# O cyberpunk: dos livros para as telas. Uma análise do filme *Johnny Mnemonic – O ciborgue do futuro*

Edgar Roberto Kirchof\*
Alessandra da Rosa Trindade Camilo\*\*

#### Resumo

A partir da análise do filme Johnny Mnemonic - O ciborgue do futuro, baseado no conto homônimo de William Gibson, o presente artigo desenvolve o argumento segundo o qual o gênero literário/cinematográfico cyberpunk atua como uma pedagogia cultural que dissemina representações sobre um sujeito pós-moderno e pós--humano, marcado pela hibridação do homem com máquinas e, principalmente, com as tecnologias digitais. Para atender esse objetivo, o artigo inicia situando o contexto teórico-epistemológico das análises e, na sequência, traz uma seção sobre o gênero cyberpunk, abordando brevemente seu histórico e suas principais características. Em seguida, é analisado o filme Johnny Mnemonic - O ciborgue do futuro. Os principais aportes teóricos utilizados para as reflexões agui apresentadas são buscados em três campos distintos: na crítica literária dedicada aos estudos sobre cyberpunk, nos Estudos Culturais e nos estudos sobre cibercultura.

Palavras-chave: Cyberpunk. William Gibson. Cinema. Cibercultura. Pós-humano.

## Introdução

O presente artigo propõe uma reflexão sobre o filme Johnny Mnemonic – O ciborgue do futuro, dirigido por Robert Longo em 1994 e baseado no conto Johnny Mnemonic, de William Gibson, um dos principais representantes de um tipo de ficção científica denominado cyberpunk. Esse gênero (ou subgênero, conforme alguns críticos) surgiu na década de 1980, tendo se tornado popular, primeiro, devido ao sucesso das obras de Gibson, principalmente seu romance Neuromancer. Por meio dessa obra, Gib-

Data de submissão: jul. 2014 - Data de aceite: ago. 2014 http://dx.doi.org/10.5335/rdes.v10i2.4159

<sup>\*</sup> Doutor em Teoria da Literatura pela PUCRS e mestre em Semiótica pela Unisinos. Atualmente é professor no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE-DU) e professor no Curso de Letras da Ulbra. E-mail: ekirchof@pq.cnpq.br

<sup>\*\*</sup> Mestre em Educação e Estudos Culturais pela Ulbra. Atualmente, é professora no Curso de Letras da Uniritter. E-mail: lelanguages@hotmail.com

son abriu espaço para diversas facetas a serem exploradas posteriormente por outros autores ligados ao cyberpunk, mas também levantou inúmeras questões que seriam retomadas, principalmente a partir da década de 1990, por teóricos interessados em refletir sobre tecnologias digitais e ciberespaço.

Posteriormente, por meio da revista californiana "Mondo 2000" (criada em 1989 por Queen Mû e R.U. Sirius), o cyberpunk deixou de ser apenas um gênero literário para se tornar uma verdadeira cultura, capaz de produzir estilos de vida, valores, representações e uma identidade cultural. Já na primeira edição da revista, seus editores pretendiam popularizar, para o público leitor, nocões sobre a cibercultura e sua filosofia de vida. Na concepção da revista, ser um cyberpunk ultrapassa as barreiras da tecnologia, pois essa condição proporcionaria, ao sujeito contemporâneo, liberdade de escolha e criação possibilitadas pelas novas tecnologias. Lemos (2010, p. 185) resume a importância do cyberpunk para a história da cibercultura por meio da seguinte afirmação: "O imaginário cyberpunk vai marcar toda a cibercultura. O termo tem suas origens no movimento homônimo de ficção científica que associa tecnologias digitais, psicodelismo, tecnomarginais, ciberespaço, cyborgs e poder midiático, político e econômico dos grandes conglomerados multinacionais."

Vários estudiosos dedicados à análise da cultura cyberpunk argumentam que, ao representarem o sujeito como

um híbrido composto entre o universo tecnológico e humano, suas narrativas funcionam como metáforas produtivas para discutir questões levantadas no âmbito das teorias do pós-modernismo sobre o sujeito contemporâneo. Nesse sentido, Douglas Kellner (2001, p. 381) chama atenção para o caráter pedagógico que o cyberpunk adquire na propagação de conceitos e de valores ligados ao que se tem denominado, de modo amplo e genérico, de Pós-modernidade: "No cyberpunk, a visão pós-moderna encontra a sua expressão literária paradigmática e dissemina as suas visões para a cultura contemporânea da qual extraiu energia e agudeza". Assim, as narrativas cyberpunk podem ser – e têm sido – lidas como metáforas que permitem pensar sobre um "ser" ou um "sujeito" pós-moderno, marcado principalmente pela hibridização entre o humano e o tecnológico num futuro não tão distante.

