

# Interfaces entre a teoria pós-moderna e a ficção *cyberpunk* em *Matrix*

Sérgio Roberto Massagli

Instituto Municipal de Ensino Superior de São Manuel – Rua Quintino Bocaiúva, s/n –  
18650-000 São Manuel – SP

**Abstract.** *This paper shows how the postmodern meets its mirror-like expression in the Cyberpunk production and how the film The Matrix, in particular, features this new “brave new world”. Beyond the narrative formula, the film portrays a rebel, aggressive generation which proposes not exactly a alternative of community or social system, but a fierce attitude that run at a machine-like, resisting to the frightening spectrum of a evil genius or a artificial intelligence with control and manipulation abilities never seen before.*

**Keywords.** *cyber fiction; cyberpunk; virtual community; technological control.*

**Resumo.** *Este trabalho mostra como a filosofia pós-moderna encontra sua contraparte na produção Cyberpunk e como o filme Matrix, em particular, reflete esse “admirável mundo novo”. Para além da fórmula narrativa, o filme retrata uma geração agressiva e rebelde que propõe não uma alternativa de comunidade ou sistema social, mas de uma atitude altiva que flui no ritmo da máquina, resistindo ao espectro ameaçador de uma rede internacional de corporações, de um gênio do mal ou de uma inteligência artificial com poderes de manipulação e controle sem precedentes.*

**Palavras-chave.** *cyber fiction; cyberpunk; comunidades virtuais; controle tecnológico*

Numa primeira abordagem, o termo *cyberpunk* remete a uma contradição entre os termos que o compõem: de um lado, temos a palavra *cyber*, que remete à idéia de cibernética, uma área do conhecimento profundamente ligada à noção de controle aliado à tecnologia, a serviço das tão demonizadas corporações que dominam a sociedade da informação; por outro, temos *punk*, que se refere a um movimento que teve seu início na segunda metade dos anos 70 e dotado de uma contracultura radicalmente resistente às imposições de um poder cada vez mais onipresente.

Talvez aí resida o fascínio que as obras do gênero *cyberpunk* exercem tanto sobre aqueles que cultuam a tecnologia apesar dos efeitos indetermináveis que toda sorte de mutações podem acarretar nos meios, quanto sobre os que a cultuam justamente por causa desses mesmos efeitos. Há ainda outra contradição implícita no termo: por um lado *cyber* se refere ao emprego da tecnologia, que por muito tempo foi um privilégio das classes dominantes; por outro, o movimento punk foi a expressão dos jovens ingleses oriundos da classe trabalhadora. O que acontece hoje, que oblitera essa contradição, é o fato de que a tecnologia, mesmo ainda vista como um privilégio da classe dominante, tem se tornado acessível a uma grande parte da população. Esse acesso mais amplo à tecnologia pelos indivíduos está na base do pós-moderno. E é justamente por aliar a sub-cultura high-tech à contra-cultura do submundo punk que o cyberpunk representa a apoteose do pós-modernismo.

Um outro efeito dessa contradição é a desconfiança radical que Csicsery-Ronay chama de "*bad faith*" (Csicsery-Ronay, 1991:186), que leva a um niilismo que como bem observa Baudrillard, é o da transparência e mais radical que as versões precedentes cujas aparições ele situa da seguinte maneira: a primeira se dá no Romantismo que seria "uma forma estética de niilismo (dandismo); já a segunda aparição se dá com o surrealismo e o dadaísmo, "uma forma política, histórica e metafísica (terrorismo)" (Baudrillard, 1991: 196). O niilismo da transparência não seria nem estético, nem político, nem se apresenta sob uma forma escatológica que vá buscar seu motivos na extinção dos aparências ou do sentido, nem tenta desenhar o apocalipse. Já não há o apocalipse, o que há "hoje em dia é a precessão do neutro, das formas do neutro e da indiferença. (Baudrillard, 1996). A respeito dessa "má fé", Csicsery-Ronay escreve:

"All of the ambivalent solutions of Cyberpunk works are instances/myths of bad faith, since they completely ignore the question of whether some political controls over technology are desirable, if not exactly possible. Cyberpunk is then the apotheosis of bad faith, the apotheosis of postmodernism. ... But in a world of absolute bad faith, where the real and the true are superseded by simulacra and the hyperreal, perhaps the only hope is representing that bad faith appropriately." (1991: 193)

Para identificar se um filme ou um romance são *cyberpunk* Csicsery-Ronay faz um esquema que resume os elementos básicos da trama: normalmente trata-se de narrativas formulaicas em que se encontra um protagonista jovem, sensível mas auto destrutivo, dotado de algum talento (implantes, próteses, habilidades teletrônicas, etc) sendo caçado por alguma força maligna (agentes policiais, megacorporações, criminosos do submundo, etc) num cenário caracterizado por paisagens urbanas devastadas, enclaves luxuosos de uma elite dominante, estações espaciais excêntricas. Roupas e cortes de cabelo bizarros, bugigangas eletrônicas, alucinações exteriorizadas, representando os costumes e modismos de uma civilização moderna em decadência ajudam a compor o quadro. Tudo isso aliado a uma geração agressiva e rebelde que propõe não uma alternativa de comunidade ou sistema social, mas de uma atitude ativa que flui no ritmo da máquina, resistindo ao espectro ameaçador de uma rede internacional de corporações, de um gênio do mal ou de uma inteligência artificial com poderes de manipulação e controle sem precedentes.(Csicsery-Ronay, 1991: 184).

