tentar assassiná-la. O que é visto pelos precogs que o denunciam. Com o provável assassino preso, Lamar simula a cena de assassinato original e de

⁵¹E o final tende a fazer um resgate de uma sociedade pré-tecnológica, em uma espécie de fuga de caráter nostálgico, como no final de Blade Runner em que Deckard e Rachel vão embora e aparece uma estrada ensolarada e o Minority Report no qual Anderton e sua esposa descansam em uma casa de campo, aparentemente longe da tecnologia. Essa nostalgia constitui um dos grandes motes constitutivos da ficção científica enquanto gênero. (Amaral, 2006, pág. 123)

fato mata a mãe dos gêmeos, o que é visto como “eco” pelos analisadores. Lamar mata Witwer com um tiro (é preciso lembrar que o sistema de pré-crime não está funcionando pela ausência de Agatha).

John leva Agatha para o prédio onde aparentemente deve ocorrer o crime e onde está sua vítima de nome Jim Crown. Ele confirma que o homem está no hotel. Agatha mostra-se angustiada e pede para que ele não suba até o prédio: “Você tem escolha”.

Ao chegar ao apartamento da futura vítima, John vê várias fotos de crianças e adolescentes e a de seu filho desaparecido. Fica transtornado e entende que de fato não havia um “relatório dissonante” e que ele mataria o provável assassino de seu filho.

Agatha tenta convencê-lo do contrário e repete que ele possui escolha. John decide não matar o assassino mas apenas prendê-lo, ele não entende e diz que foi pago para sofrer uma tentativa de assassinato. John começa a entender que foi vítima de um complô de alguém que sabia que ele não resistiria a matar o homicida de seu filho. O homem se atraca com o policial que acaba disparando a arma.

A equipe de pré-crime chega e prende John que é confinado na prisão dos futuros homicidas.

Na recepção para comemoração da oficialização do pré-crime em todo o país. Aparece uma gravação que mostra a todas as autoridades os assassinatos de Lamar. A mulher de John havia conseguido e soltá-lo e ter acesso às gravações usando também os olhos amputados do ex-marido.

Lamar encontra John e acaba por se matar para não ser preso. O pré-crime é abolido e os “pre-criminosos” são soltos embora mantidos em vigilância.

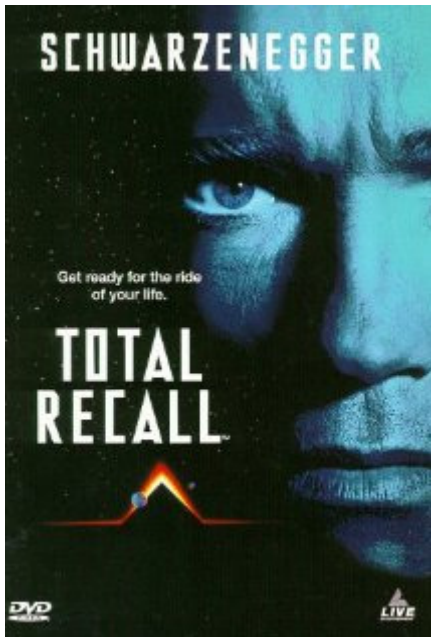
No presente filme temos o conjunto de aspectos que envolvem a idéia de um dualismo grotesco que estivemos analisando:

- a idéia de uma distopia social em que a autonomia humana é negada pelo desenvolvimento tecnológico;
- uma corporeidade dentro dos cânones da estética grotesca, aberto ao mundo e intercambiável. A integridade corporal orgânica sendo posta constantemente em cheque. No caso de *Minority Report* principalmente nas cenas que envolvem o transplante de olho;

- A memória deixa de ser algo privado e passa a ser comparado a um elemento incorporal do self. No caso específico do filme analisado a fragilidade corporal dos pré-cogs em oposição as suas potencialidades psíquicas.

-a ambientação de fundo noir e ultra-mercantilizada do ambiente urbano da Washington D.C. do futuro. Uma relação estreita entre a docilidade tecnológica dos corpos e sua utilização mercantilizada (as propagandas individualizadas feitas por escaneamento dos olhos).

12 TOTAL RECALL (1990). Dir. Paul Verhoeven



“Quando as memórias podem ser separadas da experiência vivida o resultado para a identidade é radicalmente importante”

Alison Ladsberg.

