

O cinema de ficção científica e a superação da morte

Alfredo Luís Paes de Oliveira Suppia
Doutorando em Multimeios pelo Instituto de Artes da Unicamp

Resumo: Um tema que há anos vem sendo debatido pelo cinema de ficção científica é o da superação da morte. Tendo em vista o horizonte da bioética, o propósito do artigo é analisar como esse gênero cinematográfico discute o tema da superação da morte, ao recorrer aos mais diversos experimentos e geringonças, da viagem no tempo à criogenia, da clonagem à realidade virtual.

Palavras-chave: Ficção Científica. Ciência. Bioética.

Arte e imortalidade estão relacionadas há um tempo impossível de se precisar. A superação da morte é mesmo um dos temas mais obsessivamente perseguidos pela criação artística, e as artes incluindo o cinema sempre foram vinculadas a uma noção poética de imortalidade ¹.

Um tema que há anos vem sendo debatido pelo gênero da ficção científica diz respeito à superação da morte. O cinema por si só já engendra uma recusa da morte em sua reprodutibilidade técnica do tempo e do espaço, ou na metáfora da máscara mortuária proposta por Bazin (1991, p. 19-26). Mas é especialmente no cinema de ficção científica que nos deteremos para analisar discussões trazidas à baila em torno da superação da morte com base nos mais diversos experimentos e geringonças, da viagem no tempo à criogenia, da clonagem à realidade virtual. E o que mais nos interessa abordar aqui é a crescente convergência entre ficção ou realidade, isto é, como o cinema discute temas já tornados reais ou ao menos prenunciados dado o avanço tecnológico (da engenharia genética, cibernética e outros campos do saber).

O progresso técnico-científico, e especialmente aquele voltado para a área médica, tem erodido e até mesmo modificado alguns conceitos fundamentais com os quais nos situamos em face do mundo. James J. Hughes propõe, por exemplo, uma dilatação da concepção de morte decorrente das novas tecnologias de reanimação e manutenção dos impulsos vitais. Em seu artigo “A Criônica e o Destino do Individualismo”, Hughes inicia abrindo um leque de implicações que serão desenvolvidas ao longo de seu texto, as quais, transcritas aqui, apresentam as principais questões que iremos debater:

“A tecnologia está problematizando a morte. A tecnologia oferece condições de congelamento entre a vida e a morte que antes só haviam sido consideradas na mitologia, na fantasia ou na filosofia. Até o advento do respirador artificial, a cessação da respiração espontânea levava imediatamente à cessação da circulação e a dano cerebral irreversível. Desde os anos 60, expandimos constantemente as áreas cinzentas entre a vida e a morte, estabilizando uma série de processos no até então inexorável trajeto da vida ao pó. A tecnologia realmente não criou essa área cinzenta, mas a ampliou e a tornou evidente. A morte sempre foi um processo, mais que uma situação binária. Na visão budista ou parfitiana (de Derek Parfit, professor de filosofia da Universidade de Nova York), que eu adoto, não há uma identidade essencial ou real nas coisas. Os limites que traçamos ao redor da “vida” e do self são arbitrários, motivados por interesses e objetivos específicos. A vida e o self não têm uma realidade essencial que possa ser claramente discernida ou limites que possam ser marcados definitivamente. Há sobretudo uma variedade de processos envolvidos em nascer ou morrer, processos envolvidos na ilusão da identidade contínua do self. As linhas traçadas têm a ver principalmente com a política, a economia, a cultura e a tecnologia dos que a desenham.” ² (HUGHES, 2001, p.5)

A cultura ocidental concebe, de maneira geral, a morte como um interregno, senão ponto terminal da existência. Tanto para os que acreditam na teoria da reencarnação quanto para os que crêem na vida eterna no paraíso, a morte é mais ou menos o que certa vez disse poeticamente Pasolini: o corte supremo

¹ Segundo Zygmunt Bauman, “Pode-se presumir que o elo entre o trabalho intelectual e a imortalidade individual através da memória pública é tão antigo quanto a invenção da escrita” (1997, p. 262).

² James J. Hughes. “A Criônica e o Destino do Individualismo”, em *Mais!, Folha de S. Paulo*, 4 de novembro de 2001, p. 5.

