



**More human than human
is our motto¹**

Por Hanna Esperança

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) se passaria daqui três anos, em 2019 assim como *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1988). *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) daqui treze, em 2029. Todos esses filmes cyberpunks tentaram em sua época prever o futuro em que vivemos hoje da forma mais pessimista e suja que poderíamos imaginar. E eles não erraram. Tire os carros voadores, os andróides que se parecem com humanos e a vida no espaço e você ainda tem o mesmo mundo caótico e claustrofóbico do gênero. Acho que é por isso que estou aqui escrevendo novamente sobre ele. O cyberpunk sempre me pareceu algo muito palpável e assustadoramente possível, e a nossa realidade uma versão menos romantizada e elegante dele, como alguém uma vez disse.

*High tech, low life*² é como o cyberpunk se define. Um mundo tomado pela tecnologia do mais alto padrão onde todos, de uma forma ou de outra, têm acesso, mas ainda existe uma parcela de pessoas que consegue apenas sobreviver. A qualidade de vida versus a necessidade desenfreada do tecnológico. Reconhecível? Mas o cyberpunk não é só um estudo sociológico da época em que surgiu e uma previsão do que viria a acontecer, é também um estudo filosófico sobre identidade. Isso está presente em todas as obras do gênero das quais eu consigo me lembrar, desde a literatura de William Gibson e Philip K. Dick até os animes como *Serial Experiments Lain* (Ryutaro Nakamura, 1998), *Parasite Dolls* (Kazuto Nakazawa e Naoyuki Yoshinaga, 2003) e *Ergo Proxy* (Shukô Murase, 2006). Mas talvez seja em *Blade Runner* e, mais tarde, no anime *Ghost in the Shell* que o assunto é tratado de forma mais sensível e profunda.

Blade Runner acompanha a história do ex-caçador de andróides Deckard (Harrison Ford) que tem como missão eliminar – ou aposentar – seis replicantes, seres construídos fisicamente idênticos aos humanos, mas mais ágeis e fortes. Já em *Ghost in the Shell* o foco é na policial ciborgue Major Motoko, que junto com seus parceiros da Seção 9 precisam capturar um hacker intitulado *The Puppet Master*³ que está invadindo o *ghost*⁴ de pessoas importantes do governo e as manipulando.

¹ Mais humano que um humano é o nosso lema - fala de Tyrell em *Blade Runner*.

² Alta tecnologia, baixo nível de vida.

Parece-me natural que em um mundo completamente dependente da tecnologia onde a linha entre o que é real e o que é virtual é quase inexistente, que o conceito de humanidade seja colocado em xeque. Em *Blade Runner* replicantes e humanos são diferenciados por um teste de perguntas e respostas e o fator determinante é a empatia – humanos seriam empáticos e replicantes não. Mas percebemos ao decorrer do filme que o teste não se valida, enquanto humanos matam a sangue frio, escravizam máquinas e são devorados pelo consumismo, replicantes cuidam e protegem seus semelhantes, lutam pela sobrevivência e amam o mundo em que vivem, por mais caótico e destruidor que seja. O que definiria então ser um humano? O próprio Deckard é questionado por Rachel (Sean Young), uma replicante, se ele mesmo já teria feito o teste. Seria Deckard realmente um humano?

A situação se torna ainda mais complexa quando a Tyrell Corporation, empresa que fabrica os replicantes, começa a introduzir memórias falsas em seus andróides, tornando-os ainda mais humanos, sendo que alguns deles, como Rachel, nem sequer sabem o que realmente são. *Ghost in the Shell* trabalha também fortemente com isso e é o que faz Major questionar tanto a validade do seu próprio ser. Seria o seu “eu”, todas as suas emoções e sua alma reais ou apenas uma cópia de alguém que já morreu?

Há ainda no anime outro personagem secundário e sem nome, um homem que faz coletas de lixo, que é usado pelo *The Puppet Master* para invadir o *ghost* de pessoas do governo sem que ele saiba, através de memórias falsas. Ele passa o tempo todo falando para o colega de trabalho sobre sua família, o fim de seu casamento e sua filha única, acreditando que está acessando o *ghost* da esposa. Quando pego, a polícia revela que nada daquilo é real e que, na verdade, ele é um homem solitário que vive em um apartamento pequeno. Chorando, o coletor pergunta se é possível se livrar daquelas memórias e os policiais dizem que não. É uma cena extremamente dolorosa, que nos mostra como o real é completamente frágil e se relaciona intimamente com a situação da própria Motoko: o homem amou sua família fictícia, sentiu raiva de

³O Mestre dos Fantoques.

⁴Seria um tipo de alma, a consciência do indivíduo.

sua esposa e saudades de sua filha. Como suportar que nada disso era real sendo que seus sentimentos eram? Como enfrentar a construção da própria individualidade se todas as suas memórias são apenas um programa de computador, previamente construídas ou roubadas de outro alguém?

São os próprios questionamentos de Motoko que a fazem tão humana. Mais do que ter um cérebro real dentro de um corpo cibernético e de ser efetivamente tratada como uma pessoa real, como Batou, parceiro de Major da Seção 9, aponta, é a capacidade de questionar a existência da própria alma e de procurar constantemente um motivo para ser que nos conecta e nos relaciona com Motoko. Afinal, nós já não nos fizemos essas mesmas questões?

E é esse senso de humanidade que, ironicamente ou não, fazem os andróides, robôs e ciborgues enlouquecerem. Seja por um vírus ou por uma tomada de consciência espontânea, eles não conseguem lidar com isso, com o peso de não se encaixarem em lugar algum, de não conseguirem uma definição exata para todos aqueles sentimentos, da dúvida do que é real ou não e, principalmente, de serem tratados sempre como máquinas escravas, que uma vez conscientes de suas existências e da vontade de liberdade e direitos, são eliminados e empilhados como sucatas.

Batty (Rutger Hauer), líder dos replicantes que Deckard tem que “apossentar”, está com o tempo de vida se esgotando – os quatro anos dados por seus criadores estão chegando ao fim. Após uma perseguição alucinante e sangrenta, Batty salva Deckard e, na chuva enquanto segura um pombo, minutos antes de morrer, ele faz um monólogo curto, mas um dos mais potentes do cinema.

*I've... seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time... like... tears in rain... Time to die.*⁵

⁵ Eu vi coisas que vocês homens não acreditariam. Naves de guerra em chamas na constelação de Orion. Eu vi raios-C brilharem na escuridão próximos ao Portal de Tannhäuser. Todos esses momentos irão se perder no tempo... como... lágrimas na chuva... Hora de morrer.

Batty se torna mais humano do que qualquer outro apresentado no filme, até mais do que nós. E ao mesmo tempo em que ele aceita sua morte, ele se sente frustrado por suas memórias – memórias reais – e sua vida serem descartadas dessa maneira com um simples prazo de validade. Batty, aqui, está dizendo “eu sou humano”.

É em todos esses pontos que para mim o cyberpunk transcende. Transcende para o nosso contexto, para a nossa sociedade e nossa época. O cyberpunk expurga nossa paranoia contemporânea que tenta desesperadamente responder a questões vagas e frustra ao não nos dar nenhuma resposta, nem daqui três ou treze anos. Quem somos nós? O que nos torna diferentes uns dos outros? Qual o limite entre aquilo que é real e aquilo que é mentira? O que nos define como humanos? O que valida a nossa existência?

Se robôs se fazem essas mesmas perguntas, o que isso te torna?

Por Hanna Esperança