Um dos conceitos mais recorrentes para pensar sobre essa condição híbrida é o "pós-humano", frequentemente ligado à metáfora do ciborgue. Em *The Cyborg Manifesto*, lançado em 1985, Donna Haraway propõe uma discussão que continua sendo realizada, até os dias de hoje, sobre a relação entre o pós-humano e o ciborgue. Nesse texto, Haraway afirma que "um ciborgue é um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismos, uma criatura da realidade social bem como uma criatura da ficção" (p. 150). De fato, como enfatiza a autora, não se trata apenas de um su-

jeito ficcional, pois a própria expressão "ciborgue" fora cunhada, originalmente, por pesquisadores da Nasa que idealizavam variados testes sobre criações de um ser pós-humano capaz de viver em outros planetas. Essas pesquisas também visavam à prevenção de doenças agressivas, substituições de movimentos orgânicos por mecânicos e, até mesmo, a maximização da força humana.

Diante desse panorama, é preciso esclarecer que as análises propostas no presente artigo vinculam-se epistemologicamente ao campo dos Estudos Culturais, Analisar narrativas literárias ou fílmicas, nessa perspectiva, implica assumir a posição de que qualquer objeto cultural produz significados e representações que nos constituem como sujeitos. Em outros termos, de um ponto de vista cultural, o sujeito é constituído pelas diferentes posições que ocupa dentro de certos sistemas e categorias socioculturais, como a nacionalidade. o gênero, a etnia, a profissão, a classe social, a comunidade linguística, para citar apenas algumas possibilidades. Essas posições de sujeito, por sua vez, são criadas e recriadas constantemente pelos mais diversos sistemas semióticos de que dispõe a cultura. A literatura e o cinema, portanto, caracterizam-se como sistemas culturais que produzem representações capazes de nos interpelar para que nos identifiquemos com certas posições de suieito em detrimento de outras tantas.

Com base na análise do filme *Johnny Mnemonic – O ciborgue do futuro*, o

presente artigo pretende desenvolver o argumento segundo o qual o gênero literário/cinematográfico cyberpunk atua como uma pedagogia cultural que dissemina representações sobre um sujeito pós-moderno e pós-humano, marcado pela hibridação do homem com as máquinas e, principalmente, com as tecnologias digitais. Em poucos termos, as análises procuram responder à seguinte questão: "Como o cyberpunk representa o sujeito contemporâneo a partir da hibridação entre o universo humano e tecnológico?"

### O cyberpunk

Entre o final do Século XIX e os primórdios do Século XX, novas tecnologias e mídias de largo alcance ganharam espaço por meio de diversos meios de expressão cultural, como as artes plásticas, a literatura e o cinema. Baudrillard (apud KELLNER, 2001) descreve esse período como "uma implosão dramática" em que

[...] as classes, os sexos, as diferenças políticas e os reinos outrora autônomos da sociedade e da cultura implodem uns sobre os outros, apagando as fronteiras e as diferenças num caleidoscópio pós-moderno.

Nesse contexto de tecnologias unidas à cultura da mídia e ao cotidiano, a ficção científica torna-se uma das manifestações culturais mais marcantes. De fato, a ficção científica surge já em meados da década de 20, por meio de publicações de histórias que abordavam o futuro tecnológico da humanidade a partir de

grandes descobertas intergalácticas. Os anos 40, segundo Lemos (2010, p. 187), tornaram-se conhecidos como "a idade de ouro" para o gênero, "com Azimov e os robôs". Na década de 1950, por sua vez, em plena Guerra Fria e em meio às buscas por defesa e armamento modernos, como carros, aeroportos, meios de comunicação e ameaças nucleares, entram em cena, inicialmente com o autor P.K. Dick, os androides e os ciborgues.

Alinhado com essa tradição literária de ficção científica, surge, na década de 1980 do Século XX, um gênero cultural e literário denominado cyberpunk<sup>1</sup>, termo originado da junção entre as palavras cibernética e punk. A palavra foi adotada primeiramente pelo escritor Bruce Bethke, na década de 1940 do Século XX, para definir um subgênero literário de ficção científica, e logo foi incorporada por uma série de outros autores, tais como Pat Cadigan, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Greg Bearque, John Shirley, Rudy Rucker, além do próprio William Gibson, que viria a se tornar um dos principais representantes desse gênero.

Ao passo que grande parte da ficção científica produzida anteriormente à década de 80 veiculava uma visão dicotômica quanto aos efeitos da tecnologia sobre a sociedade – ou extremamente positiva ou extremamente negativa –, o cyberpunk passa a construir uma visão mais equilibrada e crítica. Segundo Kellner (2001, p. 384),

[...] os cyberpunks não são apocalípticos e negativos, como alguns livros e filmes de ficção científica das últimas décadas. Alguns de seus escritores, como Gibson, dão ênfase tanto à negatividade quanto à positividade da tecnologia e do futuro tecnológico, não sendo tecnofóbicos nem tecnófilos. Grande parte da antiga ficção científica, por outro lado, era tecnófila; festejava a tecnologia sem reflexão crítica sobre seus efeitos.