Total Recall dirigido em 1990 pelo cineasta holandês Paul Verhoeven (o mesmo do primeiro Robocop) foi depois de Blade Runner a segunda adaptação mais famosa de uma obra de Philip K. Dick e também recheada da estética e das simbologias cyberpunk, assim como sua forma de lidar com a corporeidade. Baseado no conto *“Podemos recordar para você, por um preço razoável”* (*“we can remember it for you whosale”*) conta a história de um operário da construção civil chamado Quaid, obcecado pela planeta Marte (colonizado no futuro por humanos, assim como boa parte do sistema solar). Sem ter recursos para viajar ao planeta ele contrata uma empresa chamada Recall (recordações da sociedade anônima) que lhe implantará por mecanismos neurais uma lembrança completa e indistinguível de uma viagem real. Inclusive com a possibilidade de fazer uma “viagem egoica” onde poderá vivenciar a recordação de ser um agente secreto que salva o país e a heroína no final.

Esse mote narrativo cria uma situação de “suspensão de significado” já que nunca fica claro ao longo da história de realmente estarmos vivenciando as lembranças de Quaid ou os fatos aventurecos e paranóicos da história que irá se desenrolar ao longo do filme. Recurso

semelhante ao romance famoso de Henry James “A volta do Parafuso” (The Turn of the Screw) que ficou conhecido justamente por ser uma história de fantasmas que nunca deixa devidamente claro se estamos lendo fatos sobrenaturais ou o resultado de uma fantasia infantil.

Dos filmes analisados é de longe o que aparecem as maiores características do grotesco original nos personagens; principalmente os mutantes marcianos que pululam na história: seres disformes, com alterações anatômicas na fronteira da humanidade, onde esse fator também parece exercer um impacto no inconformismo exibido pelos personagens.

A realidade também é mostrada como dominada por interesses privados que exercem um poder totalitário pelos excluídos e mantêm o restante da população em uma situação de ignorância alienada sobre tais fatos (há um contraste claro, por exemplo, entre o ambiente fordista da Terra e a ambientação terceiro mundista de Marte).

O filme todo trabalha com a hipótese de identidade entre self e memória, descolada inclusive do restante da corporeidade. O personagem parece sofrer uma total mudança de personalidade e ética, devido ao implante de memória.

A história começa com uma espécie de flashback onde Quaid sonha que está na superfície vermelha de Marte e sua roupa de proteção se avaria parecendo provocar sua morte. Quaid acorda e Lori, sua mulher, lhe pergunta se estava sonhando com Marte de novo. Na televisão futurista que assiste enquanto toma café aparecem imagens das cenas da quase guerra civil no planeta vermelho e do líder guerrilheiro Kuato que parece lutar pela independência do planeta.

No metrô na ida para o trabalho Quaid assiste a um comercial da Recall que promete implantar memórias de viagens sem os inconvenientes ou contratempos característicos desse tipo de viagem. Quaid comenta com um amigo de trabalho sua vontade de submeter ao procedimento, mas ele lhe desaconselha: “conheci um cara que teve que fazer uma lobotomia por conta deles. Virou um vegetal”.

O personagem decide ir à empresa de transplante de memória, o vendedor lhe oferece uma “viagem de ego”, a possibilidade de se lembrar de ter viajado não como ele mesmo, mas como um personagem previamente escolhido. Quaid gosta da idéia e pede para viajar como um agente secreto.

Durante o processo de implante, a técnica lhe pergunta seus gostos sexuais: “seja sincero”. Ele opta por conhecer uma morena (em contraste com sua esposa loira) que já tinha aparecido em seus sonhos em Marte⁵².

Algo parece dar errado no processo e Quaid se debate enquanto os técnicos tentam acalmá-lo. O vendedor acha que houve alguma coisa errada com o implante, mas a técnica lhe diz que ele ainda não foi feito. Ele é sedado e colocado em um taxi robô. Ao encontrar seu amigo de trabalho após este tentar convencê-lo que nada de importante teria acontecido, ele tenta lhe matar. Quaid o mata e vai para casa, onde sua mulher também tenta exterminá-lo. “Nosso casamento é um implante, conheço você a menos de 15 dias”. Homens sobem ao prédio para tentar pegá-lo, mas ele consegue fugir novamente.

Quaid está sendo rastreado pelos perseguidores que ele não conhece. Ao entrar em um hotel barato onde tenta se esconder recebe uma ligação do videofone em que um homem que se identifica como um ex-colega do serviço secreto lhe diz que está sendo rastreado e que deve colocar uma toalha molhada em torno da cabeça para atrasar o rastreamento, além de lhe entregar uma mala metálica.

