

Monstros de tamanho normal no grande mundo analógico:

A Cibercultura e o Cinema de Shinya Tsukamoto

Marta Pinho Alves*

Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal

Resumo:

Este artigo toma como objecto de estudo dois filmes da obra do realizador japonês Shinya Tsukamoto, *Tetsuo (Tetsuo I: O Homem de Aço)* e *Tetsuo II: BodyHammer (Tetsuo II: O Ciberpunk)*, que definimos como um díptico ou duas variações para uma mesma temática.

Na nossa perspectiva, do ponto de vista temático, estes filmes surgem fundamentalmente alicerçados, embora com algumas derivações e incursões noutros domínios, na relação entre o sujeito e o ambiente urbano hipertecnologizado, característico de muitos territórios contemporâneos. Em cada dos filmes, um ou mais corpos letárgicos, dessensibilizados, emergem mediante um momento catalisador que lhes devolve o fulgor vital cerceado pela urbanidade, pela tecnologia e pela norma social representadas imgeticamente pela cidade fria, ativa, sufocante. Os indivíduos tomam gradualmente consciência de si como matéria sensível e perecível. Nesta jornada é-lhes imposta como condição *sine qua non* a dor, que pode significar a dilaceração da carne ou a ruína emocional. No entanto, a conclusão do percurso beneficia-os com o regresso à noção de corporeidade e à capacidade de usufruir das emoções.

É assim nosso propósito procurar compreender, mediante uma perspectiva crítica, o ímpeto tecnológico contemporâneo que equaciona possibilidades como a dismorfia, a obsolescência ou a abolição do corpo e a desfragmentação ou desmaterialização do espaço físico, originadoras de reflexões acerca do futuro do humano no cruzamento entre estas noções e o vasto e inusitado repertório imagético e conceptual que constitui o imaginário do cinema de Tsukamoto.

Palavras-chave: *Cibercultura, Cinema, Shinya Tsukamoto*

Este trabalho tem como tema a cibercultura, a nova formulação cultural do Ocidente ligada à informática ou, num contexto mais amplo, à tecnociência, e o imaginário que lhe está associado. Foi meu intuito compreender de que modo a cibercultura afecta o campo artístico, em particular o cinema, e de que forma se manifesta nas suas histórias, temáticas e modos de expressão.

A razão que conduziu à escolha do cinema como território de análise partiu da ideia da existência de um vínculo profundo entre esta manifestação artística e a tecnologia, vínculo esse que se definiu desde a génese do cinema.

Esta relação encontra-se presente na ontologia do cinema visto que este se constitui primordialmente como aparelhagem técnica; nas várias etapas da sua história, definidas em função de alterações tecnológicas; e também, de modo muito acentuado, nas suas temáticas.

Como objecto de estudo, optei por analisar dois filmes da autoria do realizador japonês Shinya Tsukamoto intitulados (no original) *Tetsuo* e *Tetsuo II: Bodyhammer*, datados de 1989 e 1991 respectivamente, filmes esses que considereei como um díptico, ou duas variações para uma mesma temática, razão pela qual foram estudados como um objecto único.

Na abordagem dos temas mais próximos da cibercultura outros filmes como *Metrópolis* (o filme inaugural sobre estas temáticas), *2001: Odisseia no Espaço*, *Blade Runner*, a série *Matrix*, entre outros, teriam sido escolhas mais óbvias, mas julguei pertinente pensar outro cinema que, colocando estas temáticas no seu cerne, não tivesse sido ainda tão vastamente analisado.

O díptico permitiu aceder a um cinema que manifesta na sua construção temática, narrativa, técnica e expressiva um acentuado experimentalismo, concedendo ainda a possibilidade de elaborar a recepção de um cineasta contemporâneo relevante, e reflectir acerca do cinema nipónico mais recente para além da tendência dominante.

De assinalar, a este propósito, que salvo algumas excepções como os grandes realizadores clássicos japoneses, o principal representante da nova geração de cineastas, Takeshi Kitano, ou alguns fenómenos provenientes das indústrias culturais, como é o caso do animé, é ainda muito esparsa a discussão acerca do cinema japonês no caso português, em particular no contexto académico.