Desde muito cedo, a crítica literária e cultural enxergou relações muito próximas entre as manifestações cyberpunk – tanto na sua forma literária quanto fílmica – e o Pós-modernismo. Para Kellner (2001, p. 386), por exemplo, "teoria e cultura pós-modernas e ficção cyberpunk são produtos do mesmo ambiente high-tech, servindo, ao mesmo tempo, para mapeá-lo e elucidá-lo". Murphy e Vint (2010, p. 14), por sua vez, afirmam que

[...] a prática cyberpunk, aqui como em qualquer lugar, atualiza ou transforma em literatura o que, na poética pós-moderna, normalmente aparece como uma metáfora ao nível da linguagem, estrutura ou meio material. Onde o pós-modernismo tem representações figurativas de desintegração, os textos cyberpunk tipicamente projetam mundos de ficção que incluem objetos (fictícios) e fenômenos (fictícios) incorporando e ilustrando a problemática da individualidade: a simbiose homem-máquina, inteligências artificiais, alter-egos biologicamente projetados e assim por diante.

Como atestam muitos estudiosos, falar da pós-modernidade não é tarefa simples, exatamente por haver muitas "verdades" construídas sobre o termo pós-moderno. Alguns autores e pesquisadores conferem um "tom" polêmico a tais definições, o que tem gerado problematizações consideráveis e controvér-

sias. O termo "Pós-modernismo" já era usado em meados da década de 1940, de forma ainda indefinida. No entanto, já naquela época, o conceito expressava uma oposição ao que se denominava de *moderno* ou *modernismo*. A palavra, cunhada para denominar um momento que sucederia a modernidade ou o modernismo, também deu origem a outros correlatos, tais como: pós-modernismo ou pós-modernista. Segundo Featherstone (1995), mesmo caracterizando períodos e posições diferentes, o "moderno" e o "pós-moderno" ultrapassam a genuína ligação de léxicos:

Se "moderno" e "pós-moderno" são termos genéricos, é imediatamente viável que o prefixo "pós" (post) significa algo que vem depois, uma quebra ou ruptura com o "moderno", definida em contraposição a ele. Ora, o termo "pós-modernismo" apoia-se mais vigorosamente numa negação do moderno, num abandono, rompimento ou afastamento percebido das características decisivas do moderno, com uma ênfase marcante no sentido de deslocamento relacional. Isso tornaria o "pós-moderno" um termo relativamente indefinido, uma vez que estamos apenas no limiar do alegado deslocamento, e não em posição de ver o "pós-moderno" como uma positividade plenamente desenvolvida, capaz de ser definida em toda a sua amplitude por sua própria natureza (FEATHERS-TONE, 1995, p. 19).

Para Bauman (2001), as definições exatas do uso dessas variações quanto ao conceito ainda são polêmicas e confusas, porém, mesmo assim, o autor relaciona o termo "pós-modernidade" à condição humana e à composição da sociedade contemporânea, enquanto o pós-modernismo está mais relacionado

com determinada concepção estética e ideológica, geralmente empregado para definir o tipo de arte e de literatura que rompe com os preceitos estabelecidos pelos cânones da arte e da literatura no modernismo. Nicol (2009, p. 1) também afirma que o pós-modernismo, apesar de ser "um termo notoriamente escorregadio e indefinível" por não trazer uma "verdade" fixa, mas por questionar as "verdades" ditas "reais", é utilizado normalmente no campo das artes e da literatura, ao passo que os correlatos pós-modernidade ou pós-moderno são mais utilizados nos campos filosóficos e sociológicos, para descrever uma nova condição ou ordem social, econômica e cultural em que está imersa a sociedade contemporânea:

Onde a pós-modernidade se refere à forma como o mundo mudou nesse período, devido às evoluções nas esferas política, social, econômica e midiática, o pós-modernismo (e o adjetivo relacionado pós-modernista) se refere a um conjunto de ideias desenvolvidas a partir da filosofia e das teorias da produção estética (NICOL, 2009, p. 2).

O cyberpunk se vincula ao pensamento pós-moderno principalmente por meio dos deslocamentos que institui na constituição das personagens, cujas subjetividades não são congruentes ou fixas. Os sujeitos cyberpunk são geralmente representados como seres mutantes, ambíguos, híbridos, em constante transformação, sendo que a motivação de tais deslocamentos, nesse gênero narrativo, se dá em função da mescla do humano com as tecnologias que ele mesmo produz.