³ Cf. Eduardo Leone e Maria Dora Mourão. *Cinema e Montagem*, p. 63-64.

que define e dá sentido à vida ³. Mas à crueldade desse corte é superposto o consolo de uma perenidade do *self*, ou seja, a morte não é capaz de dar cabo do indivíduo que, em outros corpos, aqui ou em outros mundos, permanecerá existindo com indestrutível identidade. Essa concepção de morte (e de vida, já que ambas só podem ser pensadas em relação) está fortemente arraigada ao conceito de identidade individual, e com isso à noção de autoria, que, conseqüentemente, indicaria uma concepção judaico-cristã do universo.

Entretanto, sob o ponto de vista de pensadores como Schopenhauer, “a morte está para a espécie assim como o sono para o indivíduo” (2001, p. 38) ⁴, sendo ela muito mais um processo do que verdadeiramente um ponto terminal ou um nada metafísico. Para o filósofo, que criticava o individualismo da teoria da reencarnação, a morte deve ser encarada, em termos gerais, como um estágio liberto do *self* contingente à existência no mundo como vontade e representação, esse mundo que vivenciamos e interpretamos através do tempo, instrumento que o torna acessível a nosso intelecto. Para Schopenhauer, a morte pode ser entendida como uma liberação das amarras do individualismo sensível, judaico-cristão e capitalista pelo qual nos relacionamos com o mundo. Hughes parece ter opiniões bem parecidas, compartilhando com Schopenhauer concepções budistas de existência, vida e morte, as quais foram decisivas na obra do filósofo: “... o ser vivente continua a subsistir dentro e com a natureza (...) A morte ou a vida do indivíduo não importam em nada (...) pois não somos nós mesmos a natureza?” (2001, p. 35-36). Essas concepções milenares alinham-se a uma postura revisionista do individualismo, conceito caríssimo ao pensamento iluminista e à consolidação do capitalismo e que, atualmente, domina a cultura ocidental.

Mas, voltando ao instigante artigo de Hughes, este não menciona nem mesmo um dos diversos filmes que, há anos, vêm levando ao público algum debate em torno da bioética. A ficção científica é bastante prolífica nesse sentido, sendo vários os filmes que abordam (plenamente ou em citações) a imortalidade, a partir da clonagem, criogenia ou animação suspensa. Entre eles estão *Buck Rogers* (idem, Ford Beebe e Saul A. Goodkind, 1940), *O Retorno de Jedi* (*The Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983), *Iceman* (Fred Schepisi, 1984), *Aliens: O Resgate* (*Aliens*, James Cameron, 1984), *Eternamente Jovem* (*Forever Young*, Jeffrey Abrams, 1992) e *Alien: A Ressurreição* (*Alien: Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997). Para não nos perdermos em inúmeras citações, examinemos aqui algumas obras da cinematografia de ficção científica relativamente recentes e que, através de uma celebração ou diátribe da ciência e tecnologia, problematizam a morte. Tais filmes são *Blade Runner O Caçador de Andróides* (*Blade Runner*, 1982), *Freejack Os Imortais* (*Freejack*, 1992), *Ghost in the Shell* (*Kokaku Kidotai*, 1995) e *O Sexto Dia* (*The 6th Day*, 2000).

⁴ SCHOPENHAUER, 2001, p. 38. O filósofo prossegue esse raciocínio ao afirmar que “Sustentar, ao contrário, que o nascimento de um animal é um aparecimento a partir do nada, e que a sua morte, por conseqüência, é sua aniquilação absoluta, e acrescentar que o homem, também provido do nada, tem, porém, uma continuidade individual e indefinida com consciência, ao passo que o cão, o macaco, o elefante, seriam reduzidos a nada pela morte, é emitir uma hipótese contra a qual o bom senso se revolta e tem de declarar como absurda.

Em *Blade Runner*, dirigido por Ridley Scott, um grupo de andróides Nexus-6 rebeldes retorna à Terra no intuito de obter maior “vida útil”, além dos seus quatro anos operacionais. No universo descrito pelo filme, a Los Angeles de 2019 é habitada por uma massa multiétnica que, por motivos financeiros ou de saúde, não pôde migrar para as colônias fora da Terra (*off-world colonies*). Os andróides, denominados replicantes (réplicas perfeitas de seres humanos,

porém com força e inteligência acima da média), são declarados ilegais na Terra, sendo destacados para trabalhos escravos nas colônias espaciais. Uma vez ilegalmente no planeta, os replicantes são caçados e eliminados por uma divisão especial da polícia, os *blade runners*. A narrativa se desenrola justamente em torno da caçada empreendida pelo *blade runner* Deckard aos Nexus-6 liderados por Roy Batty.