Primeiramente, contudo, antes de delinear o que se convencionou chamar de *Cyberpunk*, enquanto gênero, seria interessante explorar etimologicamente o termo, que tem origem em dois vocábulos que à primeira vista não parecem ter nenhuma relação entre si. Douglas Kellner em *A Cultura da Mídia* diz:

“Afinal, o termo pegou, embora algumas pessoas tenham-se rebelado contra tal rótulo. “Cyber” é grego; significa “controle”. Com ela foi formada a palavra cibernética, indicativa de um sistema de controle altamente tecnológico que combina computadores, novas tecnologias e realidades artificiais com estratégias de manutenção e controle de sistemas. Também com ela foi formada a palavra *cyborg*, que descreve novas sínteses de seres humanos e máquinas; geralmente indica artefatos e experiências tecnológicas de ponta. O “Punk”, que faz parte da palavra *cyberpunk*, deriva do movimento homônimo indica a rispidez e a atitude da dura vida urbana em aspectos como o sexo, as drogas, a violência e a rebeldia contra o autoritarismo na forma de viver, na cultura *pop* e na moda. Em conjunto, os dois termos referem-se ao casamento da subcultura *high-tech* com as culturas marginalizadas das ruas, ou

à technoconsciência e à cultura que fundem tecnologia de ponta com a alteração dos sentidos, da mente e da vida presente nas subculturas boêmias” (2001: 383).

Fica claro, quando remetemos essas definições ao filme *Matrix*, como as palavras “controle”, “ciborgues”, “subcultura”, “droga”, “alteração dos sentidos e da mente”, desempenham papel fundamental na estrutura e na temática de sua narrativa. Algumas mais explicitamente, como o controle levado às últimas conseqüências exercido pelo sistema da *Matrix* (o lado *cyber*) e a conseqüente reação do submundo, do *underground* (o lado punk), que tem como emblema a cidade subterrânea de *Zion*. Outras de forma menos explícita, como as referências indiretas às drogas com suas “viagens”, seus “baratos”, aqui mostrados nos efeitos de “desrealização” da pílula vermelha, nos espasmos que mesclam expressões de prazer e dor durante as plugagens e desplugagens aos construtos virtuais. A esse respeito é bom lembrar o que dizia Timothy Leary, em suas últimas intervenções teóricas, a respeito do efeito psicodélico da realidade virtual logo de sua descoberta, trocando o LSD pelo PC, o computador pessoal: “O PC é o LSD dos anos 90”. Haroldo de Campos, em seu artigo sobre Timothy Leary, busca o sentido do termo “cibernética” e surge com uma definição um pouco diferente daquela de Kellner, especialmente porque além de lidar com a noção de controle, explora a da figura do controlador, do piloto do ciberespaço, ou como ele brinca, siderespaço, numa mistura de espaço cibernético com espaço sideral. Espaço ciberl, ele brinca de novo. Vejamos o que Campos diz a respeito de cibernética:

“Cibernética” vem do grego, “kubernetes”, piloto. A origem helênica dessa palavra é importante enquanto reflete as tradições socrático-platônicas de independência e autoconfiança individual. Quando traduzida para o latim, porém, a palavra grega surge como “gubernaetes”. O verbo básico “gubernare” significa controlar as ações ou condutas, dirigir, exercitar a autoridade, submeter, comandar. Esse conceito romano é obviamente muito diferente da noção helênica do “piloto”. A palavra “cibernética” foi cunhada em 1948 por Norbert Wiener, que escreveu: “Decidimos chamar todo o campo da teoria do

controle e da comunicação, quer se trate de máquina ou animal, pelo nome de cibernética, que formamos a partir da palavra grega para timoneiro". Wiener e os engenheiros romanos corromperam o significado da palavra "ciber". A palavra grega "piloto" transforma-se em "governador" ou "diretor", o termo "guiar" se torna "controlar". Cumpre libertar o termo, reetimologizá-lo, redirigi-lo a um conceito autopoético. A palavra "governética" se refere a uma atitude de controle-obediência em relação a si próprio e aos outros. (Campos, 2003)

Essa abordagem a uma atitude que coloca em interdependência o binômio controle/obediência permite reconhecermos, na figura do timoneiro grego ressignificado, do cibernauta pós-moderno, a personalização da tecnologia de informação-conhecimento, o pensamento inovativo da parte do indivíduo. Assim é possível descrever um novo tipo de modelo de ser humano e uma nova ordem social, que não precisam ser tidos como um sinal negativo, como se a quantidade de informação pudesse levar a uma perda de significado. Certamente os guardiões da Tradição devem ter dito o mesmo a respeito de Gutenberg. Hoje, mais do que naquela época, o poder, enquanto conhecimento/informação, nunca esteve tão acessível ao indivíduo, não importando o lugar que ocupa: geograficamente, socialmente, etc. Depois de ter evoluído em milhões de anos, o homem está aprendendo a receber, processar e transmitir informações pelos meios eletrônicos – telefone, cinema, rádio, televisão, computadores, discos compactos, fax: subitamente ele cria realidades digitais que podem ser acessadas em telas da sala de estar. O navegador ciberespacial hoje, como em épocas de grandes encontros culturais, deve fazer uso de uma língua franca que se configure em linguagem global: uma nova linguagem de sinais virtuais, ícones e píxeis 3-D.

A sensibilidade que surge na ficção cyberpunk é essencialmente rápida e incisiva, com personagens incomuns, vivendo trajetórias tortuosas e fugazes e que, por abolir o tempo, não conservam a memória, a não ser em fragmentos. Quanto ao estilo, o *cyberpunk* é absolutamente implosivo, capaz de captar ritmos, sensações,

imagens numa linguagem prosa incendiada, com personagens vivendo situações-limite e narrativas ágeis, capazes de imprimir nos receptores imagens poderosas ao apresentarem visões aterradoras e prescientes de um presente angustiante e de um futuro aterrador e próximo. Entretanto, não se pode dizer que os *cyberpunks* sejam apocalípticos e negativos como o foram as grandes distopias modernas como 1984 ou O Admirável Mundo Novo. Não sendo tecnóforos, se apresentam mais dialéticos e ambíguos em relação a um futuro cada vez mais assombrado pela revolução tecnológica.

Na verdade, os *cyberpunks* se propõem a sondar esse novo mundo entrando nele, lidando com as possibilidades que se apresentam, num jogo exploratório, em que o desconhecido mora ao lado e o futuro já chegou. Haroldo de Campos assim descreve esses exploradores:

Os "ciberpunks" são os inventores, escritores inovadores, artistas tecnofronteiriços, diretores de filmes de risco, compositores da mutação icônica, livre-cientistas tecnocriativos, visionários dos computadores, "hackers" elegantes, videomagos, todos aqueles que ousadamente armazenam e guiam idéias para lá onde os pensamentos nunca chegaram antes "through seas never sailed before". [traduzo: por mares nunca dantes navegados, como diria o pré-ciberpunk Camões]“(Campos, 2003)

Quando esse cibernauta se junta ao punk das ruas das megalópolis (virtuais ou não), temos um fenômeno subcultural que em geral significa uma postura ávida por novidade no que concerne à tecnologia aliada a uma disposição de resistência contra a autoridade estabelecida com a finalidade de ganhar mais autonomia no emprego dessas novas tecnologias.

Enquanto movimento, o *cyberpunk*, como diz Kellner, “atua às margens da lei, rebelando-se contra o estado centralizador e as grandes estruturas econômico-financeiras a favor de um uso subcultural mais descentralizado da ciência e da tecnologia a serviço dos indivíduos” (Kellner, 2001: 384). Aí entram em jogo as

ações voluntárias dos piratas, dos *hackers*, bem como a natureza essencialmente prometeica da mídia cibernética, que não pode ser controlada ou mantida por muito tempo criptografada em bancos virtuais privados. Uma vez arrombados os cofres, os sinais eletrônicos se pulverizam pela atmosfera, não podendo ser paralisados por muros de pedra nem por cães da polícia de fronteiras.

Como escreve Kellner, “em certo sentido, tanto Baudrillard quanto o *cyberpunk* tornaram-se fenômenos da cultura da mídia, oferecendo visões teóricas e ficcionais de uma sociedade cada vez mais dominada pelos meios de comunicação e informação. Ambos retratam um mundo no qual as novas tecnologias e a mídia estão em toda a parte e no qual os seres humanos se fundem com as tecnologias e perdem o controle dessas extensões sobre si mesmos e de seu novo ambiente tecnológico” (Kellner, 2002: 380). Assim, do mesmo modo que Baudrillard, desde meados da década de 70, tem oferecido algumas soluções teóricas para problemas introduzidos por um espaço social cada vez mais desterritorializado pela crescente abundância de signos da sociedade pós-moderna, as produções *cyberpunks* realizaram alguns dos mais importantes mapeamentos de nossa sociedade *high-tech*.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio d’Água, 1991.

CAMPOS, Haroldo de. Do caos ao espaço ciberal. São Paulo: Editoria: MAIS!. Edição: 09/11/2003

CSICSERY-RONAY Jr., Istvan. Cyberpunk and Neuromanticism. Durham: Duke University Press, 1991

KELLNER, Douglas. A Cultura da Mídia, Bauru: Edusc, 2001.