No que concerne à cibercultura, onde centro a reflexão teórica, procuro esboçar os traços delineadores da especificidade do conceito tendo, contudo, presente a dificuldade da sua apreensão conceptual mediante uma definição clara e unificada. Esta dificuldade

é resultante da acentuada actualidade do conceito assim como da sua constante reconfiguração e extensão a múltiplos domínios.

Para este propósito é fundamental o confronto de entendimentos distintos sobre o significado da relação entre cultura e tecnologia no mundo contemporâneo. Devido à síntese exigida pelo trabalho que agora se apresenta não é possível desenvolver esta reflexão, mas é importante indicar que estas posições podem ser enquadradas em dois grandes grupos: por um lado, as que salientam os riscos, perigos e incertezas associadas a estas dinâmicas e, por outro lado, as que vêem nestas possibilidades a abertura a novas configurações sociais e humanas.

Um dos tópicos principais caracterizadores da cibercultura é a noção de um cenário contemporâneo absolutamente permeabilizado pela tecnologia, o que significa dizer que a vida humana está dependente de um aparelho tecnológico que a circunda.

É um facto que a importância da tecnologia e a sua penetração no quotidiano não é uma questão exclusivamente actual. No entanto, a predominância da tecnologia aparenta surgir, agora, não apenas como um incremento, um aumento quantitativo em relação a momentos anteriores também fortemente dominados pelo impulso tecnológico, mas como um cenário em função do qual e sob cujas determinações se configuram o mundo, a subjectividade e a vida social, assim como as suas manifestações estéticas e artísticas.

Na construção deste quadro o sistema digital estabelece-se como alicerce e aspecto singular. Não é apenas a linguagem, o signo arbitrário, que se admite ser submetível à codificação, mas também a matéria, mediante uma transmutação em abstracções lógico-matemáticas. A partir de agora, alega-se a possibilidade de tudo ser convertível em informação.

O homem é colocado no cerne desta reflexão pela capacidade de actuar criativamente sobre si próprio e sobre o mundo, mediante a utilização de meios e artefactos, o que evoca, não raramente, a possibilidade de uma transformação da sua natureza originária. Nesta concepção, o corpo carnal é entendido como local de alojamento temporário da mente, sendo esta observada como único elemento definidor do humano. Esta ideia foi delineada por Alan Turing e John von Neumann quando, na década de 1940, conceptualizam o computador. De acordo com o Philippe Breton e Serge Proulx “[o] projecto de construir uma réplica do homem via seu cérebro e unicamente seu cérebro, contém em si mesmo uma representação do humano como variante de um ser informacional.” (1997 [1995], p. 139). Isto origina a noção de que todas as coisas se

situam no mesmo patamar ontológico o que faz ruir as fronteiras entre o físico e o não físico e entre o biológico e o artificial.

O ser humano está ainda mediante transformações que afectam não apenas o corpo, a sua matéria orgânica, mediante a sua reformulação, mas também os seus modos de estar no mundo e de se relacionar com os outros através da configuração de novas modalidades sociais e formas de sociabilidade e a possibilidade de fuga para universos alternativos.

Outra marca indelével da cibercultura é a velocidade associada ao ímpeto tecnológico que, não sendo também um fenómeno recente, terá sido alvo de uma intensificação, configurando-se como a principal aceleração dos nossos dias.

Em síntese existem três elementos fundamentais definidores da nova formulação cultural do Ocidente que temos vindo a designar como cibercultura:

Em primeiro lugar, a vida humana está dependente de um aparelho tecnológico que a circunda afectando todos os domínios da vida social e cultural e o ímpeto de mudança tecnológica é permanente;

Paralelamente assiste-se ao dinamismo da esfera económica que está determinado por esta transformação tecnológica;

E simultaneamente assiste-se ao poder transformador destas tecnologias que tocam esferas de grande importância simbólica, desde o domínio artístico, ao político passando pelo até pelo campo da religião.

