

Blade Runner, Matrix, devir cyborg e devir software

Francisco E. Menezes Martins*

Impossível de ser possível: juízo categórico baseado na certeza de se possuir o mapa que indica a fronteira entre o real e o imaginário.

Sua possibilidade está na indiferença das possibilidades: juízo do argumento de um devir com overdose de técnica, de um devir cyborg aliado a um devir software. Resultado: um devir *Matrix*. Na tela, o sonho desperto é o atual filme de culto do gênero futurista para os que pensam o “chegar a ser do mundo”, também através das obras de ficção.

O que veio antes, a realidade ou a ficção? No caso de *Matrix*, são simultâneas. O dentro ou fora do mundo *Matrix* mostram uma dificuldade em transmitir com imagens a contextualização da relação: o atual e o virtual (Deleuze), ou do que retorna do virtual (Lévy). Na sala escura, fica-se com a impressão que Jean Baudrillard inspirou alguns diálogos, mas que daria uma boa gargalhada com a simplificação das colagens e de algumas críticas ao filme, exatamente por, supostamente, ele estar baseado nos conceitos de simulacro e hiper-realidade, chaves em sua obra. O resultado é um pouco de profundidade em personagens de *games* que combatem o software do mal (*Matrix*) com o software do bem, aquele do tipo auto-ajuda, que Morpheus e Neo utilizam para combater o simulacro. Veneno contra veneno. Uma batalha em nome do real.

No fundo da questão da relação entre homem, ciência e técnica, está a relação entre o homem e as conseqüências de sua presença no mundo. O cinema às vezes cai na tentação de ilustrar o pessimismo do homem em relação ao futuro em obras derivadas de *Frankeinstein*, apontando para um devir *creatura*, como em *Metrópolis*, de Fritz Lang ou *Blade Runner*, de Ridley Scott.

Matrix não fugiu à regra e acaba sendo um

filme instigante por mergulhar na referida relação como um olhar atual, inspirado no pensamento atual e acionado pelas tecnologias informáticas que redimensionam as percepções, as ações e as teleações.

O que aproxima *Blade Runner* de *Matrix* pode ser a relação já referida do devir com a técnica. O filme de Scott é puro devir cyborg, é a perda do limite da bioética, é a vingança da *creatura* em estado puro. Basta lembrar a cena em que Roy (Rutger Hauer), líder dos replicantes mata seu criador em um surto de angústia existencial. Baseado no romance de Philip Dick, *Do androids dream of electric sheep?*, o imaginário em *Blade Runner* converge para a contextualização de uma atmosfera “tecnosférica” como o ambiente do real. Os inimigos são derivados do descuido do homem. Os andróides escravos não representavam problema algum, enquanto cumpriam suas funções em colônias espaciais. Mas quando voltaram à Terra em busca de seu passado e da resposta para a essencial questão da finitude da vida - “*How long...?*” - eles foram caçados por terem violado a regra do jogo. Na tendência de um devir cyborg, Scott humaniza os andróides e desumaniza os homens. A filosofia do replicante Rutger Hauer após derrotar o policial Deckard (Harrison Ford) é uma declaração de amor à vida. Ela vale por ser vida, não importa que seja a do homem que exterminou seus amigos andróides. No final da versão do diretor e, ainda em algumas cenas anteriores, como a que Deckard, em seu apartamento, escuta Rachel tocar piano tendo ao fundo o mesmo tipo de fotos que a bela cyborg (Sean Young) havia recebido de Mr. Tyrell como vestígios de um passado simulacro com implante de lembranças, fica a sensação de que ambos são replicantes de uma geração posterior a *Nexus 6* e, portanto com as mesmas chances e incertezas em relação ao futuro que os humanos.

Penso em Nietzsche, quando ele avaliava a carga que os valores representam. É preciso carregá-los, mas é preciso abandoná-los para que outros possam ser criados. No caso do casal andróide que parte em sua nave ao som do sax da imortal trilha sonora e sobre as luzes daquela Los Angeles de 2019, o devir é a afirmação de novos valores. Não importa quando no tempo, importa a intensidade do quanto. Como na sentença do cyborg Hauer: “a luz que brilha com o dobro de intensidade dura a metade do tempo” que poderia, até mesmo, ser um aforismo nietzscheano por sua força, poder ou potência de um espírito livre.

Voltando ao software de *Matrix*, percebo que os dois filmes estão separados por uns 15 anos e que isso também aponta para as marcas do deslocamento do devir cyborg para o devir software. *Blade Runner* é romance, poesia, imaginário e moralidades pós-modernas, para fazer um jogo de palavras com um livro de Lyotard. Enquanto *Matrix* é histórias em quadrinhos. *Game* para Macintosh, muitas imagens de síntese e uma idade mental de 15 anos. *Matrix* pretendeu ser sério demais. Tentou tratar o assunto com um delírio *teenager* e aspirar à crítica ao modelo tecno-rosa de um mundo simulacro, sem que isto tivesse algum sentido ou amparo em pensamentos, por exemplo, de Jean Baudrillard. O divertimento vale, mas o conteúdo é pobre. Ou melhor, o conteúdo é o simulacro do filme e as imagens de síntese sua salvação enquanto produto da sétima arte. Keanu Reeves é o mesmo de *Velocidade Máxima* ou *Point Break*, o protagonista da aventura acelerada. Desta vez, em versão software. O agente Smith seria Lévy e Neo, Baudrillard. Ora, o delírio de algumas críticas veiculadas na imprensa brasileira apontam para um despreparo em separar o pensamento de autores como Baudrillard da Disneylândia malvada que é o



mundo *Matrix*.

Entre *Blade Runner* e *Matrix* podem haver pontos comuns na temática e na tentativa de se somar ao grupo dos filmes que, em suas específicas épocas, registraram o imaginário de suas projeções para um tempo em fluxo, que traz consigo o retorno como tragédia, o homem como um sujeito que perdeu o desejo e que foi fatalmente seduzido pelo objeto criado e que ele acreditou saber controlá-lo. Aí sim Baudrillard: o devir da alteridade radical.

* Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade Complutense de Madri. Vice-Diretor/Famecos-PUCRS.