

A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix

Adriana Amaral*

O cyberpunk é tanto como um subgênero da literatura de ficção-científica como uma visão de mundo que acompanha as transformações tecnológicas. Sua estética está espalhada por filmes, revistas em quadrinhos, jogos, moda, música, RPGs, videoclipes, etc. Mas, de que forma os filmes dos Irmãos Wachowsky podem ser relacionados a ela?

As artes sempre trataram das angústias dos homens de seu tempo e exprimem o imaginário de sua época. A cultura tecnológica – cuja transformação ainda está em andamento – encontra-se na essência do ser humano e apenas começa a potencializar-se enquanto “realidade” no século XX. As imagens que fundamentam essa mudança acompanham a sociedade ocidental desde os mitos mais distantes e perpassam também a literatura. A ficção-científica nasce no contexto da Revolução Industrial e consolida o cientificismo, no qual máquinas, robôs e viagens espaciais convivem com seres humanos. A ficção-científica surge como gênero literário definidor da sociedade contemporânea. O cyberpunk, seu rebento mais novo, é herdeiro de uma tradição literária que vem do roman-

tismo dos séculos XVIII e XIX, sobretudo dos contos góticos e de horror. O gótico porque atenta para a sublimidade, para os extremos e a violência da condição humana frente a um mundo em constante transformação. O horror porque apresenta o encontro com o “outro”, num misto de fascínio e rejeição, atração e medo. O outro, seja ele um alienígena, uma máquina dotada de inteligência artificial ou um robô, representa a alteridade, posta diretamente em conflito com o humano, questionando assim a sua própria validade, identidade e existência. Além do romantismo, a literatura cyberpunk tem suas origens no simbolismo, no surrealismo, no existencialismo e na geração beatnik. Todos esses movimentos literários têm como foco o sentimento de desencantamento do mundo, onde real e sonho ou verdade e absurdo parecem indistintos. O conflito homem-máquina (seja pelo medo de dominação ou pela euforia) e o questionamento a respeito da existência humana constituem os fios condutores da trilogia Matrix. Esse misto de medo e adoração gera histórias que tanto parecem ser contra quanto a favor da tecnologia. Matrix tece uma crítica à tecnologia, mas em contrapartida utiliza-se da tecnologia dos efeitos especiais, quase que, comprovando ser impossível escapar a ela.

*Mestre em Comunicação Social pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil e Doutoranda pelo mesmo programa.

Já o termo *cyberpunk* foi cunhado pelo escritor norte-americano Bruce Bethke em seu conto homônimo, publicado primeiramente em um fanzine em 1980. Em 1984, Bethke republicou a estória na prestigiosa revista de ficção-científica *Amazing Stories*. Também em 1984, o escritor William Gibson lança, *Neuromancer*, primeira parte da sua trilogia sobre o ciberespaço. Ao contar a estória de Case, um pirata digital, Gibson estabelece toda uma problemática e estética (seus personagens foram chamados de *Mirrorshades* porque usavam um figurino de jaquetas de couro pretas e óculos escuros espelhados) para uma geração de escritores. A estória sobre a paranóia de um hacker frente ao poder das megacorporações que aprisionam os indivíduos é a principal narrativa de *Neuromancer* e, também está presente em *Matrix*, na dicotomia Anderson/Neo, em sua passagem do mundo “real/aparente” ao mundo virtual. Ainda nesse mesmo ano, o termo *cyberpunk* foi popularizado, quando o jornalista do *Washington Post*, Gardner Ozois, rotulou de *cyberpunk* o movimento de novos autores de ficção-científica. William Gibson, Bruce Sterling, Bruce Bethke, Pat Cadigan, Lewis Shiner, Greg Bear, entre outros estão entre os expoentes dessa tendência literária. A palavra *cyberpunk* origina-se do termo *cibernética* – que é derivada do grego *kubernetes*, que significa piloto, ou governador, num sentido daquele que conduz. A *cibernética* é um conceito cunhado pelo matemático Norbert Wiener em 1948 e trata das relações homem-máquina em relação à troca de informações entre ambos. Neo, é o piloto, o líder de um povo, um *cyberpunk* na acepção original.