Em resumo, a busca por liberdade, a começar pela indeterminação sobre o tempo de vida, é o fator que norteia as ações dos replicantes. E o filme investirá numa identificação do público com essa “causa andróide” na medida em que humaniza os replicantes, como, por exemplo, nas falas dos personagens Rachel ou Roy Batty, em contrapartida ao questionamento e à desumanização dos personagens apresentados como supostamente humanos. *Blade Runner* trata de fronteiras: esmaece as fronteiras do humano e do artefato técnico (somente o teste Voight-Kampff é capaz de identificar um “falso humano”, e com ressalvas) face às novas tecnologias, diluindo e relativizando a concepção de humanidade. Propõe novas maneiras de se situar e de se relacionar em face do mundo, mediadas pela tecnologia, as quais redefinem conceitos como o de identidade individual. E, no decorrer desse discurso, podemos observar que um dos principais temas tratados pelo filme é o da superação da morte, que passa invariavelmente pela questão do individualismo.

Os Nexus-6 são programados para viver apenas quatro anos. São ativados fisicamente maduros, porém mentalmente prematuros, o que os torna emocionalmente inexperientes. Essas informações são passadas ao espectador especialmente nos diálogos entre Deckard e Eldon Tyrell, mega-empresário e cientista responsável pelos Nexus-6. Após submeter Rachel ao teste Voight-Kampff, Deckard conclui que ela é uma replicante que desconhece sua condição. Tyrell explica que Rachel é uma experiência, uma tentativa de amortecimento da crise de identidade pela falta de um passado através de implantes de memória. “Mais humano que um humano, esse é nosso lema aqui na Tyrell”, exclama o cientista-empresário. Nesse diálogo podemos observar um paradoxo relativo ao individualismo: se por um lado um contingente de memórias pode conferir uma história pessoal ao indivíduo e, com isso, confortá-lo pela constituição de seu *self*, por outro a manipulação de implantes de memórias demole a fronteira entre o público e o privado. As memórias de Rachel pertenciam a outrem, à sobrinha de Tyrell, o que valida a possibilidade de produção serial do *self*, ou seja, uma identidade individual conformada pela tecnologia.

Após essa seqüência, outra passagem marcante será o encontro entre o replicante Roy Batty e seu criador, novamente o personagem de Tyrell. O diálogo entre os dois remete provavelmente a duas outras narrativas: a primeira, muito conhecida, é a narrativa cristã do diálogo entre pai e filho; a segunda, também famosa, diz respeito ao romance *Frankenstein* ou *O Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley. Batty exige mais vida de seu pai. Tyrell, ponderadamente, discute com sua criatura verdadeiras liturgias científicas que levam à impossibilidade de expansão da vida. Num cenário repleto de velas acesas ao fundo, o cientista-empresário procura consolar seu filho pródigo dizendo que “a luz que brilha duas vezes mais que o normal



costuma apagar-se na metade do tempo, e você, Roy, tem brilhado muito”. Frustrado diante da impossibilidade de expandir seus quatro anos de vida, Roy Batty liquida seu criador, beijando-o antes do “parricídio”. A partir de então, o filme irá investir ainda mais na humanização de Roy Batty, bem como na identificação do público com esse personagem. Com seus parceiros mortos, entre eles sua amante, Pris, o replicante remanescente irá caçar Deckard nas ruínas do Edifício Bradburry. Na seqüência decisiva, até mesmo uma iconografia referente ao Cristo será superposta ao personagem do replicante, com sua mão trespassada por um prego, a pomba branca e a própria atitude de redenção. Nos momentos que precedem sua morte natural (chegara ao término de seus quatro anos), Roy Batty lamenta que as coisas incríveis que ele havia testemunhado, suas experiências, sua história pessoal, tudo estaria para sempre perdido, como “lágrimas na chuva”.