McCarron (1995 apud AMARAL, 2003, p. 5) procurou sistematizar as principais características desse gênero a partir dos seguintes pontos: falta de interesse pela reprodução biológica; possibilidade de mundos paralelos: ataque ao corpo (compra de próteses e implantes que indicam o desejo do consumo); apresentação tecnologizada do ciberespaço; sátira ao "capitalismo" e à "sociedade" em geral, aliada à utilização extensiva dos meios de comunicação para divulgar essas obras; questionamento do próprio conceito de humanidade opondo-se ao inumano; substituição do governo pelas multinacionais, que são atacadas por grupos minoritários e revolucionários, geralmente os próprios cyberpunks. Embora nem todas as obras consideradas cyberpunk apresentem necessariamente as características listadas por McCarron, geralmente a filiação ao gênero se dá pela presença e predominância de algumas delas.

Se, na década de 1980, o conjunto dessas características era mais visível em obras literárias e em apenas algumas produções fílmicas, a partir da década de 90, contudo, esses traços tornam-se presentes, de forma cada vez mais intensa, também nos filmes de ficção científica destinados a grandes públicos. O primeiro filme considerado uma obra de ficção científica cyberpunk por vários críticos é *Blade Runner*, lançado em 1982 e dirigido por Ridley Scott. A história foi baseada no livro de Philip K. Dick, intitulado *Do androids dream of eletric sheep?*. Com a conquista do espaço

fílmico, o gênero cyberpunk despertou os olhos do mundo hollywoodiano e dos grandes cineastas para as criações de Dick e Gibson. A partir da década de 90 até os anos 2000, o gênero cyberpunk se consolida e se populariza também no universo cinematográfico.

# O filme Johnny Mnemonic - O ciborgue do futuro

A obra filmica analisada na presente seção baseia-se no conto *Johnny Mnemonic*, que se encontra no livro *Burning Chrome*, de William Gibson. Segundo Kellner (2001, p. 379), essa coletânea de contos

[...] contém uma visão vigorosa de um novo tipo de sociedade tecnológica na qual os seres humanos e as máquinas estão constantemente implodindo, e o próprio ser humano está em dramática mutação.

Em 1994, o conto migrou para as grandes telas como uma versão cinematográfica dirigida por Robert Longo, em uma produção americana-canadense.

A narrativa do filme remete ao ano 2021, quando o mundo está envolvido em uma "teia" que se mantém conectada através de uma gigantesca rede de internet. Nesse período, metade dos seres humanos que habitam o planeta estão infectados por uma doença chamada NAS² – possivelmente uma analogia à AIDS –, a qual gera, nas pessoas que portam o vírus, uma terrível e fatal alergia ocasionada por ondas magnéticas. Assim sendo, a principal temática proposta pelo

enredo é a presença de uma epidemia gerada como consequência do uso da tecnologia (cena 1).

Cena 1: 00:05:05 – A revolta pela contaminação da N.A.S.



A doença, de origem desconhecida, contamina suas vítimas por meio dos implantes tecnológicos que os humanos passaram a mesclar em seus corpos com o passar do tempo. O processo de infecção ocorre quando um vírus invade e enfraquece o cérebro do contaminado. A revolta exposta na Cena 1 corresponde a um protesto para que o governo, junto às grandes corporações, buscasse uma solução para a epidemia.

Nesse cenário, o protagonista Johnny (interpretado por Keanu Reeves) é contratado para transportar informações digitais em sua memória, das quais não é capaz de tomar consciência. Assim, um chip de grande capacidade é implantado em seu cérebro, o qual abriga nada menos do que a cura para essa doença fatal. Com o peso do arquivo que carrega, contudo, o cérebro de Johnny fica saturado, e ele passa a deixar vestígios por onde

tenta se esconder, despertando, assim, o interesse de grandes corporações, as quais contratam um grupo com a missão de capturá-lo. Como se percebe, a narrativa aborda a possibilidade de armazenar bits de computador no cérebro como algo corriqueiro e naturalizado; dessa forma, estabelece uma equivalência entre o cérebro humano e qualquer outro suporte digital. O protagonista é representado, portanto, como um sujeito híbrido, um ser meio orgânico e meio tecnológico, uma espécie de ciborgue pós-humano que, em última análise, representa metaforicamente as condições de possibilidade do sujeito contemporâneo.

De fato, o filme *Johnny Mnemonic* parece estar veiculando a mensagem segundo a qual nós estamos nos transformando em sujeitos pós-orgânicos, hibridados com as novas tecnologias, principalmente com as tecnologias digitais. Visualmente, essa hibridação pode ser observada, por exemplo, na cena 2, na qual o personagem utiliza o próprio corpo como uma espécie de suporte para acessar dados da rede mundial de computadores.