O personagem vai até uma fábrica abandonada e abre a mala e assiste uma gravação dele mesmo em que seu outro “eu” lhe diz se chamar Heuser e tendo tido a memória apagada e substituída pela de Quaid (aqui começam os paradoxos egóicos decorrentes do implante de memória). A gravação diz para que retire o implante enfiando uma pistola especial pelo nariz e lhe diz para ir a Marte para “pegar quem nos ferrou”. A mala contém ainda dinheiro, documentos falsos em nome de “Brubaker” e um chave do cofre de um hotel.

Quaid consegue entrar em Marte usando uma espécie de disfarce biônico que acaba por se desfazer frente aos agentes que lhe perseguem no aeroporto. A cena é bem interessante pelas características de dissolução da imagem e de ser uma “prótese de corpo inteiro” também com efeitos grotescos no sentido de dissolução imagética da individualidade corporal.

⁵²“O fato de Melina ter cabelos pretos faz dela o protótipo da “mocinha” Kdickiana, enquanto a “loira” é a outra (a personagem Lori que é a esposa de Quaid em sua vida terrestre), ou seja, aquela que não é confiável.” (Amaral, 2006, pág. 205)



Cenas da dissolução corporal do disfarce de Quaid

Quaid sai do aeroporto e vai até o hotel onde consegue, através da chave lhe dada por Heuser/Quaid, encontrar um folheto de um clube noturno. Vai com um taxista para o lugar, uma espécie de prostíbulo periférico com aparência de submundo.

O lugar é repleto de mutantes com aparência deformada que parecem conhecê-lo. (as mutações são decorrentes da contaminação por radiação entre os operários como lhe explica o taxista). A aparência deles contrasta com o próprio corpo atlético do personagem.⁵³ Ele pede para falar com Melina, o nome que consta no papel do hotel. Ela se mostra surpresa por vê-lo, mas o trata, mal devido ao seu desaparecimento que julga ter sido proposital.

Somos apresentados a Coohagen, o gerente da mineradora responsável por Marte e vilão da história. Ele instrui Richter o capanga que perseguiu Quaid na Terra. Diz para Richter: “Tenho o melhor emprego do mundo e não quero correr o risco de perdê-lo por essa escória”. Quaid vai para o hotel onde recebe a visita de um “representante da Recall” que afirma que ele está vivendo uma alucinação provocada por uma falha no sistema de implante de memória e que deve se entregar para eles para que possa ser curado. Aparece Lori, sua esposa na Terra. Quaid pergunta o que pode acontecer se ele decidir matar o representante e ele diz: “Para mim nada, mas você ficaria preso para sempre em um delírio psicótico e teríamos que desfazer isso através de uma lobotomia”.

O homem lhe apresenta uma pílula vermelha que deveria tomar para indicar o processo de volta ao mundo (curiosamente o mesmo processo do filme Matrix mas com resultados

⁵³“Os corpos “grotescos” e deformados dos mutantes – que antes eram humanos – servem como contraponto ao corpo maquínico e “perfeito” de Hauser/Quaid, construído a base de musculação.” (Amaral, 2006, Pág. 204)

opostos). Quaid atira na cabeça do representante da Recall, e também mata Lori. Melina aparece para resgatá-lo.

Quaid é levado novamente para a boate para que possa se encontrar com Kuato o líder da resistência marciana. O taxista que o acompanha mostra os braços deformados para mostrar que “também sou um de vocês”.

Kuato é representado por um mutante bizarro com poderes sensitivos. O líder rebelde tem a aparência de um tumor com aspecto de um bebê deformado no ventre de um homem (que parece ter individualidade própria para além do mutante).



“Kuato” líder mutante da resistência marciana em Total Recall

Kuato consegue fazer Quaid/Heuser se lembrar de alguns fatos de seu passado. A companhia mineradora descobriu na principal fonte de minério uma espécie de instalação alienígena onde poderia estar o segredo de uma produção gratuita de ar (a população de Marte é obrigada a pagar o ar da companhia já que Marte não possui atmosfera respirável).