O *cyberpunk* também é fruto da cultura pop. Ao prefixo *cyber* foi agregado o *punk*,

termo que originalmente designava os vagabundos, mas que adquiriu uma outra conotação a partir do movimento *punk* na música (com seus sons selvagens de três acordes, visual inspirado nos sadomasoquistas e lemas como *faça você mesmo*). A visão de mundo atual que o *cyberpunk* expressa, engloba, literatura, música, cinema, teorias sociais e filosóficas, a cultura jovem, a cultura da MTV e a cultura do PC/Macintosh. Escritores como Mary Shelley, Philip K. Dick e J.G. Ballard, Gibson, teóricos como McLuhan, Wiener, Kroker e Baudrillard e a música de Patti Smith, Velvet Underground, Ramones, Sex Pistols são tidos como fontes de sua influência. Larry McCaffery, editor da coletânea de ficção e não-ficção *cyberpunk*, *Storming the reality studio*, indica que os autores da geração *cyberpunk* estão para a ficção-científica como o *punk rock* está para a música pop: ambos criaram uma ruptura em seus paradigmas. Essa postura frente ao mundo contemporâneo também está presente na ideologia californiana dos primeiros hackers da década de 60, que visavam partilhar o conhecimento através de uma tecnologia acessível a todos, personificada nos microcomputadores pessoais, lançados no mundo no ano de 1984. A visão *cyberpunk* reconhece um espaço público em que a tecnologia media nossas vidas sociais.

Segundo o pesquisador Kevin McCarron, o *cyberpunk* apresenta questões filosóficas de ordem moderna, nos remetendo à dicotomia cartesiana mente/corpo, no qual a mente pura apresenta um desprendimento puritano do corpo, sendo este, um acidente de percurso. A narrativa *cyberpunk* questiona as hierarquias humanas propondo uma diminuição e, quase um borrão, nas diferenças entre animais, humanos, andróides, etc. Há um

desdém em relação ao físico, uma fascinação com as formas pelas quais a carne é irrelevante comparada com a memória. Em *Matrix*, corpo e mente encontram-se desprendidos e há uma glorificação da mente enquanto elemento superior ao corpo, afinal é através dela que são acessados os mundos dentro e fora da própria *matrix*. A superioridade da mente sobre o corpo é ressaltada nos filmes, uma vez que a mente desencadeia e comanda as ações de luta entre as personagens. As histórias também destacam a questão da identidade/existência e o fim da memória privada. O computador, seja o *hardware* ou o *software*, é importante por ser uma metáfora para a memória humana. Nesse sentido, o grupo de resistência montado por Morpheus está tentando preservar a memória humana do esquecimento provocado pelas máquinas.

McCarron lista ainda outros pontos centrais na ficção cyberpunk, dos quais destacamos os mais importantes, relacionando-os com os filmes:

- Falta de interesse pela reprodução biológica – O interesse pelo sexo só aparece para os que estão fora da *Matrix*, seja quando Neo e Trinity transam ou mesmo na “rave”/ orgia protagonizada pelos habitantes de Zion nesse mesmo momento.
- Há possibilidade de mundos paralelos – Os mundos de dentro e fora da *Matrix*.
- O ciberespaço é apresentado teologicamente – Conceitos religiosos permeiam a trilogia com o intuito de apresentar a *matrix* como uma entidade simbólica e mística.
- Há uma sátira ao “capitalismo” e à “sociedade” em geral, mas, há uma utiliza-

ção extensiva dos meios de comunicação para divulgar as obras – Essa característica é o grande paradoxo de *Matrix* e de toda a cultura cyberpunk, ou seja, é um produto que critica os usos da tecnologia pela sociedade e ao mesmo tempo utiliza-se das estratégias de mídia existentes nela para se promover.

Em termos de estética cyberpunk destacam-se dois elementos fundamentais: a cidade e o personagem. A cidade aparece tanto como um parque temático, quanto uma simulação, combinando símbolos da era espacial de alta tecnologia com a visão vitoriana do crescimento desordenado e não planejado. É uma entidade negativa, um espaço escuro e superpovoado, claustrofóbica, quebrada por formas de neon. Nesse cenário, o submundo e a escuridão da rua são componentes essenciais do gênero.

Quanto aos personagens do cyberpunk há uma ampla variação, de hackers a mercenários. Contudo, o andarilho é um dos arquétipos centrais. Figura presente na literatura de estrada dos beatniks, herdeiro da filosofia nietzscheana e descrito pela poesia de Baudelaire como “o pesquisador do infinito”, o andarilho é trazido das estradas empoeiradas para o ciberespaço. Ele é o cowboy digital Case, de *Neuromancer*, que inspirou tanto a canção “The Wanderer” (O Andarilho) do U2, como o hacker Neo de *Matrix*. Anderson representa o cidadão comum, que possui uma rotina e um lar fixos. Neo é o andarilho, um Johnny Cash que em vez do violão perambula com armas pesadas pela rede.

Seja por suas relações com a cultura tecnológica, pela herança do movimento literário cyberpunk, pela visão tecnológica de mundo, pela estética da cultura pop (moda,

música, etc), Matrix está indissociavelmente ligado à cultura cyberpunk, apresentando-se como uma obra que exprime visões sobre o pensamento contemporâneo sobre a tecnologia.