Cena 2: 00.39.52 - Johnny tentando acessar sua memória digital.



O filme também veicula a ideia platônica de uma "eternidade da mente", a assim chamada "fantasia de poder", conforme é definida por Kellner (2001), uma ideologia segundo a qual o ser humano poderá, futuramente, ter poder sobre a sobrevivência de sua memória após a degeneração do corpo: a "impossibilidade física da morte na mente de alguém que vive". Em poucos termos, esse ser póshumano, uma vez capaz de transformar seus pensamentos e sentimentos em bits de informação, acredita que sua memória inorgânica poderá se tornar eterna.

Algumas mesclas entre o humano e o tecnológico são relativamente pouco intrusivas, caracterizadas, por exemplo, por uma simples parte do corpo orgânico sendo substituída por um membro mecânico. Outras, por sua vez, pressupõem uma verdadeira fusão entre o orgânico e o tecnológico, a partir da qual as condicões biológicas e físicas da vida deixam de ser vistas como fundamentais. É importante ressaltar que o cyberpunk não propõe uma simples fusão da máquina com o corpo ou entre o orgânico e o inorgânico, mas sim, uma mescla entre a matéria (orgânica e inorgânica) e a informação digital (geralmente representada como imaterial). Em sua gradação máxima, portanto, existe uma espécie de convergência do humano com qualquer outra realidade, material ou imaterial, possibilitada dentro do ciberespaço devido ao uso de tecnologias digitais.

Na cena 3 do filme *Johnny Mnemonic*, por exemplo, ocorre uma conexão entre os cérebros de Johnny e do golfinho Jones. Esse último é uma transespécie, um peixe ciborgue que ajuda o protagonista a resistir aos obstáculos de sua missão, servindo como uma "placa mãe" que renova as energias de Johnny, assim, salvando-o da morte durante a transferência de dados. A conexão entre o cérebro de um golfinho e de um ser humano é possível apenas porque as informações de ambos os cérebros são transformadas em bits digitais, convergindo, dessa maneira, no universo do ciberespaço, em que toda a realidade é reduzida a bits de informação.

Cena 3: 01:11:05 – A convergência transespécie entre Johnny e o golfinho Jones.



Essa convergência invisível, que liga a mente natural com informações digitais, não pretende apresentar um ser metade orgânico e metade mecânico, mas atua pedagogicamente no sentido de ensinar que a relação do homem com a tecnologia está se transformando a partir dessa substância transparente. Na medida em que sua mente pode ser transformada em dígitos, o sujeito pós-humano torna-se capaz de se mesclar com diversas máquinas, robôs, compu-

tadores e, inclusive, outras espécies, perpetuando sua existência para além da matéria orgânica.

Para conseguir transportar informações por meio de um implante cerebral, o personagem precisou se desfazer de recordações antigas, liberando, assim, o espaço que seria ocupado pelo HD (hard drive) nele implantado. Ao optar pelas lembranças que apagaria, Johnny preferiu esquecer suas memórias de infância. No entanto, alguns de seus resquícios acabaram, por vezes, retornando e se mesclando com as novas informações que passou a carregar.

De certo modo, essa imagem também pode ser interpretada como uma alegoria que coloca à prova a identidade fixa do sujeito contemporâneo. Uma vez que a memória pode se perder ou ser substituída, não é capaz de garantir a congruência da identidade, que está sendo transformada continuamente por meio de seu contato com as novas tecnologias. Nesse sentido, obras como Johnny Mnemonic sugerem que o sujeito contemporâneo não está somente sendo potencializado, mas principalmente transformado através de sua interação com as tecnologias digitais.

Por outro lado, o filme também sugere que a tecnologia está a serviço de quem souber utilizá-la de forma justa e que, ao mesmo tempo, é inevitável ignorá-la. Em outros termos, o filme postula uma espécie de uso democrático das tecnologias, as quais devem servir para a potencialização do homem, como o próprio controlador e organizador de sua mente. Nesse apelo para o "bom uso" das tecno-

logias, entretanto, o sujeito cyberpunk se vê confrontado com as forças antagônicas de grandes corporações capitalistas, movidas unicamente por interesses financeiros e pecuniários. Em muitas narrativas do gênero, as corporações pretendem se apoderar das tecnologias digitais com o fim exclusivo de manter o comando social, visando sempre o lucro como fim em si mesmo.

No filme de Longo, essas forças empresarias são representadas pelo sindicato *Yakuza*, composto por empresários poderosos (cena 4) e vinculados a um universo de crimes e barbáries.

Cena 4: 00:10:42 – As Grandes Corporações como o "mal" representado por YAKUZA.



Uma de suas principais intenções é descobrir a cura da NAS, a fim de transformá-la em um produto de comércio capaz de gerar altos lucros para a própria corporação. Portanto, a Yakusa pode ser interpretada, metaforicamente, como uma crítica à sociedade capitalista e neoliberal em que vivemos, a qual transforma qualquer objeto em produto de consumo, mesmo que se trate de objetos vitais para a sobrevivência da população. Para manter seu poder, a Yakusa invade constantemente redes sigilosas por meio de um sistema de camuflagem denominado "gelo negro", o qual transmite vírus letais que queimam os cérebros dos ciborgues que eventualmente procuram sabotar o programa.

Os oponentes ao sindicato Yakusa – caracterizados como os *personagens do bem* – são chamados de *Loteks* (cena 5), um grupo de cientistas desertores e ativistas, os quais também visam descobrir a cura para a NAS, porém, com a finalidade de distribuí-la gratuitamente, como um direito de todos. Para tanto, esse grupo também desenvolve investigações secretas que poderiam salvar os humanos dessa epidemia catastrófica.

Cena 5: 00:05:05 – A revolta pela contaminação da N.A.S.



Por meio dessa polarização entre dois extremos, a qual frequentemente chega a adquirir um tom quase maniqueísta, a obra acaba denunciando o "mau uso" da tecnologia pelo sistema capitalista desenfreado, que, ao invés de produzir benefícios para a população, produz verdadeiras catástrofes e epidemias, tais como as doenças desenvolvidas em

laboratórios. De fato, a NAS funciona, no filme, como uma alegoria presenteísta para representar doenças que se materializam no corpo humano (cena 6) a partir de experimentos realizados por grandes corporações, as quais, muitas vezes, não tomam os cuidados necessários com seus experimentos porque estão interessadas em resultados rápidos e muito lucrativos.

Cena 6: 00:50:06 – A pandemia da N.A.S sugerindo a existência da AIDS



Dentro desse contexto, a semelhança fonética entre NAS e AIDS é capaz de reavivar, por exemplo, discussões sobre a origem da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida, no início da década de 1980. Desde então, embora não haja qualquer consenso sobre o assunto, existem várias especulações e documentários sugerindo que a primeira contaminação teria ocorrido como consequência de experimentos realizados com macacos africanos, pelo pesquisador Hilary Koprowski, no ano de 1950, no Congo Belga, o qual buscava a criação de uma vacina contra a poliomielite.<sup>3</sup> Por outro lado, enquanto

uma alegoria, a NAS também pode ser relacionada a qualquer outra doença atual gerada a partir de experimentos tecnológicos, tais como a gripe aviária – provavelmente consequência de uma intervenção tecnológica que visa o desenvolvimento da ave em tempo recorde para o consumo – e a Encefalopatia Espongiforme Bovina, popularmente conhecida como a "doença da vaca louca".

A crítica social ligada ao modo como a sociedade utiliza seus recursos tecnológicos é uma característica própria ao gênero cyberpunk e, consequentemente, está presente não apenas em *Johnny Mnemonic*, mas em inúmeras outras obras. Nesse sentido, talvez a principal mensagem pedagógica do filme – e, por extensão, do próprio gênero – seja que, embora o uso da tecnologia como um meio para obter lucro (quando vinculada apenas aos interesses do capitalismo selvagem) possa conduzir a grandes catástrofes, o seu uso democrático representa a solução para esses mesmos problemas.

Um exemplo dessa mensagem pode ser encontrado na cena 7, na qual é possível ver a personagem *Anne* (*Barbara Suhowa*), uma militante do submundo que se une a *Johnny* para tentar vencer as grandes corporações representadas pelo sindicato de *Yakuza*. A personagem, contaminada pela NAS e com pouco tempo de sobrevida, alia-se a *Johnny* na busca pela cura. Assim como Johnny, Anne também possui um implante cerebral, pelo qual fora infectada. No entanto, será justamente por meio desse mesmo implante que ela poderá ser curada.

Cena 7: 00:48:15 – Anne contaminada e curada pela tecnologia.



Assim, a obra posiciona o leitor na perspectiva do personagem Johnny, o qual precisa optar entre duas alternativas: seus interesses particulares e egoístas ou o engajamento em favor de uma causa que possa beneficiar toda a humanidade. Em sua fuga contínua dos yakusas, Johnny acaba se unindo a um grupo de ativistas (cena 8) composto por piratas de dados, guerrilheiros de combates informatizados, pesquisadores desertores e hackers, os quais passam a ajudá-lo na proteção de sua vida.

Cena 8: 00:26:08 – A descoberta da cura como o arquivo transferido à memória de Johnny.



Quando os ativistas propõem que se desfaça do conteúdo para salvar sua própria vida, descobrem que o personagem está transportando, em seu cérebro, um estudo que revela nada menos do que a tão desejada cura para a NAS. Assustado com a notícia, Johnny se encontra subitamente entre dois caminhos: salvar sua própria vida e danificar o arquivo ou salvar todos os infectados pela doença, embora sob risco de não sobreviver à transferência de dados para outro suporte. Assim, o filme afirma o seguinte dilema para o espectador: é melhor agir em benefício próprio ou se engajar em uma luta pela distribuição democrática dos benefícios possibilitados pelas tecnologias? A resposta para essa questão se encontra no desfecho do enredo.

O conflito da trama é resolvido de forma positiva e harmônica, pois Johnny consegue finalizar o download dos dados que carrega na placa mãe de um golfinho e, a partir disso, transmite todos os dados ao vivo para a rede televisa mundial, divulgando, assim, a cura para todas as pessoas contaminadas. A vitória de Johnny representa, portanto, uma posição otimista quanto ao uso das tecnologias, que, aliás, é comum a muitas obras do gênero cyberpunk. As empresas que lutavam pelo monopólio da cura da NAS acabam sendo destruídas e seus comandantes, mortos no combate contra o grupo de ativistas que defendiam Johnny. Dessa forma, o filme interpela o espectador para que tome consciência de seus próprios direitos quanto ao acesso

às novas tecnologias e seus benefícios, lutando se for necessário.

#### Considerações finais

Desde sua origem, o cinema não vem apenas encantando, mas também produzindo representações e identidades de diferentes ordens, as quais interpelam leitores e espectadores para que ocupem as posições de sujeito que são criadas no bojo de suas representações. Em outros termos, literatura e cinema não são apenas objetos estéticos, mas fenômenos culturais em sentido amplo.

Segundo Stuart Hall (2000), a cultura tem o poder de constituir identidades e subjetividades, pois é a partir dos sistemas classificatórios disponíveis nas culturas em que estamos inseridos que definimos quem somos e quem podemos ser. Os sistemas culturais estabelecem os limites entre a semelhança e a diferença, entre o sagrado e o profano, os comportamentos aceitáveis e os inaceitáveis, roupas adequadas ou inadequadas, o modo como falamos, o normal e o anormal, o limpo e o sujo, entre tantas outras dicotomias. Dessa forma, é no interior dos sistemas culturais que são produzidas também as condutas esperadas com relação às novas tecnologias.

Em uma reflexão sobre o poder específico do cinema para produzir identidades culturais por meio das representações postas em circulação, Stuart Hall (2009) afirma o seguinte:

Tenho tentando falar sobre identidade enquanto algo constituído, não fora, mas dentro da representação; e, portanto, vejo o cinema não como um segundo espelho destinado a refletir o que já existe, mas como uma forma de representação capaz de nos constituir como novos tipos de sujeitos; dessa forma, ele permite descobrir quem somos (HALL, 2009, p. 714).

Dentro desse contexto, as narrativas cyberpunk, tanto em sua forma literária quanto cinematográfica, têm produzido representações e discursos que circulam e operam como pedagogias culturais na composição de identidades pós-modernas, marcadas pela hibridação do ser humano com as máquinas. Ao passo que a ficção científica anterior à década de 1980 do Século XX já vinha naturalizando a relação do homem com o mundo tecnológico, o cyberpunk naturaliza principalmente as transformações geradas pela interação do sujeito contemporâneo com as tecnologias digitais.

As análises apresentadas no presente artigo permitiram concluir que o filme Johnny Mnemonic está fortemente alinhado com as principais características e apelos da cultura cyberpunk. O próprio herói da narrativa é representado como um tipo de ciborgue, pois seu cérebro é transformado em uma espécie de hardware capaz de armazenar os mesmos bits eletrônicos dos computadores. A caracterização desse personagem como um híbrido formado por matéria orgânica e inorgânica dialoga, portanto, com as discussões sobre subjetividade e identidade realizadas no bojo de teorizações sobre o pós-moderno e o pós-humano.

Por outro lado, as narrativas cyberpunk não pretendem apenas naturalizar a concepção de que as identidades se transformam de acordo com transformações sociais, culturais e tecnológicas mais amplas. Existe, no gênero, também um tom político bastante explícito, que se revela no apelo para o uso democrático e justo dos benefícios proporcionados pelas novas tecnologias. Ao longo do filme Johnny Mnemonic e de várias outras narrativas cyberpunk, o principal mal a ser combatido é a usurpação da tecnologia realizada por parte de companhias e corporações interessadas apenas no lucro imediato.