Quaid diz estar confuso já que não se reconhece mais como Heuser, mas o mutante diz que “o importante são suas ações” (fala que é sistematicamente desmentida pelo roteiro, já que o self de Quaid/Heuser não só é modificado mas é radicalmente alterado do ponto de vista ético.)⁵⁴

⁵⁴ “De forma mais existencial sempre assumimos a identidade e a existência como fenômenos separados, qual garantia nos temos de nossa existência? A questão retorna para Descartes. Em Total Recall apesar do mutante Kuato afirmar para o protagonista que um homem é definido pelas suas ações e não pelas suas memórias, há uma forte sugestão que os seres humanos não são facilmente convencidos disso.” (McCarron, 1995, Pág. 266)

Os homens de Richter invadem a boate e os mutantes iniciam uma rebelião, mas são massacrados pelos de Richter. Ele em seguida corta o fornecimento de ar do setor para castigar os rebeldes.

Na invasão do bunker rebelde Kuato e outros líderes são assassinados. Coohagem diz a respeito de Kuato: “não é a toa que ele se escondia com essa aparência”.

Quaid e Melina são aprisionados. Coohagem diz a Quaid/Heuser que tudo na verdade foi um plano para acabar com a resistência rebelde. Ele mostra nova gravação de Heuser em que confirma a história e diz que “infelizmente vou precisar do meu corpo de volta”. Aqui temos uma clivagem total entre memória e self além da clivagem entre corpo e memória entendida como substrato incorpóreo da personalidade. A memória é vista como algo que pode ser “transferido” de um corpo para outro (aqui mesmo sem a substancialização mínima do cérebro).

A estetização grotesca total dos corpos dos “rebeldes” (e aqui temos uma analogia quase bahktiana entre a rebeldia social e físico/corpórea) contrasta com o forte dualismo de matriz cartesiana que perpassa a narrativa⁵⁵.

Quaid consegue fugir do dispositivo de implante de memória e resgata também Melina, que seria transformada em uma “fêmea dócil” para Heuser. Os dois fogem do edifício e se dirigem à montanha com o dispositivo alienígena. A população do setor que se rebelou contra Coohagem está prestes a morrer sem oxigênio como castigo por sua insubordinação.

Coohagem manda matar Quaid a contragosto (já que é amigo de Heuser). O taxista mutante revela-se um informante de Coohagem e tenta matar Quaid e Melina (os personagens mantêm quase sempre uma posição instável na história derivada do seu próprio tema). Quaid consegue matá-lo e adentrar na instalação alienígena no interior do complexo de mineração.

Quaid consegue distrair os soldados utilizando uma máquina de holograma que constava no kit de sobrevivência que “Heuser” lhe deu na Terra antes de sua ida a Marte.

Coohagem acaba destruindo a cúpula de proteção atmosférica para tentar impedir que Quaid acione o mecanismo manual do dispositivo (representado por uma mão alienígena de quatro dedos).

Quaid consegue acionar o dispositivo que parece funcionar consumindo o minério que era extraído pela companhia de Coohagem (possivelmente um dos motivos para escondê-lo). Os três vão parar na atmosfera “nua” de Marte, mas apenas Coohagem morre pelos efeitos da

⁵⁵ Total Recall enfatiza a forma como nossa memória é tornada pública como forma de interpelação individual, com o custo de nunca mais poder voltar a ser do próprio indivíduo (no caso do corpo próprio). (Landesberg, 1995, pag. 183)

falta de oxigênio e diferença de pressão (Quaid e Melina são salvos a tempo pela produção atmosférica da máquina, já que caem antes de Coohagem).

Um elemento curioso é que embora o aparente final feliz da trama, em nenhum momento é eliminado a hipótese de estarmos realmente inseridos na fantasia detetivesca implantada na memória de um operário (até porque ela se encaixa no “pacote” comprado por Quaid no início do filme).

Total Recall deixa muito claro o dualismo radical que perpassa essa nova variação de corporeidade não-clássica (pela baixa delimitação de fronteiras). O self é identificado com a memória que por sua vez é mostrado como algo totalmente intercambiável, inclusive quando produz alterações drásticas na identidade e na ética dos personagens.

13 CONCLUSÕES

Em sua análise clássica da corporeidade grotesca Mikhail Bakhtin utilizando principalmente uma análise da sobre de François Rabelais, caracterizou a estética grotesca em oposição à clássica como uma forma de representação corporal em contraste com a representação clássica que era vista como decorrente da visão burguesa e da modernidade.

O corpo grotesco nos romances de Rabelais (mas também em outros exemplos do mesmo período) enfatizava não as partes delimitadoras da individualidade, marcadamente o rosto, mas as partes corpóreas que estavam em troca com o mundo: órgãos genitais e excretoras, boca e nariz.

O exagero hiperbólico de personagens como Pantagruel procuravam ressaltar as interações cósmicas do indivíduo com o seu entorno características da pré-modernidade capitalista. Para Bakhtin a fisiologia grotesca era recalcada na estética burguesa porque feria sua noção de rígida delimitação entre o sujeito e o mundo.

Esse modelo bakhtiniano foi usualmente analisado como uma forma de contraposição aos cânones clássicos e conservadores referentes à corporeidade. Seu modelo contrastava principalmente com o classicismo burguês que tentava extrair da antiguidade clássica seu modelo idealizado de self corpóreo.

O modelo bakhtiano era das feiras medievais pré-modernas, onde as festas e o carnaval representavam uma fuga temporária da lógica calcada no trabalho estafante defendido pela Igreja e consagrada posteriormente pelo capitalismo.

No cinema europeu com preocupações vanguardistas era comum a adoção de estéticas próximas ao grotesco bakhtiano como forma de se contrapor a estetização excessiva do cinema mainstream proveniente de Hollywood.

Cineastas como Pasolini (A Trilogia da Vida), Fellini (Amarcord) e Ettore Scola (Feios, Sujos e Malvados) gostavam de utilizar homens do povo e situações “carnavalescas” em sentido bakhtiniano como forma de contrapor uma estética “popular” com uma “burguesa”.

O grotesco sempre foi apresentado contra uma contraposição ao dualismo cartesiano característico da modernidade. A radical clivagem entre espírito e corpo defendida por Descartes, era incompatível com o corpo orgiástico e dionisíaco da estética grotesca pré-moderna.

Os exemplos cinematográficos que estudamos nesse trabalho se opõem radicalmente a tal perspectiva: são corpos até mais radicalmente abertos ao mundo que os estudados por Bhaktin, também brutalmente hedonistas, mas também radicalmente dualistas de uma forma que a estética clássica nunca foi capaz sequer de imaginar.

O cyberpunk sempre foi visto com o a junção cultural das novas tecnologias com a contracultura proveniente dos anos 60. Não é um movimento “conservador” em sentido estrito. Seus personagens tal como elaborados por autores como Gibson e Sterling tentam desesperadamente utilizar a tecnologia como para enfrentar uma realidade distópica, alienante e opressiva. O elemento pessimista se dá pela ausência de esperanças em macro-narrativas sociais e pela hipóstase da radical mercantilização do mundo presente projetada para um futuro de pesadelo.

Do ponto de vista teórico o cyberpunk sempre foi visto como o equivalente literário às teorizações ditas “pós-modernas”. Como elas, o cyberpunk é repleto de esperanças de incremento tecnológico e desesperança social.

O corpo nas narrativas cyberpunk mostra-se aberto ao mundo, principalmente pela interação corpo/máquina. Os corpos apresentam-se extremamente dóceis a sua potencialização por próteses maquínicas dos mais variados tipos, embora também estejam presentes como potências de rebeldia, o tom geral é submissão radicalizada à reificação.

Em uma radical identificação com as comparações modernas do corpo com a máquina, a troca com o mundo se dá pela literal troca de peças. O corpo passa de produtor à produto de produção maquinal.

Longe de representar algum tipo de oposição à lógica mercantil capitalista e a seus desdobramentos, corpo cyberpunk é uma espécie de hino ao mesmo. Não mais o carnaval bhaktiniano da ausência de produção mas o resultado radical da produção fabril em sua máxima representação.

Nesse sentido, o cyberpunk é um novo tipo de corporeidade grotesca: rejeita radicalmente a idéia de individualidade e integridade corporal característicos do cânone clássico, mas ao mesmo tempo não é a troca fisiológica com o cosmos que lhe caracteriza, mas sim a troca com o ambiente fundido com a tecnologia contemporânea.

O dualismo que era rejeitado na conceituação grotesca clássica é aqui reafirmado de forma radical, mas com configuração diferente do dualismo clássico. Se em Descartes a alma pensante e individual contrastava com a coisa extensa do mundo material, no cyberpunk a memória constitui o núcleo imaterial da personalidade feito de pura informação em contraste com um corpo plenamente intercambiável com uma multiplicidade de apetrechos e próteses de cunho maquínico.

Do ponto de vista social se como diz Jameson, o pós-modernismo é a superestrutura do capitalismo tardio hiper-financeirizado, o cyberpunk é seu correspondente cultural.