Dessa forma, *Blade Runner* propõe um paradoxo: a superação da morte se dá pela reafirmação do *self*, que é o contingente da vida. São as memórias ou a história pessoal que legitimam a existência do indivíduo (lembramos de Rachel mostrando uma foto para Deckard e dizendo: “veja, esta sou eu e minha mãe”). O *self* valida a vida, e a morte é sua aniquilação, sua diluição pela água da chuva. Contudo, como encarar essa premissa num universo em que o *self* pode ser forjado, artificialmente construído por meio de implantes de memória? Até que ponto a identidade individual, enquanto entidade arbitrária, pode validar a existência? Nessa perspectiva, esmaecem as fronteiras entre o homem e a máquina. O parto natural, as memórias e o *self* não são mais índices de humanidade totalmente confiáveis. Tudo pode ser forjado por meios técnicos, num universo em que a percepção e a concepção do humano estão intimamente relacionadas a novas tecnologias. *Blade Runner* põe em cheque a validade do *self* ao mesmo tempo em que revalida concepções cartesianas de existência.

Em *Freejack - Os Imortais*, dirigido por Geoff Murphy, os ricos do futuro podem usufruir a imortalidade hospedando-se em corpos jovens e saudáveis. Problemas com velhice e doença? Se houver dinheiro, não há com o que se preocupar: basta trocar de corpo. É o que pretende o milionário McCandless (Anthony Hopkins), que escolhe como nova “morada” o corpo de Alex Furlong (Emílio Estevez), um piloto de corridas jovem e saudável. Para realizar seu sonho de imortalidade, McCandless contrata uma equipe especializada no fornecimento de corpos para *biobownload* (transferência mental), que vai buscar a encomenda (o corpo de Alex) no passado, cerca de 15 anos antes. É numa corrida que Alex será capturado, minutos antes da explosão de seu carro, indo parar no futuro, pronto para ter sua mente apagada e seu corpo ocupado pela consciência de McCandless. Mas Alex consegue ludibriar seus seqüestradores e acaba escapando pelas ruas da cidade como indivíduo marginal, num futuro em que ele próprio é dado como morto. Ao longo desse percurso, delineiam-se alguns debates éticos ligados à tecnologia de armazenamento e transferência de consciência. No futuro de *Freejack*, a tecnologia tornou a própria morte obsoleta, gerando toda uma indústria em torno da

imortalidade, dos que a providenciam aos que se beneficiam dela. Contudo, persiste a problemática social nessa conjuntura utópica: a imortalidade é privilégio dos ricos, e a utilização de “doadores de corpos” passa por cima de quaisquer direitos humanos.

Ghost in the Shell, dirigido por Mamoru Oshii, é um desenho animado japonês (Anime) inspirado no mangá de Masamune Shirow⁵. O filme, que certamente teve grande influência sobre *Matrix* (1999), dos irmãos Wachovsky, descreve uma sociedade do futuro bem acostumada aos *cyborgs*. Numa megalópole do ano de 2019, *cyborgs* são empregados pela polícia e por agências de serviço secreto no combate ao crime e na solução de impasses diplomáticos. A protagonista, Motoku Kusanagi, a Major, é um *cyborg* de alta tecnologia destacado para serviços especiais do Esquadrão Shell. Ao percorrer uma intrincada rede de intrigas internacionais envolvendo um misterioso *hacker*, Kusanagi se expõe a questionamentos existenciais relativos à sua natureza parte humana, parte máquina. No futuro descrito por *Ghost in the Shell*, a concepção de humano sofreu um rearranjo significativo. Boa parte da população conta com implantes artificiais que suplementam sua capacidade sensorial e a mantém integrada a uma gigantesca rede mundial de informações. O corpo humano passou a ser experimento de novas tecnologias que expandem sua capacidade física e mental. Os que mais sofrem “alterações” seriam *cyborgs* como a Major, cujo corpo totalmente biônico é receptáculo de memória e consciência humanas inseridas num *cyber-cérebro*, composto por partes de um cérebro humano original.

Ghost in the Shell propõe, dessa maneira, uma sociedade com concepções de humanidade movediças. A tecnologia já não é mais uma mera extensão, integrando organicamente o corpo humano e até mesmo substituindo-o por completo. Observamos uma obsolescência do corpo natural, num universo em que a humanidade será determinada pelo “fantasma” (*ghost*). O *ghost* a que os personagens do filme se referem equivale ao *self*, isto é, à identidade individual de cada um, constituída por suas memórias e sua consciência. Não importa quantos componentes artificiais componham o corpo, é o *ghost* que determina até que ponto o indivíduo é humano ou “marionete”. A Major, por exemplo, a despeito de seu corpo totalmente biônico, é tratada como humana em virtude de seu *ghost*, prova de que, um dia, ela já fora totalmente humana, com um corpo 100% biológico. O problema é que, com toda essa dilatação dos limites do humano, abre-se espaço para conflitos existenciais. A certa altura, a Major discute com seu parceiro Batou a veracidade de sua origem humana. Se o que define sua humanidade é algo tão virtual quanto o *ghost* e se a tecnologia é tão avançada a ponto de forjar memórias, desenvolver seres sobre-humanos e até mesmo novas formas de vida, por que não duvidar da própria natureza humana e dos critérios de sua validação? O intrigante personagem Projeto 2501 inflama ainda mais as discussões ao apontar como equivalentes sua forma de vida, nascida do “mar” de informações da rede mundial de computadores, e a vida humana; segundo ele, não seriam os genes, assim como os códigos de proteção de um *software*, códigos de preservação da espécie?