Assim, é possível concluir esse artigo afirmando que a obra *Johnny Mnemonic* – assim como inúmeras narrativas do gênero – constrói, ao longo de sua narrativa, uma posição de sujeito que interpela o leitor a se identificar com uma conduta democrática no que diz respeito aos avanços proporcionados pelas novas tecnologias. Essa posição de sujeito é construída, principalmente, pela representação do protagonista como um ser pós-humano que, quando colocado em uma situação-limite, opta por socializar as informações que estão em sua posse com toda a humanidade.

#### Cyberpunk: from book to screen An analysis of *Johnny Mnemonic – The cyborg from* the future

#### Abstract

Based on the analysis of the film Johnny Mnemonic - The cyborg from the future (named after the eponymous short story by William Gibson), this paper develops the argument that the literary and movie genre cvberpunk acts as a cultural pedagogy that disseminates representations of a post-modern and post-human subjectivity. This contemporary subject can be defined by the hybridization of human being and digital technologies. To meet this goal, the paper begins by presenting the theoretical and epistemological context of the analysis and, as a result, it brings a section on the cyberpunk genre, briefly considering its historical origins as well as its main characteristics. In addition, it analyzes the movie Johnny Mnemonic - The cyborg from the future. The main theoretical framework used for the reasoning presented here is based on three distinct fields: literary criticism devoted to studies on cyberpunk, Cultural Studies and studies on cyberculture.

Keyword: Cyberpunk. William Gibson. Movie. Cyberculture. Post-human

#### Notas

"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. O termo 'punk',

- que faz parte da palavra *cyberpunk*, deriva do movimento homônimo e 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 no modo de viver, na cultura pop e na moda" (KELLNER, 2001, p. 383).
- Essa doença, denominada NAS (Nerve Attenuation Syndrome), é traduzida, pela legenda do filme, como a Síndrome da Atenuação Nervosa (sigla em português SAN) ou a síndrome do enfraquecimento neurológico.
- Verificar, entre outros, o documentário realizado pela CBC Witness 2004. Disponível em: http:// www.youtube.com/watch?v=LZs1V8mpcoY.

#### Referências

AMARAL, Adriana. Cyberpunk e Pós-modernismo. In: BOCC, Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação, Portugal, 2003.

\_\_\_\_\_. A dualidade mente e corpo na ficção científica de Philip K. Dick ao movimento cyberpunk. *Attar Editorial*, p. 133-150. São Paulo, 2008.

\_\_\_\_\_. Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e Simulação. São Paulo: Antropos, 1991

BAUMAN, Zigmunt. *O mal estar da Pós-modernidade*. Trad. de Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BETHKE, Bruce. *Cyberpunk*. 1983. Disponível em: <a href="http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm">http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm</a>. Acesso em: 30 jan. 2012

DICK, Philip K. Do Androids Dream of Eletric Sheep? Doubleyday & Company. New York, 1968.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000. DUARTE, Rosália. A pedagogia da imagem fílmica: filmes como objeto de pesquisa em educação. *Cadernos de Antropologia e Imagem*, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 103-124, 2000.

FEATHERSTONE, Mike; BURROWS, Roger (Ed.). Cyberspace Cyberbodies Cyberpunk. London: Sage, 1996.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Trad. de Fábio Fernandes. 4. ed. São Paulo: *Aleph*, 2008.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomás Tadeu (Org.). *Identidade e diferença:* a perspectiva dos Estudos Culturais. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

\_\_\_\_\_. A identidade Cultural na pós-modernidade. 7. ed. Rio de Janeiro: DP&Z, 2003.

\_\_\_\_\_. Cultural Identity and Cinematic Representation, In: STAM, Robert; MILLER, Toby. *Film and Theory, an Anthology*. Blackwell Publishing. p. 704-714. Oxford - UK, 2009.

\_\_\_\_\_; STERLING, Bruce. *Bruning chrome*. New York: Harper Collins, 1986.

HARAWAY, Dona. A Cyborg Manifesto Science, Technology, and Socialist-Feminism in the late twentieth century. In: \_\_\_\_\_. Simian. Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991, p. 149-181.

HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*: Uma Pesquisa Sobre as Origens da Mudança Cultural. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HOLLINGER, Veronica. Cybernetic descontructions and postmodernism fiction. Durham: Published by Larry Mc Caffery, 1991.

KELLNER, Douglas. A Cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Trad. de de Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LEMOS, André. *Cibercultura*: tecnologias e vida social na vida contemporânea. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: 34 Letras, 1999.

LYOTARD, F. A condição pós-moderna. Lisboa: Gradiva, 2003.

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

MURPHY, Graham J.; VINT, Sherryl. Beyond Cyberpunk New Critical Perspectives. Published by Routledge. New York and London, 2010.

NICOL, Bran. *Postmodern Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

SANTAELLA, Lucia. Pós-humano – por quê? *Revista USP*, São Paulo, n. 74, p. 126-137, jun./ago. 2007.