Em um mundo de reificação e absolutização da forma-mercadoria, os novos totalitarismos não são estatais ou pelo menos não o estado como instância antagônica com o capital como tivemos no período anterior.

A nova corporeidade cyberpunk e seu dualismo neogrotesco se dão como pano de fundo de realidades dominadas pela hipermercantilização. As histórias se passam sempre em metrópoles controladas por firmas inescrupulosas que usam a biotecnologia e a digitalização como forma de biopoder opressivo. Os heróis com suas roupas de couro, implantes neurais e próteses biomecânicas tentam atuar às margens das poucas frestas que restam à total dominação heteronômica que surgem no horizonte.

O cyberpunk retoma da contracultura sessentista o apego ao individualismo e às tentativas de expansão da consciência por meio das drogas, mas sem o romantismo e o ruralismo que dominavam a estética hippie. Não é a toa que Timothy Leary, profeta do LSD e da “política do êxtase”, foi em seus últimos escritos a ponte entre as duas perspectivas de contestação crítica.

O cyberpunk também herdou do seu congênere de outras décadas as ambigüidades inerentes ao que se convencionou chamar de “espírito de 68”. O desdém total pelas tradições (chegando às raias do pós-humanismo explícito no cyberpunk) e por qualquer tipo de essencialismo ou humanismo tem o efeito paradoxal frente aos poderes opressivos porque também privam os sujeitos da resistência do concreto ao ditames da abstração mercantil e tecnológica.

Na série *Robocop* é a organicidade do policial Murphy que garante a manutenção do grau mínimo de humanidade (e também em boa medida a nostalgia dos afetos familiares) frentes aos desígnios privatizantes da corporação capitalista representada pela OCP. Não é sem sentido que a parte orgânica visível de Cyborg seja o símbolo da corporeidade não grotesca por definição: o rosto, marca indelével da individualidade.

Na trilogia *Matrix*, até hoje a maior produção que cumpre todos os cânones do que se convencionou chamar de estética cyberpunk, se faz hipérbole da própria situação de alienação; a luta não se dá contra corporações, mas contra máquinas que “vampirizam” diretamente a energia humana mantendo a humanidade num casulo de pseudo-sociabilidade alucinatória. Não é à toa o paradoxo apontado pelo filósofo Žižek ao analisar os filmes: a contradição está na própria situação do grupo rebelde que só tem seus “poderes” no interior da matrix e por ter conhecida de seu caráter ilusório. O desfecho anticlímax da série em *Revolutions* (é difícil imaginar um nome mais inadequado tendo em vista o desfecho) com a queda místico/gnóstica da narrativa: por algum motivo inefável Neo também tem poderes fora da matrix e pode se conectar a ele sem o equipamento de plugagem necessário aos outros humanos. Politicamente a história, longe de representar alguma tentativa cinematográfica, de representar as lutas emancipatórias contemporâneas parece indicar à nostalgia da guerra fria: uma aliança temporária e instável entre homens e máquinas se torna possível pelo efeito deletério às máquinas de um mecanismo de controle (o agente) que se torna incontrolável.

Total Recall e *Johny Mnemonic* têm em comum a percepção dos excluídos da sociedade hipermercantilizada que travam contra seus inimigos uma luta guerrilheira as margens das urbes controladas como um dos efeitos reativos das sociedades opressivas que são mostradas nas narrativas dos seus respectivos filmes. Nesse caso tanto os *loteks* de Johny Mnemonic e os rebeldes desfigurados de *Total Recall* parecem remeter ao sentido mais original da corporeidade grotesca como forma de resistência de uma corporeidade menos dócil.

Em todos os filmes a memória é o elemento imaterial (quase tomando ares espiritualizantes) que apresenta alguma contradição com a organicidade mesclada com a tecnologia. Em *Total Recall*, a troca de memória ocasiona uma total mudança de Self com resultados éticos antagônicos. Em *Robocop* é graças a um sonho que resgata suas memórias humanas que Murphy inicia seu processo de re-humanização. No filme *Minority Report* é a memória ampliada dos sensitivos (mantidos quase em situação fetal) que permite a resolução da trama

e o próprio fim do pré-crime. O dualismo cyberpunk é simultaneamente neogrotesco e neocartesiano; opondo memória imaterial à organicidade intercambiada com a tecnologia.