⁵ A sinopse e maiores informações sobre o filme estão disponíveis em <http://www.manga.com/ghost/ghost.html>

No filme de Mamoru Oshii, a humanidade que hoje conhecemos tornou-se obsoleta. A fusão homem-máquina tornou possível a expansão (e também confusão) do conceito de humano, tornando igualmente ultrapassada a fronteira da morte. Os *cyborgs* têm vida indeterminada, podendo ser reparados quase sempre que danificados. É o *ghost* que determina a vida, e este pode ser transportado de um corpo biônico para outro, indefinidamente. Por mais que os rastros de humanidade original se esvaeçam no passado, o *ghost* (ou *self*) legitima a existência do indivíduo enquanto ser humano. Em *Ghost in the Shell*, a morte é coisa do passado.

Em *O Sexto Dia*, de Roger Spottiswoode, a clonagem de animais é um negócio legal e lucrativo. Para isso existe a *Repet*, uma empresa de clonagem animal que resolve o problema da dor que as crianças sentem com o falecimento de seus animais de estimação. Com a *Repet*, aquele velho cãozinho de onze anos que acompanhou boa parte da vida de uma criança, mas que agora irá deixá-la, pode ser substituído por um clone, um animal idêntico. A clonagem de humanos é proibida na sociedade futurista de *O Sexto Dia*, mas, como toda regra, há aqueles que insistem em quebrá-la, ganhando muito dinheiro com isso. Um renomado cientista (interpretado por Robert Duvall) e seu mecenas milionário estarão por trás de uma trama que envolve a clonagem do personagem Adam Gibson (Arnold Schwarzenegger). O mundo conta agora com dois “Adam Gibsons” o original e seu clone que irão lutar para que se revele a verdade e se proteja a família Gibson.

Nos processos de clonagem descritos em *O Sexto Dia*, um curioso aparelho grava em disco as memórias e a personalidade do indivíduo (novamente o *self*), que serão depois aplicadas em corpos vazios, desindividualizados e utilizados como material de almoxarifado “folhas brancas” nas quais serão inscritas identidades individuais. Esses corpos são matéria-prima que garante a imortalidade. No filme, praticamente ninguém morre. Sempre há a possibilidade de se começar de novo, a partir do disco contendo o *self* guardado em arquivo, num novo corpo retirado do estoque. No filme de Spottiswoode, personagens são atropelados, baleados, dilacerados, mas sempre voltam à vida. E sempre serão as mesmas pessoas, havendo apenas um minúsculo detalhe físico que diferencia as cópias. No universo de *O Sexto Dia*, só morre quem quer, desde que haja um disco contendo um *backup* da mente do indivíduo.

É bem verdade que *O Sexto Dia* irá aderir ao perfil hollywoodiano dos filmes em que o herói revira meio mundo enfrentando e vencendo um sistema expúrio, numa celebração do individualismo e da livre iniciativa. Contudo, na descrição que o filme faz de uma sociedade do futuro familiarizada com a clonagem em escala comercial, surgem alguns questionamentos de ordem ética interessantes. Primeiro, indagações baseadas na possibilidade de dois indivíduos com o mesmo material genético viverem simultaneamente. Além disso, o filme aponta para uma preocupação central em termos de clonagem atualmente: o surgimento de uma indústria clandestina ou mercado negro de clones. Em terceiro, o filme levanta indagações acerca da imortalidade e do caráter nazista de experiências genéticas que visem privilegiar um “tipo humano ideal”⁶.

⁶ Um filme que trata de maneira bem mais minuciosa a discriminação social de ordem genética é *Gattaca* (1998), de Andrew Niccol. Nele, a sociedade do futuro está dividida entre os que foram concebidos naturalmente e os que tiveram sua gestação aperfeiçoada por engenharia genética. Aos primeiros restarão funções subalternas e o estigma de uma classe inferior; aos segundos, portadores de um material genético exemplar, estarão reservadas as prerrogativas de elite.

Dessa forma, *O Sexto Dia* faz uma série de diatribes referentes ao mercado negro da clonagem regido por interesses financeiros e particulares, à problemática do *self*, literalmente demolido pela tecnologia da clonagem, ao perigo do surgimento de novas formas de discriminação pela seleção genética e ao autoritarismo na perpetuação de um indivíduo privilegiado.

Todos os filmes aqui mencionados abordam, direta ou indiretamente, temas ligados à bioética. Ao mesmo tempo em que celebram a individualidade em face de um sistema serial e homogeneizador, alertando para as ameaças de desintegração do *self* decorrentes da violação do corpo pela tecnologia (as temáticas do apagamento de fronteiras homem-máquina e da desintegração do *self* podem ser vistas como dominantes em diversos filmes de ficção científica, especialmente nos anos 70, 80 e 90), também apontam para novas perspectivas de existência liberadas do contingente individual e de nossas atuais concepções de humanidade e consciência. Mas tudo isso com tendência a reencontrar o *self* em novas modalidades de existência. Afinal, nada mais caro à ideologia liberal norte-americana do que a parábola do *self-made man* ou do herói que se opõe a regimes que sufocam a individualidade⁷. O individualismo é essencial à cultura ocidental, tendo raízes no imaginário judaico-cristão e ampla influência no modelo econômico dos países capitalistas industrializados; daí a curiosidade e o paradoxo provenientes de abordagens desse tema em filmes de ficção científica hollywoodianos (apenas *Ghost in the Shell* é uma produção não-hollywoodiana, mas, embora japonesa, foi conformada especialmente para o mercado norte-americano).

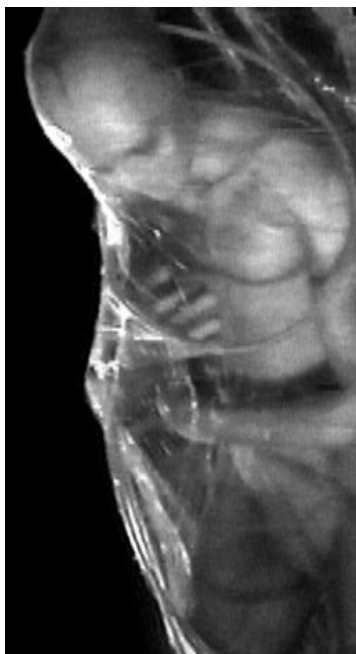


E a superação da morte passa, necessariamente, pela superação do individualismo (Phillip K. Dick diz em seu *Valis* que não somos indivíduos, mas estações numa mente singular, sendo o espaço e o tempo meros mecanismos de separação)⁸. Voltemos agora ao artigo de Hughes, no qual o diagnóstico da realidade e previsões para o futuro merecem ser cruzados com a análise dos filmes aqui mencionados:

“Assim como a tecnologia nos leva a reconhecer que valorizamos pessoas contínuas, singulares e autoconscientes mais do que as plataformas em que se apresentam, também nos forçará a reconhecer que essas pessoas são ficções. A tecnologia eventualmente desenvolverá a capacidade de traduzir o pensamento humano em mídias alternativas. Essa tecnologia ameaça os limites e a continuidade do “self”, a autonomia do indivíduo e suas decisões e a útil ficção da igualdade social. (...) Quando nos livrarmos desse predicado fundamental da ética iluminista, a existência do indivíduo autônomo, estaremos além dos esquemas éticos da lei democrática liberal e da bioética. (...) Existem visões de mundo éticas que não têm o indivíduo autônomo como centro, da teocracia ao comunismo. (...) O século XXI começará a ver uma mudança em direção à ética centrada na consciência e na personalidade como um meio de abordar não só a morte cerebral, mas também fetos extra-uterinos, quimeras inteligentes, ciborgues e outras formas de vida que criaremos com a tecnologia.” (HUGHES, 2001, p.10)

⁷ Filmes de ficção científica recentes e referências quanto a esse aspecto são *Gattaca*, de Niccol, e *Matrix*, dos irmãos Wachovsky. Enquanto o filme de Niccol é uma verdadeira celebração do individualismo encarnada na trajetória do protagonista Vincent Freeman (o “homem livre”), *Matrix* irá mostrar-se um tanto quanto ambíguo na narrativa envolvendo o hacker Neo, tratado como verdadeiro Messias da humanidade..