Os filmes que constituem o díptico elegem uma premissa comum que se estabelece como fio condutor de ambos: a transmutação gradual de um homem no seu derivado maquínico. Tetsuo é o protagonista que representa um homem comum que, após um momento de grande tensão emocional, vê emergir do seu corpo elementos protésicos, metálicos, que substituem progressivamente a sua matéria orgânica até à sua completa transformação num monstro mecânico.

No que concerne à abordagem das questões do corpo, há referência no díptico às personagens monstruosas reincidentes no imaginário cinematográfico (e, em particular, no cinema nipónico, após o sucesso de *Gojira* e dos seus sucessores), constatando-se simultaneamente uma alusão a uma dimensão normal que toma como referência aquilo que nos é mais próximo ou familiar – a figura humana. Os *monstros de tamanho normal*, a que se alude no filme, são assim os indivíduos comuns, representados pelo mortificado trabalhador japonês, que abdica da sua vontade própria em função das normas sociais e das rígidas obrigações laborais.

Em *Tetsuo* todos os seres humanos – ou já pós-humanos? – são ciborgues. Quer perante a inscrição no seu corpo orgânico de peças metálicas, quer pela assunção de condutas maquínicas, todos os homens e mulheres transmutaram a sua natureza originária.

Paradoxalmente, o recurso à imagética cibernética tem como propósito revitalizar a importância do corpo carnal, sendo este o verdadeiro objecto central do díptico *Tetsuo*. Se bem que possa parecer contraditória a proposta do regresso às emoções concretizada precisamente pela conversão do humano em ciborgue, esta alicerça-se na ideia de um corpo frágil e inapto para lutar contra o seu opositor, cuja única via para o combate passa pela necessidade de munir-se das mesmas armas mobilizadas por este.

Ainda assim, a carne nunca se deixa submeter, pelo contrário, resiste. Isto significa que a hibridação entre homem e máquina resulta apenas quando é fruto do questionamento do homem acerca do mundo que o circunda mas, ainda nesse contexto, é penosa e inestética. O indivíduo nunca se torna ágil ou equilibrado. Pelo contrário, as partes tecnológicas que o permeabilizam, preparando-o para o combate, tornam-se cada vez mais rígidas, pesadas, desarticuladas, disformes. Para além disso, a tecnologia com que se funde é obsoleta, industrial e não *clean* e asséptica. Há no díptico *Tetsuo* uma oposição a uma visão higienizada, uma recusa do abandono do aspecto grotesco e visceral do orgânico. A tecnologia torna-se ubíqua mas não se naturaliza, não se entretece de forma subtil ou invisível tornando-se claro que ocupa o lugar da carne que lhe resiste.

O díptico não apresenta o ciborgue eficiente e otimizado. O ciborgue é um *freak* que atemoriza e que se oculta consciente da sua deformidade. Outros filmes, como as séries *Terminator* ou *Robocop*, na sua propalada visão distópica de uma civilização dominada pela tecnologia, terão gerado mais entusiasmo com o corpo tecnologicamente transmutado, em virtude das suas armaduras reluzentes, dispositivos eficazes e altamente esteticizados, do que miscelânea de fluidos, pústulas e excreções de *Tetsuo*.

Em relação aos ambientes em que as personagens se movimentam, o díptico expõe a dimensão vertical e o olhar panóptico da fria metrópole enfatizando a estrutura impessoal dos edifícios e a sua densa acumulação mostrando-os em acentuados planos contra-picados. A cidade é entrópica, plena de aço, cimento e cabos eléctricos que cruzam o espaço. Os locais são gélidos na sua tonalidade cinza ou azulada, isentos de ornamentação, exclusivamente funcionais e inestetizados. Nada, para além do betão e do metal, parece capaz de brotar do solo estéril da cidade. O território é inóspito e monótono.

Os filmes ilustram igualmente a vulnerabilidade da comunidade que vive e trabalha sob as sombras constantes das torres monstruosas simbolizadoras de força e poder. Os cidadãos que circulam no quotidiano diurno da cidade são seres indistritáveis. Executam movimentos diários pré-programados, inconscientes, repetidos *ad nauseam*.