Fruto direto dos paradoxos e dos impasses da pós-modernidade, a estética cyberpunk, que foi “superada” não por um outro movimento mas pelo fato de ter se tornado onipresente em quase todos os produtos da cultura de massas atuais (e portanto indistinguível da própria cultura de massas), também se constitui em um excelente analisador dos cruzamentos possíveis entre as discussões sobre corpo, tecnologia e lutas políticas contemporâneas. Esperamos ter contribuído com o presente trabalho para um pouco desse debate.

REFERENCIAS

- AMARAL, Adriana. *Visões Perigosas –uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006
- ANDREASEN, Nancy C. *ADMIRÁVEL CÉREBRO NOVO – Vencendo a Doença Mental na Era do Genoma*. São Paulo: ArtMed. 2005.
- ASIMOV, Isaac. *No Mundo da Ficção Científica*. Rio de Janeiro. Francisco Alves . 1984
- BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento : O Contexto de François Rabelais*. 3ª edição. São Paulo-Brasília : Ed. Hucitec, 1996.
- BARBROOK, Richard. *Futuros Imaginários – Das Máquinas Pensantes à Aldeia Global*. São Paulo: Editora Petrópolis, 2009.
- BAZIN, André. (1945) *Ontologia da Imagem Fotográfica*. In: *A Experiência do Cinema*. São Paulo: Graal, 2008.
- BERNARDO, Jefferson de Oliveira (organizador). *História da Ciência no Cinema*. Belo Horizonte:Argumentum, 2005.
- CANGULHILHEM, Georges. *O Cérebro e o Pensamento*. Extraído do Site: www.materiapensante.org.br. Acesso em 07/02/2007
- COSTA, Jurandir Freire. *O Ponto de Vista do Outro. – Figuras da ética na ficção de Graham Greene e Phillip K. Dick*. Rio de Janeiro: Garamond., 2010.
- CSINERY-RONAY, Jr. *Cyberpunk and Neuroromanticism*. In: McFerry, Larry. *Storming the reality studio.A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.
- CSINERY-RONAY, Jr., *Futuristic Flu, or, the revenge of the future*. In: SLUSSER, George, SHIPPEY, Tom. *Fiction 2000.Cyberpunk and the Future of narrative*.Athens: University fo Georgia Press, 1992.
- CYBERPUNK INFORMATION DATABASE. Disponível em: <http://project.cyberpunk.Ru/idb>. Acesso em dezembro de 2010

DELGADO, José M. R. *Physical Control of the Mind – Toward a Psychocivilized Society*. New York: Harper Colophon Books, 1971.

DERY, Mark. *Escape Velocity. Cyberculture at the end of the Century*. New York: Grove Press, 1997

EHREMBERG, Alain. *O Sujeito Cerebral*. Extraído do Site: www.materiapensante.org.br. Acesso em 07/02/2007

EXPLORING DYSTOPIAS. Disponível em: www.dystopias.tk. Acesso em agosto de 2010

FERNANDES, Fábio. *A Construção do Imaginário Cyber – William Gibson, Criador da Cibercultura*. São Paulo: Editora Anhembi. 2006.

FEATHERSTONE, Mike. *Cultures of Technological Embodiment: An Introduction*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

FOUCAULT, Michel. “Direito de morte e poder sobre a vida”. In: *História da sexualidade I – Vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1993.

GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo. Ed. Aleph. 1991.

HARAWAY, Donna J. *Manifesto Ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*, Tomaz Tadeu Silva (org). 1ª edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HOLLAND, Samantha. *Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

IMDB – INTERNET MOVIE DATABASE. Disponível em www.imdb.com. Acesso em 02 de fevereiro de 2009.

KAYSER, Wolfgang. *O Grotesco*. 1ª reimpressão. São Paulo : Ed. Perspectiva, 2003.

KUNZRU, Hari. “*Você é um ciborgue*”: *um encontro com Donna Haraway*. In: *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*, Tomaz Tadeu Silva (org). 1ª edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LANDSBERG, Alison. *Prosthetic Memory: Totall Recall And Blade Runner*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

LEARY, Timothy. *The Cyberpunk: the Individual as reality pilot*. In: McFerry, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.

LUPTON, Deborah. *The Embodied Computer*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

MATRIX. Direção: Andy e Lana Wachowski. Roteiro: Andy e Lana Wachowski. Interpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures. 1999. 136 min.

McCAFFERY, Larry. In: McFerry, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.