⁸ Cf.: <http://www.dromo.com/fusionanomaly/valis.html>



O panorama proposto por Hughes encaixa-se perfeitamente na análise temática de boa parte dos filmes de ficção científica dos últimos anos, nos quais ciborgues e bebês de proveta trazem à baila inúmeros questionamentos acerca da humanidade francamente apoiada na tecnologia. Nos filmes mais recentes, isto é, dos anos 80 e 90, cada vez mais a noção de individualismo e identidade tem sido posta à prova, conscientemente ou não, através da abordagem das novas tecnologias e seu impacto sobre a sociedade. Com certeza, na perspectiva da pós-modernidade, surgem novos horizontes de debate que não os inerentes ao século XIX, os quais consagraram formas literárias como o romance e consolidaram os valores da industrialização e do liberalismo.

Schopenhauer (1999, p. 49) defendia que: “No fundo, somos unos com o mundo, muito mais do que estamos acostumados a pensar: sua essência íntima é nossa vontade; seu fenômeno, nossa representação”. Para o filósofo austríaco,

“Teremos sempre noções falsas sobre a indestrutibilidade de nosso ser verdadeiro pela morte, enquanto não nos decidirmos a começar a estudar tal característica nos animais, em vez de arrogarmos apenas a nós uma indestrutibilidade especial, sob o ambicioso nome de imortalidade. Porém, essa pretensão, e a limitação de concepção que dela procede, é o único fator em razão do qual a maior parte dos homens se opõe de modo tão obstinado a reconhecer a verdade manifesta que, no essencial, somos idênticos aos animais: verdade que faz os homens tremerem diante da menor alusão ao nosso parentesco com os animais.” (SCHOPENHAUER, 1999, p. 44)

A tecnologia tem expandido os limites da vida e do humano, tornando esmaecidas muitas fronteiras conceituais. Esse panorama, por sua vez, entusiasma a busca pela imortalidade, ou pelo menos a aproximação de uma “imortalidade prática”. Zygmunt Bauman sugere o seguinte diagnóstico da nossa realidade das relações sociais em face do avanço técnico-científico e da perspectiva da imortalidade, coincidente em muitos aspectos com o panorama descrito nos filmes citados anteriormente:

“Com a tecnologia de transplante e substituição de órgãos, a ciência médica contemporânea adquiriu meios eficientes para prolongar a vida. Mas a própria natureza dessa tecnologia acima de tudo, embora não unicamente, o seu custo exorbitante obsta a sua aplicação universal. O acesso à vida mais longa já está tecnologicamente estratificado. Poder-se-ia razoavelmente esperar que esses efeitos estratificadores se tornassem ainda mais acentuados uma vez que o prolongamento da vida cruza o limiar da “imortalidade prática”. Numa inversão drástica da estratégia moderna de sobrevivência “coletivizada”, a imortalidade biológica tem toda possibilidade de se transformar em um fator e um atributo de individualização a conservação dos “mais merecedores”. Como outrora foi o direito de viver eternamente na memória humana, o direito à perpetuidade da existência biológica necessitaria ser obtido (ou herdado, no que diz respeito a isso). É muito provável que se transforme na aposta mais valorizada e cobiçada no jogo competitivo da auto-afirmação individual.” (BAUMAN, 1997, p. 198)

Bauman aposta na tecnologia da longevidade ou perpetuação como moeda forte do crescente processo de individualização, sendo que a condição liberal e pós-moderna notadamente favorece essa expectativa. E, ainda segundo o autor polonês, nossa atual conjuntura vem conduzindo à “substituição da imortalidade dos vivos pela imortalidade de objetos mortos” (1997, p. 202), ou seja, a imortalidade pela cultura material: a espécie humana vem perdendo sua imunidade e especificidade, tornando-se imortalizada como uma espécie inumana. A essa altura torna-se particularmente interessante o paralelo com o filme *A.I. Artificial Intelligence* (2001), de Steven Spielberg. No filme de Spielberg que deu continuidade a um projeto inicialmente idealizado por Stanley Kubrick, o único vestígio da humanidade e elo de ligação entre a cultura humana e a cultura sucessora dos “mecas” será a imagem perpétua do homem um artefato técnico que simula fielmente a espécie de seu criador, maravilhoso por sinal e, obviamente, não desprovido de auto-consciência e muitos outros dos ingredientes componentes de um legítimo *self* acentuadamente humano.