A tecnologia digital que se torna cada vez mais ubíqua na civilização contemporânea ocidental assume uma característica de invisibilidade pela sua penetração no quotidiano. A invisibilidade da tecnologia torna-a potencialmente mais invasora originando um homem cada vez mais detectável, localizável, incapaz de permanecer anónimo. Esta origina o controlo, a iluminação total, a ausência de refúgio e o desaparecimento da imprevisibilidade.

O *díptico* propõe assim uma rejeição da invisibilidade da tecnologia, impondo, por oposição, a sua presença material representada pelos cenários plenos de detritos tecnológicos. A alusão ao *grande mundo analógico* significa precisamente a impossibilidade de negar a sua presença. Os elementos metálicos estão presentes em todos os cenários *brutalistas* por onde circulam os protagonistas, na maquinaria pesada das fábricas que lhes servem de refúgio, nas suas casas, repletas de instrumentos eléctricos, nos seus corpos e desejos e nas memórias que evocam mediante múltiplos ecrãs (neste caso, num sinal de que mesmo as recordações de momentos passados só podem ser acedidas de modo mediado).

A incolumidade dos espaços marcados pelas suas tonalidades frias significa os momentos prévios à revelação do mundo concreto, quando o indivíduo não questionou ainda o seu comportamento hetero-programado.

Enquanto outros filmes nos revelam a preocupação do ser humano estar a ser substituído por máquinas, o *díptico* inquieta-se com a transformação do homem no seu derivado maquínico.

A personagem Tetsuo é o indivíduo que se autonomiza da multidão alienada e se converte no messias que proporciona a redenção. O objectivo é acordar os sentidos, deixar de sentir a náusea do corpo. O herói mobiliza-se para uma destruição salvífica, purificadora. Há uma nova oportunidade de construir a cidade, símbolo da civilização, mais uma hipótese de recriar o território em harmonia com valores diferentes dos que levaram ao seu arrasamento. *O monstro de tamanho normal* obriga a pensar o tecido social: que sociedade construímos? De que modo nos relacionamos com o outro e com nós mesmos?

Tetsuo converte-se em ciborgue, hibrida-se com a tecnologia, como estratégia de combate contra o antagonista. O que se pretende expressar não é uma vontade de mutação ontológica definitiva, mas transitória, forjada para alcançar os objectivos de restituição do mundo analógico, ou seja, o regresso ao humano, às sensações, ao corpo orgânico.

A decisão de inscrever no seu corpo o instrumento tecnológico já não é uma decisão do indivíduo, submetido ao poder tirânico da ciência. Neste quadro, só o homem comum, frágil mas determinado a não se deixar corromper e a aceitar a sua condição originária, tem a força necessária, imputada pela sua convicção, para poder lutar contra o domínio opressor.

A cidade é o veículo simbólico de artificialização do humano. Inserido num regime de ruído e incerteza que o impede de experienciar os sentidos e de vislumbrar qualquer *telos* existencial, Tetsuo, antes convertido em máquina, opta por abandonar a sua conduta pré-determinada, lutando contra a cidade opressora no seu próprio território. O homem é o único elemento orgânico que permanece na grande metrópole, o único que pode dar nota da enorme desfiguração da realidade produzida pela tecnologia. Mas isso só pode ocorrer num momento de paragem e contemplação que suscite uma ruptura em relação aos procedimentos impostos pela vida quotidiana e que permita ao humano recuperar os seus ritmos próprios, ser o único responsável e decisor da sua própria conduta.

Game Over, a expressão usada no díptico que recupera a terminologia dos videojogos, indica o fechamento de uma via mas simultaneamente uma possibilidade de recomeço em que novos caminhos podem ser trilhados, novas conquistas efectuadas, embora o resultado possa ser a necessidade revisitada de começar de novo.