McCARRON, Kevin. *Corpses, Animals, Machines and Mannequins: the Body and Cyberpunk*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

MINORITY Report. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Scott Frank e Jon Cohen. Interpretes: Tom Cruise; Colin Farrel; Samanta Morton; Marx Von Sydow e outros. Dreamworks Pictures e Twenty Century Fox; 2002. 2h e 26 min.

MNEMONIC, Johny. Direção: Roberto Longo. Roteiro: William Gibson. Interpretes: Keanu Reeves; Dolph Lundren e Dina Meyer. TriStar Pictures. 1995. 103 min.

NIEMANN, Birgit. *O Renascimento do Homem Biológico*. Texto extraído do site: www.planeta.clix.pt. Acesso em: 31 de março de 2005.

ORTEGA, Francisco. *O Corpo Incerto – Corporeidade, Tecnologias Médicas e Cultura Contemporânea*. Rio de Janeiro: Ed. Garamand. 2008

PERNIOLA, Mario. *O Sex Appeal do Inorgânico*. São Paulo: Studio Nobel, 2005.

PETHES, Nicolas. *Terminal Men: Biotechnological Experimentation and th Reshaping of “The Human” in Medical Thriller*. New Literary History: 2005.

RELOADED, Matrix. Direção: Andy e Lana Wachowski. Roteiro: Andy e Lana Wachowski. Interpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures. 2003. 138 min.

REVOLUTIONS, Matrix. Direção: Andy e Lana Wachowski. Roteiro: Andy e Lana Wachowski. Interpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. Warner Bros. Pictures. 2003. 129 min.

ROBOCOP 2; Direção: Irvin Keshner. Roteiro: Edward Neumeier. Intepretes: Peter Weller, Belinda Bauer; John Glover. Orion Pictures, Orion Pictures. 82 min.

ROUANET, Sérgio Paulo. *O homem-máquina hoje*. In: *O Homem-Máquina: A Ciência Manipula o Corpo*. 1ª edição. Rio de Janeiro: Companhia das Letras. 2003.

RUCKER, Rudy ET alli. *Futuro Proibido*. São Paulo: Editora Conrad. 2006.

RUDIGER, Francisco. *Elementos paracritica da cibercultural* Porto Alegre: Sulina, 2003.

RUDIGER, Francisco. *Cibercultura e Pós-humanismo*. Porto Alegre: edipucrs, 2009

SCIENCE FICTION STUDIES. Disponível em www.depauw.edu/sfs. Acesso em 2 de fevereiro de 2009.

SHIPPEY, Tom. *Fiction 2000. Cyberpunk and the future of narrative*. Athens: University of Georgia Press, 1992.

SPINRAD, Norman. *Science Fiction in the Real World*. Carbondale: Southern University Press, 1990.

STERLING, Bruce. *Preface from Mirrorshades*. In: McFerry, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.

SUVIN, Darko. In: McFerry, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.

TABBI, Joseph. *Postmodern Sublime. Technology and American writing from Mailer to cyberpunk*. London: Cornell University Press. 1995.

TAKAYUKI, Tatsumi. In: McFerry, Larry. *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London: Duke University Press, 1994.

TOMAS, David. *Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of Cybernetics*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

TOTAL, Recall. Direção: Paul Verhoeven. Produção : Buzz Feitsham e Ronald Shusett. Interpretes: Arnold Schwarzenegger; Raquel Ticotin; Sharon Stone e outros. Artisan; 1990.113 min.

TUDOR, Andrew. *Monsters and Mas Scientists. A cultural history of the horror movie*. Cambridge: Blackwell, 1989.

WIKIPEDIA. Disponível em www.wikipedia.org. Acesso em 12 de agosto de 2008.

WILSON, Robert W. *Cyber(body)parts: Prosthetic Consciouness*. In: FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (ed.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage, 1996

VERTOV, Dziga (1923) *NÓS – Variações do Manifesto*. In: *A Experiência do Cinema*. São Paulo: Graal, 2008.

VIDAL, Fernando. *Brainhood, anthropological figure of modernity*. *History of the Human Sciences*. Vol 22 (nº 01). Extraído do site: www.sagepub.co.uk/journalsPermission.nav, 2009.

_____. *Eternal Sunshine of the Spoltless Mind and the Cultural History of the Self*. *Werkstattgeschichte* nº 45. Essen:2007

ZIZEK, Slavoy. *A Visão em Paralaxe*. São Paulo: Boitempo. 2008.

ZIZEK. Slavoj. *Lacrimae Rerum – Ensaios sobre Cinema Moderno*. São Paulo: Boitempo. 2009