Mas já houve ocasiões em que a imortalidade foi desdenhada. Bauman (1997, p.191) lembra que, no conto *O Imortal*, do escritor argentino Jorge Luís Borges, o personagem Joseph desencanta-se com os tesouros da imortalidade traduzidos num castelo totalmente desprovido de sentido e finalidade, mas repleto da solidão e fastio de tempos imemoriais e da existência fadada a um futuro de repetição *ad infinitum*. Segundo o pensador polonês,

“... na vida humana, tudo conta, porque os seres humanos são mortais e sabem disso. Tudo o que os mortais humanos fazem tem sentido devido a esse conhecimento. (...) Estar ciente da mortalidade significa imaginar a imortalidade, sonhar com a imortalidade, trabalhar com vistas à imortalidade ainda que, como adverte [o escritor Jorge Luís] Borges, seja somente esse sonho que enche a vida de significado, enquanto a vida imortal, se algum dia alcançada, traria somente a morte do significado.” (BAUMAN, 1997, p.191)

Talvez, no futuro, a morte não seja mais um “problema”, algo a ser obstinadamente contornado ou superado artificialmente pela vocação humana. Embora atravessemos um processo de individualização acentuado, típico de uma sociedade capitalista pós-moderna, havemos de considerar outras maneiras de se situar no mundo. Naturalmente, o cinema e aqui me refiro especialmente ao cinema de Hollywood tem refletido o paradigma do indivíduo, tão caro ao panorama social, econômico e cultural do ocidente de hoje. Entretanto, nesse mesmo cinema podemos encontrar, quer passivamente, quer ativamente, elementos de questionamento da conjuntura atual.



Résumé: Un thème qui depuis des années est objet de débat dans le cinéma de science-fiction est celui du dépassement de la mort. Envisageant l'horizon de la bioéthique, le propos de l'article est d'analyser comment ce genre cinématographique montre le thème du dépassement de la mort, en recourant aux expérimentations les plus diverses et à des bricolages bizarroïdes, du voyage dans le temps à la cryogénie, du clonage à la réalité virtuelle.

Mots clés: Science-fiction. Science. Bioéthique.

Abstract: One theme that has been discussed by science fiction cinema for years is the overcoming of death. Bearing in mind bioethics, the aim of this article is to analyze how this cinematographic genre deals with the overcoming of death inasmuch as it resorts to the most diversified experiments and bizarre objects, from time journey to cryogenics, from cloning to virtual reality.

Keywords: Science fiction. Science. Bioethics.

Referências

- BAUMAN, Zygmunt. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.
- BAZIN, André. *O cinema*. Tradução: Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- HUGHES, James J. A criônica e o destino do individualismo. *Mais!, Folha de S. Paulo*, domingo, 4 de setembro de 2001.
- LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. *Cinema e montagem*. São Paulo: Ática, 1993.
- SCHOPENHAUER, Arthur. *Da morte, metafísica do amor, do sofrimento do mundo*. São Paulo: Martin Claret, 2001.
- _____. O mundo como vontade e representação. In: *Os Pensadores*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.
- SPIELBERG, Steven. 2001. *A.I. – Artificial Intelligence (A.I. – Inteligência Artificial)*. Estados

Filmografia

- Unidos, 35 mm, cor, 146 min.
- SCOTT, Ridley. 1982. *Blade Runner (Blade Runner – O Caçador de Andróides)*. Estados Unidos, 35 mm, cor, 117 min.
- OSHII, Mamoru. 1995. *Kôkaku kidôtai (O Fantasma do Futuro)*. Japão e Reino Unido, 35 mm, cor, 82 min.
- MURPHY, Geoff. 1992. *Freejack (Freejack – Os Imortais)*. Estados Unidos, 35 mm, cor, 110 min.
- NICCOL, Andrew. 1997. *Gattaca (Gattaca)*. Estados Unidos, 35 mm, cor, 101 min.
- WACHOWSKY, Andy e WACHOWSKY, Larry. 1999. *Matrix (Matrix)*. Estados Unidos, 35 mm, cor, 136 min.
- SPOTTISWOODE, Roger. 2000. *The 6th Day (O Sexto Dia)*. Estados Unidos, 35 mm, cor, 123 min.