A partir do que pude constatar mediante a análise do objecto de estudo e o cruzamento com o pensamento acerca da cibercultura, concluiria dizendo que, sendo a cibercultura a manifestação da tecnologia como um fenómeno cultural, podemos identificar duas variantes de pensamento em relação a esta noção:

Pode associar-se à cibercultura uma perspectiva de libertação (libertação do homem das doenças, de inoperância do corpo, das distâncias, da dificuldade de acesso à informação, entre outros aspectos).

Mas há outra perspectiva que encara a cibercultura como uma força cultural distópica, neoludita.

Considero, contudo, que a perspectiva crítica, aquela em que me situei, não tem de ser distópica. O que a tecnologia como fenómeno cultural deve observar é que tem implicações valorativas que não são neutrais.

A tecnologia também tem de ser analisada na perspectiva dos seus usos, na medida em que está conectada tantas vezes com o dinheiro, a mercadorização, os usos do corpo, o experimentalismo extremo. Pode ser considerado que o díptico apresenta uma visão determinista da tecnologia, numa versão pessimista, dizendo-nos que perdemos o controlo sobre esta – entendendo-o desta forma estamos perante uma visão catastrofista, apocalíptica.

Mas a visão puramente instrumentalista também não é correcta. A tecnologia tem de ser vista como um fenómeno cultural, social e nesse aspecto não pode ser meramente encarada como uma promessa de liberdade. É um fenómeno baseado no conhecimento científico que se exprime em máquinas, em artefactos, mas também em procedimentos e actos culturais. E sobre esta dimensão devemos procurar reanimar um pensamento questionador.

Shinya Tsukamoto está nestes filmes muito influenciado pelo pensamento *punk*, de ruptura. Podemos observar o díptico nesta perspectiva, mas também podemos pensá-lo como uma proposta de reflexão, uma tentativa de revitalizar um sentido crítico que se julga adormecido.

Bibliografia

Breton, P. & Proulx, S. (1997 [1989]), *A Explosão da Comunicação*, Lisboa: Bizâncio

Garcia, J. L. (2006), 'As Tecnociências da Vida e as Ameaças do Eugenismo e da Pós-Humanidade' in Pita, A. P. et al., *4 Olhares sobre a Cultura*, Barreiro: Cooperativa Cultural Popular Barreirense

Gil, J. (2006 [1994]) *Monstros*, Lisboa: Relógio d'Água

Davis, E. (2002 [1998]) *Tecnognose: Mito, Magia e Misticismo na Era da Informação*, Lisboa: Notícias

Kurzweil, R. (2003) *Human Body Version 2.0* [online]

URL: <http://www.kurzweilai.net/articles/art0551.html?printable=1>, 12/05/2007

Martins, H. (1996 [1993]) *Hegel, Texas e Outros Ensaios de Teoria Social*, Lisboa: Século XXI

Martins, H. (2003) 'Aceleração, Progresso e *Experimentum Humanum*' in Martins, H. & Garcia, J.L. (coord.), *Dilemas da Civilização Tecnológica*, Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, pp, 19-77

McCarron, D. (2000 [1995]) 'Beating the Meat/Surviving the Text, or How to Get Out of this Century Alive' in Featherstone, M. & Burrows, R. (eds.) (2000 [1995]) *Cyberspace, Cyberbodies; Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London : Sage, pp, 261-273

Pohl, F. & Moravec, H. (1993) 'Souls in Silicon', *OMNI*, pp, 66-76

Sibilia, P. (2006), 'Cirurgias Plásticas: da Beleza como Dom Divino aos Imperativos Fáusticos' in Villaverde Cabral, M., Garcia, J. L. & Jerónimo, H. (org.), Lisboa: Imprensa de Ciências Sociais, pp, 441-460

Virilio, P. (2001) '*Da Política do Pior ao Melhor das Utopias e à Globalização do Terror*', Faneccos, 16

Filmografia

Tetsuo (2004 [1989]) Tsukamoto, S., Roma: Rarovideo, legendado em inglês

Tetsuo II: Body-Hammer (2004 [1992]) Tsukamoto, S., Roma: Rarovideo, legendado em inglês

*mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação